



# Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

Yesica Emelda Duarmas<sup>1</sup>, Yoseph Batkunde<sup>2\*</sup>, Zakarias Bacori<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, STKIP Saumlaki, Saumlaki

<sup>2,3</sup> Dosen Pendidikan Matematika, STKIP Saumlaki, Saumlaki

ybatkunde@gmail.com

## Abstract

Mathematics is a science that is essentially abstract. Mathematics is also a science that has regular patterns related to ideas, processes, and reasoning. Learning media is anything that can be used to convey messages or information in the teaching and learning process so that it can stimulate students' attention and interest in learning. The type of research used in this research is quantitative research with a descriptive approach. Quantitative research method is one type of research whose specifications are systematic, well-planned and clearly structured from the beginning to the making of the research design. The subjects of this study were the seventh grade students, totaling 16 students. This research was carried out in 4 meetings, namely as follows: (1) the process of implementing the initial test, (2) the process of implementing the first learning, (3) the second learning process, (4) the process of implementing the formative test. Quantitative data in the form of student learning outcomes obtained through tests. The results showed that there was an increase in the line and angle material for class VII Trinitas Lorwembun Junior High School using the Ludo game mathematics learning media, namely 16 students with a percentage of 100% experiencing completeness in the learning process.

**Keywords:** Mathematics Learning; Student Learning Outcomes; Mathematics

## Abstrak

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang pada hakikatnya bersifat abstrak. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki pola keteraturan yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP yang berjumlah 16 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yaitu sebagai berikut: (1) proses pelaksanaan tes awal, (2) proses pelaksanaan pembelajaran pertama, (3) proses pembelajaran kedua, (4) proses pelaksanaan tes formatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada materi garis dan sudut untuk kelas VII SMP dengan menggunakan media pembelajaran matematika permainan ludo yaitu 16 siswa dengan presentase 100% mengalami ketuntasan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar Siswa, Media Pembelajaran Matematika, Permainan Ludo.

## 1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan, diperlukan penguasaan pemahaman atas matematika yang kuat sejak dini. Matematika juga merupakan ilmu abstrak yang memiliki nilai pasti dalam perhitungan yang merupakan angka-angka disetiap pembelajarannya. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu cara agar matematika tidak dibenci melainkan disukai dan menyenangkan.

Pada dasarnya pembelajaran matematika diajarkan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Disamping itu juga agar kepribadian siswa terbentuk serta terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pembelajaran matematika di sekolah yaitu, memberikan tekanan pada pemetaan nalar, pembentukan sikap siswa, serta ketrampilan dalam menerapkan matematika itu sendiri. Pada umumnya orang menganggap bahwa matematika adalah sebuah pelajaran yang sulit dan menyebalkan, sehingga kebanyakan dari mereka tidak dapat mengerti dan tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika.

Permasalahan pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika, selalu muncul pada perkembangan dan minatnya kemampuan siswa, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan belajar mengajar (KBM) dikatakan berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan bergantung pada beberapa hal antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan, masyarakat serta tak kalah pentingnya adalah sarana prasarana dan juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar dikatakan sukses dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar dari target yang telah ditentukan.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media juga merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa. Manfaat penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran sangat membuat pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat

(Hamzah dan Nina Lamatenggo, 2011) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Salah satu media tersebut adalah media permainan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan dapat diartikan sebagai salah satu alat penunjang dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran

yang menyenangkan dan tidak membosankan akan menciptakan suasana kelas yang efektif, serta mengurangi ketegangan siswa dalam memulai pembelajaran sampai akhir pembelajaran selesai. Sedangkan menurut (Rusman, dkk, 2012), Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran dalam bentuk permainan sangat dibutuhkan untuk menerapkan konsep materi yang sulit dipahami siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran menggunakan permainan mendukung pembelajaran yang efektif. Media permainan edukatif, menyenangkan dan produktif menurut (Yusuf, Y.dan Auliya, U, 2011), adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik dalam pembelajaran, mengasikkan nilai lebih bagi penggunaannya, dan membuat senang ketika menggunakannya. Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa permainan edukatif yang bersifat mendidik adalah sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap suatu materi baru. Permainan yang mendidik juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan, melatih keberanian siswa dan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa.

