



**PERBEDAAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN PERMAINAN
ULAR TANGGA DENGAN PENDEKATAN KOOPERATIF DAN
PENDEKATAN KOLABORATIF DI SDIT PERMATA BUNDA
KECAMATAN BAWEN**

SKRIPSI

Disusun dalam rangka penulisan skripsi
guna memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan

Oleh
FINA KHIKMATUL UMMAH
NPM. 20320050

Dosen Pembimbing
Nimas Puspitasari, M.Pd
Yogi Ageng Sri Legowo, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNDARIS
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Perbedaan Keaktifan Siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen

Penulis : Fina Khikmatul Ummah

NIM : 20320050

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : 25 Oktober 2024

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui :

Pembimbing Utama



Nimas Puspitasari, M.Pd

NIDN: 0609088801

Pembimbing Pendamping



Yogi Ageng Sri Legowo M.Pd

NIDN: 06.240692.01

Mengetahui :



HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Perbedaan Keaktifan Siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen

Penulis : Fina Khikmatul Ummah

NPM : 20320050

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS pada hari Senin

Panitia Penguji

1. Ketua	Ridha Sarwono, M. Pd
2. Anggota	1. Puji Winarti, M. Pd
	2. Nimas Puspitasari, M. Pd
	3. Yogi Ageng Sri L, M. Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Ungaran, 28 April 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Sri Widayati, M. Si.

NIDN. 06.150863.02

ABSTRACT

Ummah, F. K. 2024 *Perbedaan Keaktifan Siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama: Nimas Puspitasari,M.Pd. Pembimbing Pendamping: Yogi Ageng Sri Legowo M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif perlu adanya penggunaan media dan pendekatan dalam pembelajaran. Rumusan masalahnya yaitu adakah perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian true eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VA dan kelas VB di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Sample yang digunakan yaitu sample jenuh karena seluruh populasi dijadikan sebagai sample eksperimen yaitu eksperimen satu kelas VA dan eksperimen dua kelas VB. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2024 di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Variabel- variabel yang diteliti meliputi: keaktifan siswa mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan keaktifan siswa mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan observasi untuk mengamati proses sistematis mencatat pola objek menggunakan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Nilai rata- rata keaktifan siswa eksperimen satu yaitu 58,57% yang tergolong dalam kriteria cukup aktif. Sedangkan rata- rata nilai keaktifan siswa pada eksperimen dua yaitu 70,27% yang tergolong dalam kriteria aktif. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu menggunakan uji-t yang diperoleh nilai sebesar 7,054 dan df 61 diperoleh t tabel 1,999624. Maka $7,054 > 1,999624$ dan hasil uji-t menyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil dari penelitian kelas V di SDIT Permata Bunda Kecamatan rata-rata nilai keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif adalah sebesar 58,57% dan hasil rata-rata nilai keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif adalah sebesar 70,27%. Dari hasil rata-rata kedua eksperimen tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif lebih unggul dibanding dengan keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif.

Kata kunci: Keaktifan siswa, pendekatan kooperatif, pendekatan kolaboratif

ABSTRAK

Ummah, F. K. 2024. *Differences in the Activity of Class V Students in mathematics subjects assisted by the snakes and ladders game with a cooperative approach and a collaborative approach at SDIT Permata Bunda, Bawen District.* Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul Ulum University Islamic Center Sudirman GUPPI Ungaran. Main Supervisor: Nimas Puspitasari, M.Pd. Co-Instructor: Yogi Ageng Sri Legowo M.Pd.

This research is motivated by the need to use media and approaches in learning to create effective learning. The formulation of the problem is whether there is a difference in the activity of class V students in mathematics subjects assisted by the snakes and ladders game with a cooperative approach and a collaborative approach at SDIT Permata Bunda, Bawen District. This research aims to determine differences in the activity of fifth grade students in mathematics subjects using the snakes and ladders game with a cooperative and collaborative approach at SDIT Permata Bunda, Bawen District.

The research method used is true experimental research. The research population was all students in class VA and class VB at SDIT Permata Bunda, Bawen District. The sample used was a saturated sample because the entire population was used as an experimental sample, namely one class VA experiment and two class VB experiments. This research was conducted in August 2024 at SDIT Permata Bunda, Bawen District. The variables studied include: the activeness of students in mathematics subjects assisted by the snakes and ladders game with a cooperative approach and the activeness of students in mathematics subjects assisted by the snakes and ladders game with a collaborative approach. The data collection technique for this research is (1) Observation to observe the systematic process of recording object patterns using observation and documentation sheets, (2) Questionnaires containing observer questions related to the research. Data analysis uses descriptive statistics, namely to describe differences in student activity in the form of science products and science processes.

