

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA INTERAKTIF (UTI)
BERBASIS *GOOGLE SLIDES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATERI ALJABAR**

SKRIPSI



NUR HIMMATUL ULYA

2420013

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ‘ULUM
JOMBANG**

2024





**PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA INTERAKTIF (UTI)
BERBASIS *GOOGLE SLIDES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATERI ALJABAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Matematika



NUR HIMMATUL ULYA

2420013

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ‘ULUM
JOMBANG
2024**



HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA INTERAKTIF (UTI) BERBASIS *GOOGLE SLIDES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI ALJABAR

Telah Diperiksa dan Disetujui Sebagai Persyaratan Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan
Matematika

Nur Himmatul Ulya
2420013

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd

Tomy Syafrudin, M.Pd



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA INTERAKTIF (UTI) BERBASIS *GOOGLE SLIDES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI ALJABAR

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Himmatul Ulya

2420013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Juli 2024

Susunan

TIM PENGUJI

- | | |
|--|-----|
| 1. Tomy Syafrudin, M.Pd
(Ketua) | () |
| 2. Dian Novita Rohmatin, M.Pd
(Anggota) | () |
| 3. Ana Rahmawati, S.Si., M.Pd
(Anggota) | () |

Mengetahui, Agustus 2024

Dekan

Dr. Wiwik Maryati, S.Sos., M.S.M



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Himmatul Ulya

NIM : 2420013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Bisnis, Bahasa, dan Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya dan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Interaktif Berbasis *Google slides* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII” benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain, dan bukan hasil jiplakan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan atau ada yang mengajukan gugatan, maka saya bersedia menerima seluruh sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pembatalan gelar yang saya peroleh dari Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum.

Jombang, 25 Agustus 2024

Yang menyatakan

(Nur Himmatul Ulya)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada Peneliti, sehingga Peneliti masih diberi kenikmatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA INTERAKTIF (UTI) BERBASIS *GOOGLE SLIDES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA)”**.

Proposal skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maupun secara tidak langsung. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua peneliti Bapak Suparman dan Ibu Lis Khoirotin yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi, tuntunan, semangat, dan selalu mendo'akan peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
2. Saudara dan keluarga peneliti Bapak Kaspan, Ibu Siti Haiya, Ahmad Bahrul Hikami, serta Muhammad Harun Arrasyid yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi dan semangat kepada peneliti.
3. Ibu Wiwik Maryati, S.Sos.M.S.M, Selaku Dekan Fakultas Bahasa Bisnis dan Pendidikan Unipdu Jombang
4. Ibu Tafsillatul Mufidah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang sudah mendampingi peneliti dengan penuh cinta dan kasih sayang.
5. Bapak Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd, selaku Dosen pembimbing 1 yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Tomy Syafrudin, M.Pd, selaku Dosen pembimbing 2 yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti mencari solusi dikala peneliti kesulitan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan
8. Kepala SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso Jombang Bapak Mashudi, S.S., S.Pd dan seluruh jajarannya
9. Waka Kurikulum SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso Jombang Ibu A'isah Salmiyah, S.Pd
10. Ibu Ika Sulis, M.Pd dan Ibu Miftahul Rosadah, M.Pd selaku guru matematika di SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso dan responden dalam penelitian ini.



11. Siswa kelas VII SMP Darul ‘Ulum 1 yang telah berkenan menjadi subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan dalam penelitian ini
12. Sahabat peneliti, Nuril Hikmatul Laili dan Aulia Nur Rahmah yang sudah menemani peneliti dikala senang dan sedih selama 4 tahun ini.
13. Teman Peneliti, Nisatun Nahdliyah dan Umi Rahma Wahidah yang sudah menemani dan banyak membantu peneliti dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Teman Sekamar Peneliti, Najwa Aini Syifa dan Zaimatul Qoiriyah Nur Rohim yang sudah menemani dan menghibur peneliti dikala suntuk.
15. Teman-teman Pendidikan Matematika angkatan 2020 yang telah memberikan semangat kepada peneliti.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat dibutuhkan demi perbaikan proposal skripsi ini.

Jombang, 7 Juli 2024

Peneliti



ABSTRAK

Ulya, Nur Himmatul. 2024. Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Interaktif (UTI) Berbasis *Google Slides* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aljabar. Skripsi, Progra, Studi Pendidikan Matematika, FBBP, Unipdu, Pembimbing (I) Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd. (II) Tomy Syafrudin, M.Pd.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk (1) Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *game* ular tangga agar konsep materi aljabar kelas VII mudah dipahami, praktis, dan efektif. (2) menghasilkan *game* ular tangga berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar kelas VII yang valid, praktis, dan efektif. Model penelitian pengembangan adalah model *Borg and Gall* yang dikembangkan oleh Sugiyono dan melalui 11 langkah yaitu (1) Potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Revisi desain, (5) Validasi produk, (6) Revisi produk, (7) Uji coba produk, (8) Revisi produk, (9) Uji coba pemakaian, (10) Revisi produk, (11) Produksi. *Game* ular tangga interaktif (UTI) berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar diuji cobakan dengan dua uji coba yakni uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 15 siswa kelas VII.3 SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso dan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII.2 SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso. Data yang diperlukan untuk penelitian pengembangan ini dikumpulkan melalui lembar validasi, angket siswa, angket respon guru, serta *pre-test*, dan *post-test*.