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk siswa guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktifitas baik fisik maupun kognitif yang sifatnya tidak membosankan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan siswa. Dengan bermain, siswa menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Imajinasi adalah kemampuan individu menggabungkan elemen dari pengalaman dalam situasi tertentu yang menghasilkan perilaku yang baru.

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Menurut (Alvi dan Ahmed, 2011), Ludo merupakan permainan yang kompleks dan memiliki berbagai aspek strategi untuk dimainkan sehingga ludo tidak bisa dianggap hanya sebagai permainan sepele. Ludo merupakan salah satu jenis permainan moderen. permainan ini merupakan permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ludo terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran matematika. Penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar bagi siswa. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena setiap siswa akan saling membantu dan mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo. Media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran bagi siswa agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada salah siswa kelas VII SMP, yaitu Anselma Arbol, ditemukan beberapa masalah yakni siswa kurang mengerti apa yang

diajarkan guru dalam pembelajaran matematika oleh sebagian siswa, kemudian siswa membutuhkan media baru yang sebelumnya belum mereka ketahui. Seharusnya pembelajaran matematika yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif pada proses belajar mengajar. Selain itu kurangnya inovasi dan kreativitas guru untuk menggunakan beberapa media salah satunya media permainan sebagai media pembelajaran masih kurang. Satu diantaranya cara menyampaikan materi matematika yang dapat membantu antara konsep yang abstrak dengan keadaan yang sebenarnya adalah dengan menggunakan media. Selain itu, hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMP, yaitu Denianto Kuniawan, S.Pd di dalam wawancaranya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika karena cara penyampaian materi kurang dimengerti oleh siswa, sehingga lebih mudah memahami materi matematika jika menggunakan media pembelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, I Made Tege, Luh Putu Putrini Mahadewi, dengan Judul pengembangan Media Ludo Work Game siswa kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan ludo Work Game dengan model TGT untuk kelas IV efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Siswa dilihat dari rata-rata nilai pre-test dan post-test yang dihitung dengan menggunakan uji-t.n. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Adelia Rahmawati, A. Wahab Abdi Samsul Bard, dengan judul penerapan model pembelajaran Team Games Tournament menggunakan media permainan interaktif ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA inshafuddin Banda Aceh. Adapun hasil dari penelitian yaitu, aktifitas guru dan siswa antara siklus I 60%, siklus II 80% dan pada siklus III 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran permainan ludo interaktif sangat baik dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dalam setiap aspek penilaian sangat baik, terlebih lagi response siswa mendapatkan kategori yang sangat baik untuk pembelajaran mereka. Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi maupun materi yang diajarkan karena siswa akan menjadi tertarik, berminat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Susan Mardianai & Moh. Djasari, teams games tournament dengan Judul permainan ludo akutansi untuk meningkatkan aktifitas belajar akutansi, jurnal pendidikan akuntansi indonesia. Hasil dari penelitian, yaitu media pembelajaran permainan ludo sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas belajar. Hal ini ditandai dengan meningkatkannya persentase rata-rata aktivitas akuntansi yang di ambil melalui observasi dengan lembar observasi adalah 19,29% dari 69,35% di siklus I menjadi 88,36% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran permainan ludo pada aktivitas belajar akutansi layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran karena setiap aspek penilaian mengalami peningkatan serta aktivitas belajar siswa pun sangat baik.

Dari beberapa penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu dalam penelitiannya sama-sama menggunakan media permainan

ludo dalam menyampaikan materi. Sedangkan perbedaannya terdapat dalam modifikasi media ludo, tata cara bermain permainan dan materi pelajaran yang di gunakan sehingga Peneliti mengembangkan media permainan ludo pada materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut diatas, maka perlu dicari alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang ditemukan adalah media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Garis dan Sudut Pada Siswa Kelas VII SMP Kecamatan Kormomolin, Kabupaten Kepulauan Tanimbar”..

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif kuantitatif, Menurut (Suharsimi, 2015) penelitian deskriptif kuantitatif banyak menggunakan angka, mulai dari pengambilan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara matematis dan akurat tentang keadaan yang sebenarnya.