The results of the research show that: The average value of student activity in experiment one is 58.57% which is classified as quite active. Meanwhile, the average student activity score in experiment two was 70.27%, which is classified as quite active. In this study, the hypothesis test used was using the t-test which obtained a value of 7.054 and df 61 obtained a t table of 1.999624. So $7.054 > 1.999624$ and the results of the t-test state that t calculated $>t$ table means that H_a is accepted and H_0 is rejected. The results of class V research at SDIT Permata Bunda District, the average student activity score assisted by the snakes and ladders game with a cooperative approach was 58.57% and the average student activity score assisted by the snakes and ladders game with a collaborative approach was 70.27%. From the average results of the two experiments, it can be concluded that student activity assisted by the snakes and ladders game with a collaborative approach is superior to student activity assisted by the snakes and ladders game with a cooperative approach.

Keywords: Student activity, cooperative approach, collaborative approach

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Khikmatul Ummah
NPM : 20320050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan tersebut.

Ungaran, 28.4.2025

Yang membuat pernyataan



Fina Khikmatul Ummah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”(Q.S Al-Insyirah:5)

“ Terus berusaha dan berdoa semuanya akan baik-baik saja” (Ulfa Aini)

Persembahan

Skrripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya bapak dan ibu tersayang. Almarhum Bapak Suradi yang jiwanya selalu melekat pada hati saya dan Ibu Maesaroh yang tidak hentinya mendoakan dan mendampingi perjalanan saya sampai saat ini.
2. Saudara kandung saya, kakak Choiriyati dan Ahmad Tajuddin yang selalu memberikan nasehat, semangat dan motivasi sehingga saya bisa menempuh gelar sarjana dan tidak lupa suami tercinta Yusup Sabila yang selalu menjadi support sampai bisa menyelesaikan gelar sarjana.
3. Keluarga besar yang senantiasa mendukung dalam kesuksesan saya.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan kuliah sampai dengan sarjana.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
6. Almamater

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya dan tak lupa sholawat dan salam kita panjatkan kepada Nabi Muhammada Saw. Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada waktu yang direncanakan sebagai salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI (UNDARIS). Dengan judul perbedaan keaktifan siswa kelas V mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa penulisannya masih jauh dari kata sempurna dan penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang berkaitan. Oleh karena itu dengan ini penulis menyampaikan terimakasih dengan kerendahan hatinya kepada:

1. Dr. Drs. Hono Sedjati, S. H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
2. Dra. Sri Widayati, M. Si., Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
3. Ridho Sarwono, S. Sn., M. Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
4. Nimas Puspitasari, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan dengan keikhlasan dan ketelitian memberikan bimbingan baik berupa motivasi dan masukan bagi penulisan skripsi ini.
5. Yogi Ageng Sri Legowo, M. Pd., selaku pembimbing pendamping yang

dengan kesabaran membimbing dan mengarahkan peneliti baik saran dan petunjuk dari awal hingga akhir guna penyusunan Skripsi ini.

6. Kedua orang tua termulia dan saudara-saudara yang menemani dengan penuh pengertian selama penulis menyelesaikan studi.
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan sehingga penulis selesai studi.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam karya ini, walaupun kami tidak dapat menyebutkan satu per satu nama mereka. Penulis hanya bisa berdoa semoga bantuan, bimbingan dan pendapat yang diberikan merupakan amal shaleh dan diridhai Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan karya ini. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diperlukan demi penyempurnaan naskah ini. Kami berharap karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan, dan khususnya bagi penulis.