Secara umum hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah *game* ular tangga interaktif (UTI) berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. *Game* ular tangga interaktif (UTI) berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar memenuhi kriteria valid dengan persentase kevalidan 77,7%. Hasil uji kepraktisan *game* ular tangga interaktif (UTI) berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar ditentukan oleh angket respon siswa dan angket respon guru, dalam uji coba lapangan survei respon siswa untuk persentase kepraktisan sebesar 81,2% sehingga memenuhi kriteria praktis. Hasil angket respon guru untuk presentase kepraktisan sebesar 95% sehingga memenuhi kriteria praktis. Hasil keefektifan *game* ular tangga interaktif (UTI) berbasis *google slides* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aljabar dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan sebesar 80%. Namun, pada hasil *post-test* diketahui bahwa tidak ada siswa yang tuntas sehingga diperoleh presentase ketuntasan sebesar 0% sehingga belum memenuhi kriteria efektif.



ABSTRACT

Ulya, Nur Himmatul (2024). Development of an Interactive Snakes and Ladders Game (UTI) Based on Google slides to Improve Learning Outcomes in Algebra. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, FBBP, Unipdu. Supervisor (I) Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd. (II) Tomu Syafrudin, M.Pd.

This research is a development study that aims to (1) explain the development process of an interactive snakes and ladders game learning media so that the concept of seventh-grade algebra material is easy to understand, practical, and effective; (2) produce a google slides-based snakes and ladders game to improve learning outcomes in seventh-grade algebra that is valid, practical, and effective. The development research model is the borg and gall model developed by sugiyono and goes through 11 steps, namely (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design revision, (5) product validation, (6) product revision, (7) product trial, (8) product revision, (9) user trial, (11) production. The interactive snakes and ladders game (UTI) based on google slides to improve learning outcomes in algebra was tested through two trials, namely a limited trial conducted on 15 seventh grade students of SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso and a field trial conducted on 30 seventh-grade students of SMP Darul 'Ulum 1 Rejoso. The data needed for this development research was collected through validation sheets, student questionnaires, teacher response questionnaires, as well as pre-test and post-test.

Overall, the results obtained in this development study are that the interactive snakes and ladders game (UTI) based on google slides to improve learning outcomes in algebra has met the criteria of being valid, practical, and effective. The interactive snakes and ladders game (UTI) based on google slides to improve learning outcomes in algebra meets the validity criteria with validity percentage of 77,7%. The results of the practicality test of the interactive snakes and ladders game (UTI) based on google slides to improve learning outcomes in algebra are determined by student response questionnaires and teacher response questionnaires. In the field trial, the student response survey for practicality was 81,2% Thus meeting the practical criteria. The results of the teacher response questionnaire for practicality were 95%, thus meeting the practical ceriteria. The effectiveness of the interactive snakes and ladders game (UTI) based on google slides to improve learning outcomes in algebra is seen from the results of the pre-test and post-test. In the pre-test and post-test, there was an increase of 80%. However, in the post-test results, it was found that no students passed, so the mastery percentage was 0%, thus not meeting the effective criteria.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	Error! Bookmark not defined.
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Batasan Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1.7 Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>Game</i> Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
2.3 <i>Google Slides</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4 Pembelajaran Aljabar dengan Media Ular Tangga Interaktif (UTI)	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Model Penelitian & Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Analisis Produk	Error! Bookmark not defined.
4.3 Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.



BAB V KAJIAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut ...	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN – LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Tes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pre-test dan Post-test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Rubik Penskoran Pre-test dan Post-test	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Pemberian Skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kriteria Kategori Interpretasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Kategori Interpretasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Game Ular Tangga.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Rangkuman catatan dan saran validator	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil validasi angket respon siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Catatan dan saran validator.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil validasi angket respon guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Catatan dan saran validator.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil validasi soal test (pre-test dan post-test) ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Catatan dan saran validator.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Komentar peserta didik pada angket respon	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Rincian pelaksanaan uji coba lapangan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil angket respon siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Komentar siswa saat uji coba lapangan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil angket respon guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Hasil belajar siswa berdasarkan pre-test dan post-test	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Hasil Keseluruhan dalam Penelitian	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil test studi pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1Tampilan awal media	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2Tampilan menu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3Tampilan Instruksi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Tampilan game ular tangga.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 soal liveworksheet sebelum direvisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 soal liveworksheet setelah direvisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Fitur drag and drop sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 fitur game setelah revisi.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media Game Ular Tangga Interaktif	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Skenario wawancara guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Sekenario Wawancara Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Soal Test Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Hasil Test Studi Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Validasi Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Revisi Hasil Validasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Data Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Dokumentasi Uji Coba terbatas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Lapangan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Hasil Cek Turnitin.....	Error! Bookmark not defined.