Teknik analisis data yang di gunakan berupa data kuantitatif berupa angka untuk mengetahui keberhasilan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika. Siswa secara klasikal dinyatakan tuntas dalam kegiatan belajar jika ketuntasan kelas mencapai  $\geq 65$ . Sedangkan ketuntasan kelas dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Dengan P adalah persentase jumlah siswa yang mengalami peningkatan.

Siswa dianggap tuntas dalam kegiatan belajar jika hasil belajar siswa mencapai  $\geq 65\%$ .

Tabel 2.1. Kriteria Ketuntasan Minimum

KKM	Keterangan
$\geq 65$	Tuntas
$< 64$	Belum Tuntas

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMP Kecamatan Kormomolin Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media Permainan Ludo dalam proses pembelajaran materi Garis dan Sudut seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Media Permainan Ludo

Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### Pertemuan 1

Hasil belajar siswa pada pembelajaran pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Klasifikasi Hasil Perhitungan Pada LKS 1(Pertama)

Nilai	Kelompok				Frekuensi	Presentasi (%)	Kualifikasi
	I	II	III	IV			
80-100			4		4	(25%)	Sangat baik
60-79		4			4	(25%)	Baik
< 60	4			4	8	(50%)	Gagal
Jumlah	4	4	4	4	16orang	(100%)	

*Sumber Data: data diolah 08 juni 2021*

Pada tabel 3.1 penilaian proses yang dinilai berupa hasil LKS. Terlihat bahwa pada LKS 1 sebanyak 4 orang siswa dikategorikan “sangat baik” dengan presentase (25%) dan 4 orang siswa dikategorikan “baik” dengan presentase (25%) mampu menguasai indikator pembelajaran, dan 8 orang siswa (50%) tidak mampu menguasai indikator pembelajaran dengan kategori gagal.

#### Pertemuan 2

Hasil belajar siswa pada pembelajaran kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kualifikasi Kemampuan Hasil Siswa pada LKS 2 (kedua)

Nilai	Kelompok				Frekuensi	Presentasi (%)	Kualifikasi
	I	II	III	IV			
80-100	4	4	4	4	16	100%	Sangat baik
60-79						0%	Baik
< 60						0%	Gagal
Jumlah	4	4	4	4	16 orang	100%	

*Sumber data: data diolah 10 juni 2021*

Pada tabel 3.2 penilaian proses yang dinilai berupa hasil LKS. Terlihat bahwa pada LKS 2 seluruh siswa (100%) mampu menguasai indikator pembelajaran dengan kategori”sangat baik”.

#### Petemuan 3 (Pelaksanaan Tes Akhir/Formatif)

Peneliti mengadakan tes akhir (formatif) pada siswa kelas VII SMP Trinitas Lorwembun Kecamatan Kormomolin Kabupaten Kepulauan Tanimbar pada tanggal 10 juni 2021, siswa yang hadir 16 siswa. Adapun hasil tes formatif /tes akhir yang diperoleh dari olahan data sebagai berikut:

Tabel 3.3 Klasifikasi Pencapaian Siswa pada Tes Formatif

Nilai	Frekuensi	Presentasi (%)	Kualifikasi
80-100	9orang	(56,25%)	Sangat baik
60-79	7orang	(43,75%)	Baik
< 60	-	-	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>16orang</b>	<b>(100%)</b>	

*Sumber Data: data diolah 12 juni 2021*

Berdasarkan tabel 3.3 di atas 9 orang siswa berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase sebesar 56,25%, 7 orang siswa berada pada kategori “baik” dengan presentase sebesar 43,75%, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori “kurang (gagal)” dengan presentase sebesar 0%. Dengan demikian rata-rata pencapaian nilai akhir sebesar 100% dapat dikategorikan tuntas.

Nilai akhir merupakan proses dimana kita menghitung presentase (%) pencapaian nilai proses ditambahkan dengan presentase (%) nilai akhir kemudian dibagi dengan 10. Bila mana pada pencapaian nilai proses pada pertemuan pertama hasilnya tidak baik dan hasil pada pertemuan kedua baik, kemudian dijumlahkan untuk mendapat nilai rata-rata, ada yang mendapat sangat baik, baik, gagal. Nilai akhir juga didapat dari nilai tes formatif yang mana nilai bervariasi. Ada yang mendapat nilai sangat baik, baik, dan kurang (gagal) kemudian menggunakan rumus untuk menghitung nilai akhir.