Ungaran, 20....9.... 2024



Fina Khikmatul Ummah

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penegasan Istilah.....	7
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Deskripsi Teori	15
1. Keaktifan Siswa	15
a. Pengertian Keaktifan Siswa.....	15
b. Indikator Keaktifan Siswa	16
c. Prinsip Belajar Siswa Aktif.....	16
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.....	17

e. Jenis-jenis Keaktifan Siswa	19
2. Matematika	20
a. Pengertian Matematika	20
b. Tujuan Matematika	21
c. Capaian Pembelajaran Matematika	22
3. Permainan Ular Tangga	23
a. Pengertian Permainan Ular Tangga	23
b. Aturan Permainan Ular Tangga	25
c. Kelebihan dan Kelemahan Ular Tangga.....	26
4. Pendekatan Kooperatif.....	27
a. Pengertian Pendekatan Kooperatif.....	27
b. Karakteristik Pendekatan Kooperatif.....	28
c. Unsur-unsur Pendekatan Kooperatif.....	30
d. Langkah-langkah Penerapan Pendekatan Kooperatif	31
e. Keunggulan dan Kelemahan Pendekatan Kooperatif	32
f. Macam-macam Tehnik Pendekatan Kooperatif	34
5. Pendekatan Kolaboratif.....	35
a. Pengertian Pendekatan Kolaboratif	35
b. Karakteristik Pendekatan Kolaboratif.....	36
c. Unsur-unsur Pendekatan Kolaboratif.....	38
d. Langkah-langkah Pendekatan Kolaboratif.....	39
e. Keunggulan dan Keterbatasan Pendekatan Kolaboratif	40
f. Macam-macam Tehnik Pendekatan Kolaboratif	42
B. Kerangka Pikir	42
C. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Desain Penelitian	45
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
D. Variabel Penelitian.....	47
E. Populasi, Sample dan Teknik Sampling	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49

G. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Data.....	55
1. Profil Lokasi Penelitian	55
2. Sajian Data.....	56
3. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN- LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Kuantitatif.....	46
Tabel 3.2 Pengelolaan Data Keaktifan Siswa.....	50
Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Siswa.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Permainan Ular tangga.....	8
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	73
Lampiran 3 R Tabel Produck Moment	74
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas.....	75
Lampiran 5 Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa	76
Lampiran 6 Instrumen Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	77
Lampiran 7 Modul Ajar.....	78
Lampiran 8 Data Eksperimen 1	97
Lampiran 9 Data Eksperimen 2	98
Lampiran 10 Tabulasi Penilaian Observasi Keaktifan Siswa Eksperimen 1	99
Lampiran 11 Tabulasi Penilaian Observasi Keaktifan Siswa Eksperimen 2	101
Lampiran 12 Tabulasi R Tabel	103
Lampiran 13 Dokumentasi.....	104
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) melalui sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam suatu pendidikan, salah satu pembelajaran yang wajib dikuasai adalah pembelajaran matematika. Hal ini selaras dengan Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat (1) yang menegaskan bahwa matematika adalah salah satu pembelajaran yang diwajibkan dalam pelajaran dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Tujuan pembelajaran matematika yang terkandung dalam permendikbud no 22 tahun 2016 meliputi: (1) Memahami konsep, menjelaskan serta menerapkan konsep secara akurat, tepat dan efisien, (2) Menalar, merumuskan serta mengembangkan pola sifat matematika dalam menyusun argumen dan pernyataan, (3) Memecahkan masalah matematika, (4) Mengkomunikasikan argumen serta gagasan ke dalam bahasa yang lain.

Proses pembelajaran berkualitas memiliki pengaruh penting untuk meningkatkan keaktifan siswa. Proses pembelajaran siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Parni, 2017:17-30). Faktor internal meliputi motivasi, minat, kemampuan kognitif dan kondisi fisik.

Dan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pengajaran, kualitas guru, serta lingkungan dari keluarga dan masyarakat. Faktor-faktor inilah yang perlu diketahui guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa.

Pembelajaran yang optimal tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual siswa, tetapi juga pada strategi atau cara pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap prestasi siswa (Nasution, 2019:9-16). Salah satu faktor keberhasilan prestasi siswa sangat bergantung pada keaktifan siswa dalam proses belajar. Keaktifan siswa merujuk pada sejauh mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam kelas maupun diluar kelas. Siswa yang aktif biasanya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan proyek (Wibowo, 2016:128-139).

Keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor penting (Maradona, 2016:621). Pertama, peran guru sangat krusial, guru harus mampu menyiptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan berbagai metode pengajaran yang menarik, serta memberi umpan balik yang konstruktif. Keterampilan komunikasi dan kemampuan untuk memotivasi siswa juga sangat penting. Kedua, bahan ajar yang relevan dapat memacu keaktifan siswa. Materi yang menarik dan sesuai dengan minat serta kebutuhan siswa akan mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi.

