



EDUSCOTECH: Scientific Journal of Education, Economics, and Engineering

ISSN: 2716-0653 (*print*) | 2716-0645 (*online*)

Website: jurnal.udn.ac.id/index.php/eduscotech

Email: eduscotech@udn.ac.id

Magetan, 5 Agustus 2020

No. : 018/Eduscotech/V1.2/VIII/2020

Lampiran : Keterangan Hasil Cek Plagiasi

Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth:

Eko Pujiyanto

Universitas Doktor Nugroho Magetan

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada **Jurnal EDUSCOTECH** dengan Judul:

“Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga”

Berdasarkan hasil review dan pemeriksaan tingkat kemiripan tulisan, artikel tersebut dinyatakan **“DITERIMA”** untuk dipublikasikan di Jurnal kami untuk Volume 1 Nomor 2, Tanggal 1 Agustus 2020. Artikel tersebut akan tersedia secara online di alamat website <http://journal.udn.ac.id/index.php/eduscotech>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Hormat kami
Editor In Chief



Ari Suhartanto, M.Kom



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 22%

Date: Monday, November 22, 2021

Statistics: 719 words Plagiarized / 3344 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online)
DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 1 ANALISIS DESKRIPSI
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA Diterima: 21 Juni
2020 Revisi: 21 Juli 2020 Terbit: 1 Agustus 2020 Eko Pujiyanto Universitas Doktor
Nugroho Magetan Magetan, Indonesia E-mail: ekopujiyanto@udn.ac.id Abstrak.
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan kelebihan dan
kekurangan pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model STAD dan
media ular tangga dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun datar pada
siswa kelas IV SDN Krowe 3. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah
deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi.

Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data yang terdiri dari triangulasi
sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu. Teknik analisis data yang digunakan yaitu
data collection, data reduction, data display, dan conclusion drawing/verivication. Hasil
penelitian mengenai penerapan media permainan ular tangga dengan model
pembelajaran STAD dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar, dapat
memberikan dampak positif dalam keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajarn.
Kedua, kelebihan pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model STAD
dan media ular tangga dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun datar
pada siswa kelas IV SDN Krowe 3, siswa dapat berperan aktif dalam proses
pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan siswa, sedangkan kekurangannya adalah
situasi kelas cenderung ramai saat pembagian kelompok. Kata kunci: Model STAD ,
Permainan Ular Tangga, Matematika Abstract.

This research aims to determine the process of learning and to determine the
advantages and disadvantages of implementing Mathematics learning using the STAD

model and snake ladder media in mathematical learning with flat figure material. in the fourth grade students of SDN Krowe 3. The type of research used in this study was descriptive. Data collection techniques namely observation, interviews, documentation. The data validity technique uses data triangulation technique consisting of source triangulation, technique triangulation, time triangulation. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing / verification.

The results of research on the application of snakes and ladders game media with the STAD learning model in mathematics subject matter of flat structure, can have a positive impact on student activity in participating in learning. Secondly, the advantages of implementing Mathematics learning using the STAD model and snake ladder media in mathematics learning with flat build material in fourth grade students of SDN Krowe 3, EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 2 students can play an active role in the learning process, and improve student skills, while the drawback is that class situations tend to be crowded when sharing group. key words: STAD Model, Snakes and Ladders Game, Mathematics EDUSCOTECH, Vol.1 No.2

Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI:

<https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 3 I. Pendahuluan Matematika merupakan pengetahuan universal yang mendasari perkembangan modern dan mempunyai peran penting untuk mengembangkan daya berfikir manusia,serta merupakan sarana komunikasi tentang pola-pola hubungan yang berguna untuk berfikir logis, kritis, kreatif dan sistat nu ern(d daa 0202bendat awa aati merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai e anas".SedgkmuruKe alam Sungh k206)" anmaabunauuk emantmnu alammmi dan menguasai permasa lan c komdalam Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, matematika merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia mengembangkan daya berfikir yang logis, kritis, kreatif dan sistematis dalam membantu, memahami dan memecahkan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika merupakan pengetahuan yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah.

Faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses pembelajaran matematika mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi, situasi belajar dan sistem pembelajaran. Berdasarkan fenomena yang ada dalam dunia pengajaran di Indonesia, masih ada beberapa guru yang kurang menguasai materi pembelajaran. Selain itu, dalam mengevaluasi hasil belajar. Beberapa guru menuntut jawaban siswa harus sama dengan penjelasan yang disampaikan. Artinya, siswa tidak diberi peluang untuk berfikir kreatif.

Guru juga mempunyai keterbatasan dalam mengakses informasi baru yang memungkinkan mengetahui perkembangan mutakhir di bidangnya. Sementara itu, materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis, kurang memberi contoh-contoh yang kontekstual. Metode penyampaian bersifat monoton, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Adanya beberapa permasalahan tersebut membuat lembaga pendidikan dituntut untuk terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses penyelenggaraan pendidikan, sehingga perlu dicari strategi pencapaian kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan.

Berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara aktif dan efisien, serta mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Majid (2014:193) berpendapat bahwa Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal..

Seorang guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran apa yang cocok agar siswa dapat berfikir kritis, logis, dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, inovatif, serta tidak membosankan sehingga tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien. Pada pembelajaran matematika, metode dan pendekatan serta model yang telah dipilih, merupakan alat komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga setiap pengajaran dan setiap EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 4 uraian konsep matematika yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar.

Selama ini pembelajaran matematika cenderung ke arah penyampaian rumus jadi, sehingga terkesan bahwa pengajaran matematika terdiri dari rumus-rumus saja. Kecenderungan lain adalah motivasi belajar siswa yang kurang dalam mempelajari matematika karena adanya anggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit. Kecenderungan di atas dipengaruhi oleh cara guru Matematika dalam memberikan materi pembelajaran yang monoton dan membosankan. Beberapa permasalahan seperti yang disebutkan di atas, juga ditemukan di SDN KROWE 3 Kabupaten Magetan.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut, diketahui bahwa siswa kelas IV sekitar 63% memiliki nilai ketuntasan belajar yang kurang dari nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan, yaitu 70. Di kelas IV SDN KROWE 3 yang berjumlah 9 siswa, sebanyak 5

siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kondisi di kelas juga menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Matematika sangat rendah. Selain itu, model yang digunakan guru yaitu model ceramah yang bersifat monoton serta sarana dan prasarana pembelajaran, seperti media dan buku panduan yang digunakan sangat minim berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari suatu materi menunjukkan bahwa pelajaran itu sangat tergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru dapat mengubah rasa bosan siswa terhadap mata pelajaran Matematika dengan mengusahakan dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa senang sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa merasa senang, di antaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Majid (2014:174) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ibrahim dkk (dalam Majid 2014:181) mengemukakan bahwa ada 4 tipe model pembelajaran kooperatif yaitu, STAD (Student Team Achievement Devisions), tipe jigsaw, tipe investigasi kelompok, dan tipe pendekatan struktural. Dalam pembelajaran ini hendaknya menggunakan model pembelajaran STAD, karena model pembelajaran STAD dirasa sangat pas untuk pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dan bangun datar.

Slavin (dalam Majid 2014:48) menyatakan ST merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model paling baik untuk tahap awal. Slavin (dalam Majid 2014:186) menyebutkan tahap pelaksanaan model STAD yaitu mempersiapkan lembar kegiatan dan lembar jawaban yang akan dipelajari murid dalam kelompok-kelompok kooperatif, kemudian menetapkan murid dalam kelompok heterogen dengan jumlah maksimal 4-6 orang (dalam Majid 2014:188) menyebutkan kelebihan dari model STAD adalah sebagai berikut: EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 5 1. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa 2.

Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan 3. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif 4. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain. Akan tetapi dalam penggunaan model pembelajaran STAD dirasa kurang menarik. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran untuk menunjang adanya proses belajar mengajar. (Hamalik dalam plitLiNvitS 024mkabwa alamia pengajaran (media

intruksional) semakin mendapat sorotan dalam dunia pendidikan di Indonesia karena perannya yang sangat penting dalam pencapaian keberhasilan siswa, satu arah yang senantiasa dituju oleh sistem intruksional serta media pengajaran berperan penting dalam mgkkah elajsis".Hl elsia emgkan anmninat tau id meningkat jika dalam pengajaran tidak digunakan media pengajaran.

Selain itu, diperlukan sistem pembelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif melakukan kegiatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini diharapkan akan menyebabkan siswa terdorong dalam mempelajari suatu materi pembelajaran, sehingga apa yang diperoleh siswa dari belajar akan lebih bermakna bagi dirinya yang akan memperpanjang daya ingat daripada hanya menghafal. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, maka seorang guru hendaknya menggunakan media untuk proses pembelajaran. Sundayana (2014:4) menyebtkbw"edman aha enur nfrm si belajar atapalupn".

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan jika hasil belajar siswa masih rendah, sehingga perlu upaya dan tindakan untuk membantu siswa dalam memahami materi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengacu pada hasil observasi awal dan pendapat yang disampaikan Hamalik tersebut di atas, diperlukan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran, dalam pembelajaran ini media yang tepat di gaabungkan dengan model STAD adalah media permainan ular tangga, karena media ular tangga dirasa dapat menarik siswa dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun datar dan bangun ruang, Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul AisiDip Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga dengan Model STAD Pada Siswa Kelas IVSD ro3 Dengan tujuan penelitian yaitu: Mengetahui proses pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga dengan model STAD dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran menggunakan media dan model tersebut. II. Metode Penelitian Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Bogdan and Taylor (dalam Mong,200:) mendinisan aa etoe kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 6 dati". Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sugiyono (2017: 222) menyatakan: Sbdpeadah umur atyalsu memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data melainkan lewat orang lain atau lewat dkum Sugiyono (2017: 223) Sumber data sekunder adalah foto yang dihasilkan oleh peneliti dan juga dokumen-dokumen penilaian yang dipakai di sekolah seperti RPP

dan Silabus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen dalam aktivitas belajar mengajar. Dalam teknik wawancara menggunakan wawancara terstruktur, dimana peneliti mewawancarai siswa dan guru. Teknik dokumen berupa RPP, buku siswa transkrip wawancara dan foto kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai rencana yang dirancang sebelumnya dan melalui beberapa tahapan yang sistematis.

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap persiapan penelitian, pra penelitian (Observasi), pelaksanaan penelitian, dan laporan penelitian. Dalam penelitian untuk mengabsahkan data sangat penting. Karena, keabsahan data merupakan salah satu langkah awal kebenaran dari analisis data. Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti ini adalah menggunakan Triangulasi teknik. Melalui triangulasi teknik, pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa teknik observasi non-partisipan, wawancara terstruktur, dan dokumentasi untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Menurut Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2017: 369) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas untuk mencapai keabsahan data. Langkah-langkah analisis data yaitu: Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan. III. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil dari penelitian pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Dengan Model STAD Pada siswa kelas IV SDN Krowe 3 berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan kegiatan tepat waktu sesuai dengan jadwal, guru dapat mengondisikan siswa dengan baik, hubungan siswa dengan guru dan siswa dengan siswa sudah baik.

Pada kegiatan awal pembelajaran ada sedikit kendala yaitu ada salah seorang siswa yang tidak membawa buku pelajaran, ketika memasuki kegiatan inti yaitu pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dan menggunakan model STAD siswa terlihat sangat antusias dalam bermain sambil belajar, akan tetapi keadaan kelas menjadi gaduh dan tidak terkontrol, serta kurangnya durasi waktu yang ditentukan merupakan kendala yang kedua. Kelebihan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan model STAD adalah siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, sedangkan kekurangannya adalah kurangnya perhatian aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan. EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645

(online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 7 Selain observasi ada pula kegiatan wawancara.