Adapun hasil nilai akhir yang diperoleh dari olahan data sebagai berikut :

Table 3.4 Klasifikasi Hasil Nilai Akhir

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
80 - 100	8	50 %	SangatBaik
60 - 79	8	50 %	Baik
< 60	-	0 %	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>16orang</b>	<b>(100%)</b>	

*Sumber data: data diolah 12 Juni 2021*

Berdasarkan tabel 3.4 diatas terlihat bahwa 16 siswa telah tuntas dalam pembelajaran baik secara klasikal maupun individual yang dimana 8 orang berada pada kualifikasi “sangat baik” dengan presentase 50%, dan 8 orang berada pada kualifikasi “baik” dengan presentase 50% dan tidak ada yang berada pada kualifikasi “gagal” 0%.

#### Pertemuan 1

Proses pembelajaran di SMP Trinitas Lorwembun dengan menggunakan media permainan ludo dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media di harapkan siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar dan bias menangkap lebih cepat materi yang diajarkan. Tindakan kelas yang dilakukan

peneliti selama pengajaran adalah membuat siswa memahami materi ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan alat bantu berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini dibuat untuk peneliti bias membagikan kepada setiap kelompok, dan dalam kelompok tiap-tiap orang harus bertanggung jawab untuk menjawab soal-soal yang tertera dalam LKS, bukan Cuma satu orang atau siswa yang dikategorikan pintar saja. Dalam proses pembelajaran, pada pertemuan satu (LKS1) sebagian besar siswa tidak mampu menjawab soal dengan benar pada ke 5 butir soal. Skor perolehan presentase (%) pencapaian pada LKS 1 menunjukkan bahwa dari 16 siswa hanya terdapat 8 siswa yang dapat mencapai KKM diatas standar yang telah ditentukanya itu 79 sedangkan 8 siswa lainnya tidak tuntas dengan memperoleh nilai  $< 60$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menjawab soal dengan benar menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini tinggi, siswa bersemangat dalam pembelajaran dan memperhatikan dengan baik saat proses pembelajaran. Sedangkan siswa yang melakukan kesalahan dalam menjawab soal dikarenakan mereka tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung akhirnya mereka tidak mengerti materi yang diajarkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk LKS pertemuan pertama dari 16 siswa hanya terdapat 8 siswa yang dapat mencapai KKM diatas standar yang telah ditentukan yaitu 79, dari 8 siswa yaitu 4 orang siswa dikategorikan “sangat baik” dengan presentase 25% dan 4 orang siswa dikategorikan “baik” dengan presentase 25% sehingga jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 8 orang siswa. Sedangkan 8 siswa lainnya tidak tuntas atau gagal dengan memperoleh nilai  $< 60$  dengan presentase 50%.

#### Pertemuan 2

Dalam proses pembelajaran, pada pertemuan kedua (LKS2), pembagian siswa dalam kelompok tetap sama sebagaimana pada pertemuan kesatu (LKS1). Adapun hasil belajar matematika menunjukkan peningkatan. Siswa yang semula bosan saat mengikuti pelajaran matematika dikelas hanya diam, mendengar, menulis dan menghafal setelah diberikannya sesuatu yang baru yaitu pendekatan tentang media yang digunakan dengan cara belajar sambil bermain, media yang digunakan adalah permainan ludo. Dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa perkembangan siswa sudah meningkat. Siswa aktif dikelas, bekerja sama dalam kelompok, bersaing secara positif untuk menjadikan tim terbaik dan siswa sangat tertarik dalam pembelajaran.

Media yang diterapkan telah meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang pada awalnya malu-malu, atau tidak berani maju didepan kelas. Begitu juga dalam hal mengerjakan soal, siswa semakin antusias. Perolehan nilai rata-rata siswa pada hasil LKS 2 mengalami peningkatan, dengan rata-rata nilai berada pada kategori tuntas, yaitu 16 oarang siswa (100%) mendapat nilai sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa pada tahap ini lebih aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Dilihat dari LKS 1 ke LKS 2 ada peningkatan karena pada KLS 1 hanya ada 8 orang yang mencapai nilai di atas KKM dan 8 orang siswa tidak mencapai nilai KKM atau dikatakan gagal. Ini disebabkan siswa pada pertemuan 1 (pertama) pada proses pembelajaran mereka belum serius dalam