Ketiga, lingkungan belajar yang mendukung, baik fisik maupun psikologis, juga berperan penting. Lingkungan fisik yang nyaman, seperti ruang kelas yang tertata baik dan dilengkapi dengan fasilitas belajar yang memadai, serta lingkungan

psikologis yang positif, seperti adanya rasa aman dan diterima, akan memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar. Terakhir, dukungan dari orang tua dan keluarga juga menjadi faktor penentu. Orang tua yang memberikan perhatian dan dukungan dalam proses belajar anaknya akan membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah dan komunikasi yang baik antara orang tua dan guru juga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Dengan menguraikan faktor-faktor di atas, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana berbagai aspek mempengaruhi proses pembelajaran dan bagaimana keaktifan siswa berperan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Selain faktor-faktor pendukung di atas dalam pembelajaran juga membutuhkan pendukung lain salah satunya adalah pemilihan media dan pendekatan dalam mengajar. Agar dapat tercapainya pemahaman dan internalisasi dalam diri siswa, guru perlu menggunakan media dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa dalam proses pembelajaran (Yusuf & Syurgawi 2020:21-29).

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses belajar mengajar dimana siswa dan guru dilaksanakan dan dinilai secara sistematis sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Zainal Aqib, 2013:66). Pembelajaran dengan berbantuan media permainan merupakan salah satu inovasi yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Permainan merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak (Nurhayati, 2021:1-13). Jadi, dapat diartikan bahwa pembelajaran berbantuan media permainan adalah suatu kegiatan pembelajaran yang tidak menitik beratkan pada materi saja melainkan juga pada karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan

berkomunikasi dengan anak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen pada bulan Desember 2023 melalui wawancara guru kelas V bahwa siswa kelas V lebih aktif dan senang belajar sambil bermain karena siswa tidak merasa bosan dan jemu ketika pembelajaran. Akan tetapi karena adanya beberapa keterbatasan maka penerapan pembelajaran berbantuan media permainan tidak sering digunakan. Permainan yang pernah digunakan yaitu tebak kata dan permainan sistem kuis. Dengan ini peneliti berinovasi untuk melaksanakan pembelajaran berbantuan media permainan ular tangga, karena permainan ular tangga merupakan permainan yang mudah difahami dan mudah dijumpai anak-anak. Selain itu, permainan ular tangga juga memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu siswa mendapatkan pengalaman nyata, belajar sambil bersenang-senang, permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, menekankan kerjasama kelompok dan siswa dapat menerima kekalahan (Dwi Agustin, 2023:26-38).

Permainan edukatif ular tangga juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena permainan ular tangga tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan konsep-konsep akademis dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami (Yuningsih, 2019:36). Dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga kita dapat mengetahui seberapa perkembangan fisik anak, bahkan dengan pembelajaran berbantuan permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu cara terapi bagi siswa, karena bermain juga dapat mempengaruhi pengetahuan anak, bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak, bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.

Di sisi lain, pendekatan pembelajaran juga memegang peran penting dalam menentukan keefektifan penggunaan media. Dua pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif. Pendekatan kooperatif merupakan format pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil beranggotakan enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen (Inapi, 2018:12). Pendekatan kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan kemampuan intelektual yang berbeda. Oleh karena itu, setiap kelompok mempunyai siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap siswa harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran, dimana siswa yang memiliki kemampuan tinggi membantu kepada siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

Pendekatan kolaboratif adalah pendekatan belajar dimana siswa belajar bersama-sama, membagi beban secara merata, perlahan-lahan mencapai hasil belajar yang diinginkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi. Proses belajar kelompok akan memudahkan guru dalam membangun pemahaman siswa belajar (Suryati, 2022:12-22). Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap siswa dibagi tugas dibagi rata dan memiliki tanggung jawab masing-masing untuk keberhasilan kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif. Dengan memahami perbedaan ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini penting karena keaktifan siswa dalam belajar

merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang dapat membawa dampak positif pada perkembangan individu. Berdasarkan latar belakang diatas maka, peneliti mengembangkan judul sebagai berikut. “Perbedaan Keaktifan Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Berbantuan Permainan Ular Tangga dengan Pendekatan Kooperatif dan Pendekatan Kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis berharap bisa memberi manfaat, adapun manfaat penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk membantu menambah pengetahuan ataupun wawasan tentang perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat tentang pengetahuan yang baru dan sumbangan ilmu-ilmu bidang pendidikan alternatif untuk sekolah, guru, dan siswa agar menambah informasi perkembangan pendidikan masa yang akan datang.