Wawancara ini sebagai pengukuran keberhasilan proses pembelajaran matematika menggunakan media dan model pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Krowe 3. Wawancara dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan guru kelas IV. Hasil wawancara peneliti dengan guru diatas dapat disimpulkan, bahwa dalam pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga dengan model STAD dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dokumen yang diambil oleh peneliti berupa RPP dan foto-foto yang mendukung hasil observasi maupun wawancara sehingga menghasilkan data yang akurat, data diperoleh dari persiapan guru dalam mengajar pembelajaran matematika.

Dari penyajian data tersebut terdapat temuan yang akan dilakukan peneliti melalui tahapan kegiatan, yaitu: Persiapan dan Pelaksanaan pembelajaran. Tahap persiapan yang akan dilakukan yaitu guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPP, materi, dan media pembelajaran. Sebelum guru mempersiapkan RPP yang lebih penting dilakukan adalah memilih model dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Tahap pelaksanaan ini ada 3 tahap proses kegiatan yaitu: Kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, kegiatan akhir pembelajaran. Dan tahap evaluasi merupakan kegiatan evaluasi ini setelah pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian diatas dalam kegiatan proses pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga dengan model STAD terdapat beberapa kelebihan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: 1. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Media Ular Tangga dengan Model STAD Pada Siswa Kelas IV SDN Krowe 3 Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga dan model STAD pada siswa kelas IV SDN Krowe 3, peneliti menemukan temuan pada saat pembelajaran berlangsung, sebelum pembelajaran dimulai siswa terlihat sangat lesu dan tidak bersemangat ketika mengetahui bahwa akan mengikuti pelajaran matematika, bahkan ketika guru memasuki kelas dan menyampapikan salam kebanyakan dari mereka yang tidak menjawab salam guru tersebut dengan bersemangat dan suara yang keras.

Pada saat pelajaran akan dimulai ada beberapa siswa yang beralasan tidak membawa buku tulis dan lain sebagainya, dan ketika ditanya "Mena, apakah kamu ketiganya? apakah kamu tidak elajsa?" "Tidak bu, saya tidak belajar matematika semalam, karena saya tidak suka dengan pelajaran matematika". Dan anda juga tidak menyukainya, apakah anda takut dengan pelajaran itu, dilihat dari antusias siswa pada saat

guru menyampaikan materi di depan tentang bangun datar, ada siswa yang rame sendiri, ada siswa yang mainan pensil, dan ada pula siswa yang menggambar di buku tulisnya. Menyadari kurangnya antusias **siswa dalam mengikuti pembelajaran** matematika, maka guru mencoba mengubah cara menyampaikan suatu materi dengan menggunakan media dan model pembelajaran, karena pada EDUSCOTECH, Vol.1

No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI:

<https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 8 pembelajaran sebelumnya seorang guru menggunakan metode ceramah dan langsung dengan penugasan. Maka dari itu guru mencoba untuk menghidupkan kelas dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, guru **menggunakan media permainan ular tangga** modifikasi dengan model STAD, dimana dalam papan ular tangga tersebut terdapat berbagai macam bangun datar, siswa di minta untuk memainkan ular tangga tersebut dengan beberapa ketentuan mainnya, dalam **menggunakan media permainan ular** tangga, siswa di bentuk menjadi 2 kelompok dimana dalam setiap kelompok terdapat siswa yang aktif, kurang aktif, dan pasif.