proses pembelajaran dan mereka belum memahami dengan benar materi yang diajarkan. Tetapi peneliti berusaha memberikan motivasi lewat media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan menyemangati siswa untuk tetap belajar. Inilah yang mengakibatkan siswa lebih giat untuk belajar karena adanya media yang membantu mereka tidak bosan dalam proses pembelajaran dan hasilnya pada LKS 2 semua siswa mendapat nilai diatas KKM.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk LKS pertemuan kedua perolehan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan kategori tuntas, yaitu 16 orang siswa mencapai (100%).

### **Petemuan 3 (Pelaksanaan Tes Akhir Atau Formatif)**

Hasil belajar merupakan tingkat puncak dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru bertujuan agar bisa mengajarkan atau mentransformasikan ilmu serta pengetahuannya kepada siswa dengan proses belajar mengajar. Dengan harapan siswa mendapatkan hasil pemahaman dari proses ini. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Perolehan nilai rata-rata siswa pada tes formatif mengalami peningkatan. Hal tersebut ternyata berpengaruh pula pada nilai prestasi siswa. Nilai prestasi siswa mengalami peningkatan yang cukup, berarti setelah dilakukan pembelajaran dengan media permainan ludo. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal tes formatif dengan nilai 70 ke atas. Data hasil tes formatif menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 60, 16 siswa pada pembelajaran ini target ketuntasan 100% siswa yang mencapai nilai lebih dari 60 telah tercapai.

### **Nilai Akhir.**

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh nilai akhir (NA) menggunakan analisis deskriptif. Analisis ini dipakai untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada materi yang diajarkan. Analisis nilai akhir (NA) dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikualifikasi pencapaian nilai akhir (NA) siswa sebanyak 16 orang (100%) dikategorikan tuntas. Dengan kualifikasi yaitu 8 orang siswa dikategorikan “sangat baik”, 8 orang siswa dikategorikan “baik” dan tidak ada siswa yang dikategorikan kurang (gagal). Hal ini menggambarkan bahwa rata-rata pencapaian hasil belajar siswa berada pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) baik individual maupun kelompok. Ini artinya penerapan media permainan ludo pada materi Garis dan Sudut dengan model (STAD) dapat mencapai hasil belajar matematika yang baik pada siswa kelas VII SMP Trinitas Lorwembun Kecamatan Kormomolin, Kapupaten Kepulauan Tanimbar. Hasil penelitian dalam penerapan media permainan ludo, siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pencapaian nilai akhir siswa-siswi berada pada kualifikasi sangat baik, baik, dan tidak ada yang dikategorikan (gagal) maka dari 16 siswa dikategorikan tuntas atau dengan kata lain seluruh siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peran Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa VII SMP Trinitas Lorwembun Kecamatan Kormomolin Kabupaten Kepulauan Tanimbar maka diperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut: Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi garis dan sudut dengan menerapkan media pembelajaran permainan ludo di kelas VII SMP dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil nilai akhir yaitu: dari 16 orang siswa, 9 orang siswa berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase sebesar 56,25%, 7 orang siswa berada pada kategori “baik” dengan presentase sebesar 43,75% dan tidak ada siswa berada pada kategori “gagal” dengan presentase sebesar 0%. Dengan demikian rata-rata pencapaian nilai akhir sebesar 100% maka dapat dikategorikan tuntas.5.

#### 5. REFERENSI

- Alvi dan Ahmad (2011), *Complexity Analysis and Playing Strategies for Wdo and Its Variant Race Games*. Jakarta: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya Utoma (2013), *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Dwijawiyat (2013), *Mari Bermain Permainan Kelompok Bersama*. Edisi Revisi Yogyakarta: Kanisius.
- Hamzah dan Nina Lamatenggo (2011), *Teknologi Komunikasi Dan Media pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hapsari Melyana Dwi (2015), *Efektifitas Ludo Bgame Dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Yang Telah Dimodifikasih Sedemikian Mungkin*. Universitas Semarang.
- Ningsih dan Pritandhari (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pujiriyanto (2012), *Teknologi Untuk Pengembangan Media Pembelajaran* Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman (2012), *Model-Model Pembelajaran Dan Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.