E. Penegasan Istilah

1. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar berpartisipasi secara aktif (Septiawati, 2022:168). Dalam penelitian ini nilai keaktifan siswa berfokus pada indikator sebagai berikut:

- a) siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan.
- b) siswa aktif dalam mengerjakan soal
- c) siswa aktif dalam mengemukakan pendapat.
- d) siswa aktif dalam menjawab pertanyaan.
- e) keaktifan siswa diskusi dalam kelompok pembelajaran.

2. Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep seperti kuantitas (angka), struktur, ruang, dan perubahan (Robbany Arham 2022:314).

Matematika dibagi menjadi tiga bagian utama: aljabar, analisis, dan geometri.

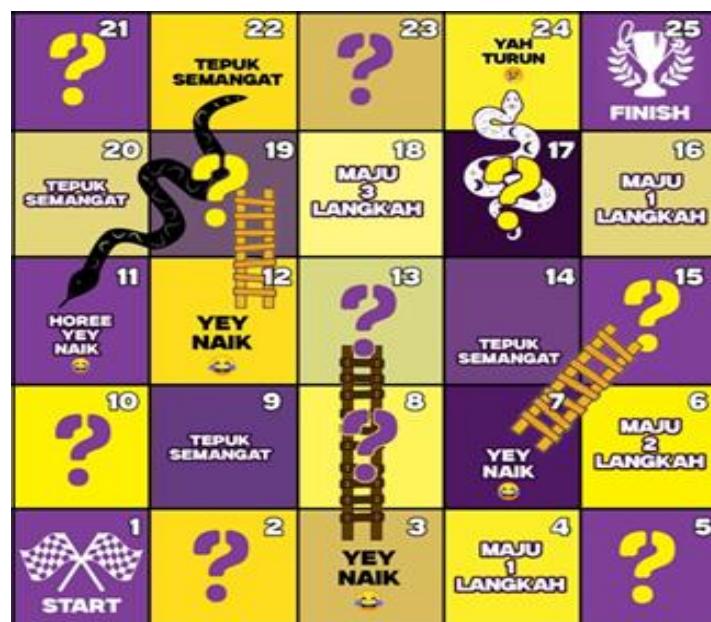
Namun ada pendapat bahwa matematika dibagi menjadi empat bagian:

Aritmatika, Aljabar, Geometri, dan Analisis, dan Aritmatika mencakup teori bilangan dan statistik. Matematika tidak hanya penting dalam ilmu pengetahuan dan teknik, tetapi juga dalam bidang ekonomi, sosial, dan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan matematika membantu dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan yang didasarkan pada data, dan pengembangan teknologi.

3. Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional bergambar ular dan tangga , dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa, dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa (Sitohang & Sukmawarti, 2023:1535-1543). Berikut papan ular tangga yang digunakan peneliti:



Gambar 1.1

Permainan Ular Tangga

Pada penelitian ini permainan ular tangga yang digunakan yaitu permainan yang berbentuk bener yang diletakkan pada lantai yang berisi 25 kotak berwarna ungu dan kuning kotak dengan start dan kotak akhir finish dan kotak yang lain bergambar ular, tangga dan tanda tanya (?) yang berisikan pertanyaan pembelajaran matematika dan menggunakan siswa sebagai pion.

Langkah-langkah penerapan permainan ular tangga pada penelitian ini yaitu:

- a) Dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 5 kelompok.
- b) Pemain/pion menggunakan siswa dalam perwakilan kelompok.
- c) Dadu dilempar untuk memulai permainan.
- d) Banyaknya langkah yang harus ditempuh ditentukan oleh angka dadu yang telah dilempar.
- e) Jika pemain berhenti pada kotak bergambar pertanyaan maka kelompok harus menjawab pertanyaan dari guru, namun jika jika pemain berhenti dikepala ular maka berjalan menuju ekor dan apabila pemain berada ditangga bawah maka akan bergerak naik.
- f) Jika pemain mendapatkan mata dadu enam maka mendapat giliran lagi untuk melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang diperoleh.
- g) Dan pemain yang mencapai kotak finish maka memenangkan permainan.