Tiap kelompok diberi tugas yang sama yaitu memainkan ular tangga dan menjawab pertanyaan yang ada dalam ular tangga tersebut. Dalam proses pembelajaran **menggunakan media ular tangga** tersebut, membuat kelas menjadi lebih hidup bahkan siswa yang kurang aktif dan pasif pun terlihat bersemangat kembali mengikuti pembelajaran matematika yang di rasa sangat sulit dan membosankan. Pada pertemuan kali ini peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan media dan model tersebut, kebanyakan siswa sangat **antusias dalam mengikuti pembelajaran** matematika tersebut, akan tetapi ada siswa yang bahkan membuat gaduh karena terlalu bersemangat dalam memainkan ular tangga modifikasi tersebut. Bahkan dalam pelaksanaan menggunakan media tersebut ada salah seorang siswa yang berkeliaran di kelompok lain untuk mengganggu kelompok lain yang sedang memainkan **media permainan ular tangga** tersebut.

Dalam pembelajaran kali ini siswa sangat senang dan begitu **antusias dalam mengikuti pembelajaran** matematika, karena guru menggunakan media yang menarik siswa untuk ikut antusias dalam pembelajaran yang di rasa sangat membosankan dan susah tersebut. Setelah waktu bermain papan ular tangga habis, maka masing-masing kelompok harus mengumpulkan hasil dari kelompoknya tersebut, kelompok B mengumpulkan jawaban terlebih dahulu dari pada kelompok A, disini ada salah satu anggota dari kelompok B yang mendatangi kelompok A dan mengejek karena kelompok B dapat mengumpulkan jawabannya terlebih dulu.

Dalam penelitian kali ini **peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan**

media dan model dalam pembelajaran maka dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran matematika dengan materi bangun datar. 2. Kelebihan dan Kekurangan Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga dengan Model STAD. a. Kelebihan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dalam menggunakan media permainan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain, selain itu permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain, hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dan wayg eraClisya engakabhw" ngnan ed eraina ular tangga sangatlah menyenangkan, karena dapat belajar sambil ba". Teknik permainan EDUSCOTECH, Vol.1 No.2 Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 9 ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan menggunakan permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, yang terpenting adalah peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. b.

Kekurangan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dalam Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik, sehingga tidak banyak siswa yang paham dan menguasai cara bermainnya, bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. c. Kelebihan Menggunakan model STAD Dengan di bentuknya suatu kelompok yang beranggotakan siswa aktif, kurang aktif dan pasif maka dari satu siswa dengan satu siswa yang lain dapat saling mengisi satu sama lain, d insejn enghl warpti engDa g enakbwa Menyukai jika menggunakan model pembelajaran STAD, karena jika saya tidak bisa mengerjakan maka saya akan bertanya secara jelas dengan salah satu anggota saya yang lebih pai" i alamsu lopk dat emerin sematkadsia uk bektersama dengan siswa lain d.

Kekurangan Menggunakan Model STAD Dengan menggunakan model pembelajaran STAD dalam pembelajaran matematika mempunyai kekurangan yaitu apabila tidak ada kerjasama dalam satu kelompok dan belum biasa menyesuaikan diri dengan anggota kelompok yang lain maka tugas tidak bisa selesai pada waktu yang sudah ditentukan. IV. Kesimpulan dan Saran Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Dengan Model STAD Pada siswa kelas IV SDN Krowe 3 berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan kegiatan tepat waktu sesuai dengan jadwal, guru dapat mengondisikan siswa dengan baik.

Pada kegiatan awal pembelajaran ada sedikit kendala, ketika memasuki kegiatan inti

yaitu pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dan menggunakan model STAD siswa terlihat sangat antusias dalam bermain sambil belajar, akan tetapi keadaan kelas menjadi gaduh dan tidak terkontrol, serta kurangnya durasi waktu yang ditentukan merupakan kendala yang kedua. Kelebihan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan model STAD adalah siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, sedangkan kekurangannya adalah kurangnya perhatian aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dengan model STAD dalam pembelajaran matematika menghilangkan rasa takut, jenuh siswa terhadap pelajaran matematika.. EDUSCOTECH, Vol.1 No.2

Agustus 2020 ISSN: 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online) DOI: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 10 Daftar pustaka Abdurrahman, Mulyono, 2012. Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta Suwangsih, Erna. 2006. Model Pembelajaran Matematika. Bandung: Upi Press. Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Novitasari, Lilik. 2012. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Dengan Metode STAD Pada Siswa Kelas IV SDN Pupus II Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi tidak diterbitkan. Madiun. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

IKIP PGRI MADIUN. Sundayan, Rostina. 2014. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta. Sanaky, AH Hujair. 2009. Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif. Bantul: Kaukaba Dipantara. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta. Moleong, Lexy. 2000. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

INTERNET SOURCES:

8% - journal.udn.ac.id > index > eduscotech
<1% - repository.uinjkt.ac.id > dspace > bitstream
<1% - eprints.ums.ac.id > 34000 > 8
1% - eprints.undip.ac.id > 40650 > 3
1% - www.academia.edu > 20235072 > MEDIA_PEMBELAJARAN
<1% - www.ijsrp.org > research-paper-0619 > ijsrp-p9030
<1% - www.coursehero.com > file > p3r898uq
<1% - www.trigonalmedia.com > 2014 > 11
1% - pujastawa.files.wordpress.com > 2010 > 08
1% - eprints.ums.ac.id > 44107/1/11
1% - ramacahyati8910.wordpress.com > 2012/11/15
1% - irpan1990.wordpress.com > 2011/08/11 > metode

1% - eprints.stainkudus.ac.id › 807/6/6
<1% - gurukelassaya.blogspot.com › 2017 › 01
<1% - el-shalih.blogspot.com › 2010 › 03
<1% - primadonakita.blogspot.com › 2014 › 03
<1% - ngadiyonopendmtk.blogspot.com › 2015 › 02
1% - jasa-tesis-skripsi.blogspot.com › 2009 › 06
1% - cingkrangoke.blogspot.com › 2016 › 12
1% - core.ac.uk › download › pdf
1% - docs.google.com › document › d
<1% - sitikhodijah200492.blogspot.com › 2014 › 03
1% - jasapembuatanptkkurikulum2013.blogspot.com › 2018
<1% - bookskart.net › download › strategi-dalam
<1% - repository.uksw.edu › bitstream › 123456789/10786/2
<1% - adoc.pub › bab-iii-metode-penelitian-penelitian
<1% - www.coursehero.com › file › pn9jjec
<1% - nagabiru86.wordpress.com › 2009/06/12 › data
<1% - www.coursehero.com › file › p3tdp0k
<1% - text-id.123dok.com › document › myjdwm4ky-teknik
<1% - digilib.uinsby.ac.id › 3604 › 7
<1% - kuliah-nanamisnara.blogspot.com › 2015 › 02
<1% - etheses.uin-malang.ac.id › 12347/1/14130067
<1% - eprints.ums.ac.id › 37922/13/09
<1% - www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id › index › JS
<1% - www.yukbelajar.id › cara-mengatasi-anak-didik-malas
<1% - journal.um-surabaya.ac.id › index › matematika
<1% - pracitra.blogspot.com › 2012 › 11
<1% - aniesmanis11.blogspot.com › 2016 › 06
<1% - repository.radenintan.ac.id › 5056 › 1
<1% - adoc.pub › desain-pembelajaran-materi-aritmatika
<1% - repository.unpas.ac.id › 5355
<1% - repository.unpas.ac.id › 10167 › 18
<1% - logs.pesc.com › lexy_j_moleong_metodologi_penelitian

**HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG (PEER REVIEW)
KARYA ILMIAH: JURNAL ILMIAH**

Judul Artikel Ilmiah : Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga

Penulis Artikel Ilmiah : 1 Orang (Eko Pujiyanto)

Identitas Jurnal Ilmiah :