Langkah-langkah pada penelitian ini terdapat banyak kesamaan pada permainan ular tangga pada umumnya yang membedakan isian dari perkotak yang di buat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif didasarkan mencapai tujuan bersama melalui kerja sama yang terstruktur, memiliki tugas dan peran yang diatur guru dengan pembagian tugas yang jelas, memiliki kebebasan mengelola kelompok yang terbatas dalam menentukan proses kerja sama hanya mengikuti instruksi guru. Pendekatan kooperatif juga merupakan kegiatan belajar kelompok untuk membangun interaksi yang saling mendukung antar siswa untuk menghindari penghinaan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan (Amelia, 2023:1-15).

Langkah-langkah penerapan pendekatan kooperatif menggunakan permainan ular tangga pada penelitian ini yaitu:

- a) Siswa membagi menjadi 5 kelompok dengan ketentuan beranggotakan siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda (heterogen).
- b) Memilih salah satu anggota kelompok sebagai pemain perwakilan kelompok.
- c) pemain memainkan dadu seperti biasa. Jika pemain berhenti dikepala ular maka berjalan menuju ekor dan apabila pemain berada ditangga bawah maka akan bergerak naik, ketika pemain berada pada kotak yang bergambar tanda tanya (?) maka pemain mendapatkan soal untuk dikerjakan oleh kelompok.
- d) Jika pemain mendapatkan mata dadu enam maka mendapat giliran lagi untuk melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang diperoleh.
- e) Sembari pemain selanjutnya memainkan permainan.

- f) Dalam mengerjakan soal tersebut semua anggota kelompok bekerjasama dan siswa yang berkemampuan tinggi berkewajiban untuk membantu siswa yang berkemampuan rendah agar semua anggota kelompok memiliki pemahaman yang sama.
- g) Setelah permainan selesai maka tugas yang telah dikerjakan kelompok kemudian dikoreksi bersama.
- h) Dan untuk kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan dari guru.

5. Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif didasarkan pada pemahaman bersama dan membangun pengetahuan melalui tukar pendapat dan diskusi, anggota kelompok menentukan tugas dan peran mereka sendiri sendiri dengan melalui proses belajar bersama, kelompok ini memiliki kebebasan dalam mengelola kelompok yang lebih luas seperti inisiatif sendiri dalam mencapai tujuan, proses dan hasil kerja sama. Pendekatan kolaboratif merupakan cara belajar siswa melalui kegiatan kolaborasi dengan sekelompok teman. Kolaborasi antar individu menimbulkan tanggung jawab satu sama lain dan diri mereka sendiri dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kadek, 2020:294-302).

Langkah-langkah penerapan pendekatan kolaboratif menggunakan permainan ular tangga pada penelitian ini yaitu:

- a) Siswa membagi menjadi 5 kelompok kelompok dengan ketentuan beranggotakan siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama (homogen).

- b) Memilih salah satu anggota kelompok sebagai pemain perwakilan kelompok.
- c) Pemain memainkan dadu seperti biasa, jika pemain berhenti dikepala ular maka berjalan menuju ekor dan apabila pemain berada ditangga bawah maka akan bergerak naik ketika pemain berada pada kotak yang bergambar tanda tanya (?) maka pemain mendapatkan soal untuk dikerjakan oleh kelompok.
- d) Jika pemain mendapatkan mata dadu enam maka mendapat giliran lagi untuk melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang diperoleh.
- e) Sembari pemain selanjutnya memainkan permainan.
- f) Dalam mengerjakan soal tersebut semua anggota kelompok berpatisipasi langsung dan setiap anggota mempunyai kewajiban atas keberhasilan kelompok untuk mencapai tujuan.
- g) Setelah permainan selesai maka tugas yang telah dikerjakan masing anggota kelompok kemudian dikumpulkan bersama kelompok yang sudah di bentuk.
- h) Dan untuk hasil kelompok dikumpulkan dan dikoreksi guru kemudian dikembalikan dipertemuan yang akan datang.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh kajian yang sistematis, penulis telah menyusun kajiannya agar pembaca mudah memahami isi penelitian. Skripsi ini terdiri dari tiga bagian yakni bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Berikut penjelasan sistematik cara penulisan.