- a. Nama Jurnal : Eduscotech
- b. ISSN/ISBN : ISSN 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online)
- c. Nomor/Volume/Hal: Vol. 1 No. 2, 1-10
- d. Edisi (Bulan/Tahun): Maret 2021
- e. Penerbit : Universitas Doktor Nugroho Magetan
- f. Link : <https://journal.udn.ac.id/index.php/eduscotech/article/view/33>
- g. Jurnal terindeks di : -

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah

☐ Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi

Hasil Penilaian Peer Review

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah			
	Internasional terindeks pada basis data internasional bereputasi	Nasional Terakreditasi	Nasional Tak Terakreditasi	Nilai Akhir Yang Diperoleh
Kelengkapan dan Kesesuaian unsur isi jurnal (10 %)			1	0,5
Ruang Lingkup dan kedalaman pembahasan (30 %)			3	2,5
Kecukupan dan Kemutakhiran data/Informasi dan metodologi (30 %)			3	2,5
Kelengkapan unsur dan Kualitas penerbit (30 %)			3	2,5
Total = (100 %)			10	8
Kontribusi Pengusul (Penulis Anggota)	Penulis Mandiri =			8
Tanggapan				
- Kelengkapan dan Kesesuaian Unsur	kelengkapan jurnal masih kurang			
- Ruang Lingkup dan Kedalaman Pembahasan	kedalaman sudah cukup			
- Kecukupan dan Kemutakhiran Data & Metodologi	Metodologi sudah sesuai			
- Kelengkapan Unsur & Kualitas Penerbit	kualitas penerbit sudah cukup.			

Magetan,
Reviewer 1



Nama : Heri Prianto, S.Pd., M.Pd.

NIDN : 0713118503

Instansi : Universitas Doktor Nugroho Magetan

Jabatan/Pangkat: Asisten Ahli

**HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG (PEER REVIEW)
KARYA ILMIAH: JURNAL ILMIAH**

Judul Artikel Ilmiah : Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga

Penulis Artikel Ilmiah : 1 Orang (Eko Pujiyanto)

Identitas Jurnal Ilmiah :

- a. Nama Jurnal : Eduscotech
- b. ISSN/ISBN : ISSN 2716-0653 (print) | 2716-0645 (online)
- c. Nomor/Volume/Hal: Vol. 1 No. 2, 1-10
- d. Edisi (Bulan/Tahun): Maret 2021
- e. Penerbit : Universitas Doktor Nugroho Magetan
- f. Link : <https://journal.udn.ac.id/index.php/eduscotech/article/view/33>
- g. Jurnal terindeks di : -

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah

☐ Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi

Hasil Penilaian Peer Review

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah			
	Internasional terindeks pada basis data internasional bereputasi	Nasional Terakreditasi	Nasional Tak Terakreditasi	Nilai Akhir Yang Diperoleh
Kelengkapan dan Kesesuaian unsur isi jurnal (10 %)			1	0,5
Ruang Lingkup dan kedalaman pembahasan (30 %)			3	2,5
Kecukupan dan Kemutahiran data/Informasi dan metodologi (30 %)			3	2,5
Kelengkapan unsur dan Kualitas penerbit (30 %)			3	2,5
Total = (100 %)			10	8
Kontribusi Pengusul (Penulis Anggota)	Penulis Mandiri = 8			
Tanggapan				
- Kelengkapan dan Kesesuaian Unsur	Kelengkapan jurnal masih kurang			
- Ruang Lingkup dan Kedalaman Pembahasan	Kedalaman sudah cukup			
- Kecukupan dan Kemutakhiran Data & Metodologi	Metodologi sudah sesuai			
- Kelengkapan Unsur & Kualitas Penerbit	Kualitas penerbit sudah cukup			

Magetan,
Reviewer 2

Nama : Rohmad, M.Pd.

NIDN : 0718047602

Instansi : Universitas Doktor Nugroho Magetan

Jabatan/Pangkat: Asisten Ahli