1. Bagian awal

Bagian awal pada skripsi ini mencantumkan sampul, halaman persetujuan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian inti

Bagian inti berisi pendahuluan, kajian pustaka, dan metode penelitian.

Adapun penjelasan lebih rincinya yakni sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 memuat uraian penelusuran literatur berupa deskripsi teori, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian. Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka atau uraian buku-buku yang berisi teori.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab 3 menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan peneliti, jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi, sample dan teknik sampling, teknik pengumpulan data, validitas dan reabilitas instrumen, dan teknik analisis data.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab 4 menguraikan tentang profil sekolah penelitian, sajian data dan hasil penelitian dan pembahasan.

e. BAB V PENUTUP

Bab 5 menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang digunakan penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Keaktifan siswa adalah aktivitas fisik dan psikis, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan (Rachma Thalita, 2019:147-156).

Aktivitas fisik dimana siswa aktif menggunakan anggota tubuhnya, melakukan sesuatu, bermain atau bekerja. Siswa dengan aktivitas psikis, ketika kekuatan berfikir bekerja semaksimal mungkin atau banyak bekerja dalam kaitannya dengan belajar. Pembelajaran sangat membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa supaya pembelajaran berjalan dengan efektif.

Keaktifan siswa merupakan suatu keadaan dalam pembelajaran, dimana siswa terlibat aktif dan berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa agar pembelajaran berjalan secara maksimal (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani 2023:26-40). Pendapat lain juga mengatakan bahwa keaktifan siswa adalah kegiatan atau aktifitas seorang siswa dalam pembelajaran dan pendidikan di sekolah maupun di luar sekolah, yang menunjang keberhasilan siswa tersebut (Prasetyo & Abduh 2021:1717-

1724). Oleh karena itu pembelajaran yang aktif merupakan upaya siswa untuk mengembangkan potensi dirinya melalui beberapa proses kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bahwa keaktifan siswa yaitu suatu kegiatan atau aktifitas siswa dalam pembelajaran yang dimana siswa terlibat aktif dan berkomunikasi kepada guru dan sesama siswa untuk menunjang keberhasilan belajar siswa.

b. Indikator Keaktifan Siswa

Siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran jika telah melakukan beberapa aktifitas (Sholihah & Dwi Arista 2023:95-105) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan
- 2) Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas
- 3) Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat
- 4) Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan
- 5) Keaktifan siswa berdiskusi dalam kelompok

c. Prinsip Belajar Siswa Aktif

Pada dasarnya prinsip belajar mengajar dapat meningkatkan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hasanah & Himami, 2021:1-13). Ada beberapa prinsip untuk menunjang keaktifan siswa, diantaranya:

1) Stimulus Siswa

Cara guru berkomunikasi kepada siswa berupa pesan atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa. Pemberian

stimulus dapat meminimalisir permasalahan dalam pembelajaran, agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan tercapai tujuan pembelajaran.

2) Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peran penting karena akan ada timbal balik pada siswa. Dan motivasi juga tidak kalah penting dalam pembelajaran karena motivasi dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena motivasi berkaitan dengan minat atau ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Maka dari ini perhatian dan motivasi keduanya mempunyai peran yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang efektif.

3) Respon yang Akan Dipelajari

Respon merupakan reaksi siswa setelah mendapatkan stimulus dari guru atau sesama teman belajar.

4) Penguatan

Suatu keterampilan yang dimiliki guru untuk memperkuat pemahaman yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Dan meningkatkan sikap positif sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat.

5) Pemakaian dan Pemindahan

Pemakaian dan pemindahan merupakan respon perilaku yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Faktor dalam keaktifan siswa dibagi menjadi tiga yaitu faktor internal, eksternal dan faktor penggunaan pendekatan (Aresty &

Suparno, 2023:449-454). Sebagai berikut penjelasan faktor-faktor keaktifan siswa:

1) Faktor Internal

Faktor tersebut yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya sebagai berikut

- a) Aspek fisiologis yaitu aspek yang dipengaruhi dari jasmani atau keadaan tubuh yang mempengaruhi minat dan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b) Aspek psikologis yaitu aspek yang dipengaruhi dari rohani atau keadaan jiwa dalam proses pembelajaran. Dalam aspek psikologis terdapat empat contoh pengaruh diantaranya sebagai berikut.

- 1) Kecerdasan (IQ) merupakan salah satu penentu keaktifan dan hasil belajar siswa. Karena semakin tinggi IQ yang dimiliki siswa maka akan mempermudah proses pembelajaran dan minat belajar siswa semakin meningkat, sehingga meningkatkan keaktifan siswa.
- 2) Sikap jika siswa yang sudah memiliki sikap siap belajar maka siswa akan mudah merespon pembelajaran.
- 3) Bakat, yaitu sebuah talenta yang dimiliki siswa untuk menunjang keaktifan siswa dan hasil belajar.
- 4) Minat yaitu sebuah kemauan atau keinginan siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor tersebut berasal dari luar individu siswa atau yang disebabkan oleh faktor lingkungan kehidupan siswa diantaranya sebagai berikut:

- a) Lingkungan sosial yaitu lingkungan sekitar siswa seperti, orang tua, teman sekolah, teman bermain.
- b) Lingkungan non sosial yaitu sarana prasarana yang digunakan siswa untuk menunjang keberhasilan belajar seperti, ruang belajar, peralatan belajar, kondisi cuaca dan waktu belajar.
- 3) Faktor pendekatan belajar yaitu faktor yang dipengaruhi oleh guru karena guru harus memiliki strategi atau cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dan keefektifan proses pembelajaran berjalan dengan maksimal, contoh guru menggunakan pendekatan atau model pembelajaran.

e. Jenis-Jenis Keaktifan Siswa

Siswa yang sering bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran menunjukkan bahwa dirinya adalah siswa yang aktif, dan hal ini tentu saja akan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran (Kasmawati, 2012:1-9). Bahwa aktifitas siswa digolongkan menjadi 8 diantaranya yaitu:

- 1) *Visual activities* (kegiatan visual) yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.

- 2) *Oral activities* (kegiatan lisan) yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi dan bertanya.
- 3) *Listening activities* (kegiatan mendengar) yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan
- 4) *Writing activities* (kegiatan menulis) yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket
- 5) *Drawing activities* (kegiatan menggambar) yaitu melukis, membuat grafik, pola atau gambar
- 6) *Motor activities* (kegiatan motor) yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model
- 7) *Mental activities* (kegiatan mental) yaitu mengingat, menyelesaikan masalah, menganalisis, melihat hubungan atau mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* (kegiatan emosional) yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani

Berdasarkan teori keaktifan siswa diatas maka peneliti menilai keaktifan siswa dengan menggunakan jenis kegiatan lisan berupa berdiskusi, kemampuan berpendapat.

2. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau “manthenein” yang berarti “belajar”, namun juga berkaitan erat dengan kata Sansekerta “medha atau widya” yang berarti “kebijaksanaan, pengetahuan, kecerdasan” melakukan (Simangunsong, 2021: 14-25).

Matematika merupakan ilmu fundamental yang menjadi dasar bagi banyak disiplin ilmu lainnya. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar matematika, seseorang dapat menerapkan pengetahuan ini untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks profesional. Matematika juga dipandang sebagai alat untuk memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari (Sari & Hasanudin, 2023).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Matematika adalah ilmu tentang bilangan dan prosedur operasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Nurhayanti, Hendar, & Wulandari, 2021:180-189). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang mempelajari banyak pengetahuan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan bilangan.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum di Sekolah Dasar (SD). Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan intelektual,
- 2) Kemampuan menyelesaikan masalah,
- 3) Hasil belajar tinggi,
- 4) Melatih berkomunikasi
- 5) Mengembangkan karakter siswa.

Adapun tujuan utama mata pelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang.

c. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika

Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional dan menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan atau yang terkait dengan proporsi.

Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas beberapa bentuk bangun datar dan gabungannya. Mereka dapat mengonstruksi dan mengurai beberapa bangun ruang dan gabungannya, dan mengenali visualisasi spasial. Mereka dapat membandingkan karakteristik antar

bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa visualisasi dan dalam tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) Materi matematika kelas V BAB

1 Bilangan Cacah Sampai 100.000.

- 1) Membaca bilangan cacah sampai 100.000.
- 2) Menulis bilangan cacah sampai 100.000.
- 3) Menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000.
- 4) Membandingkan bilangan cacah sampai 100.000.
- 5) Mengurutkan bilangan sampai 100.000.
- 6) Menentukan komposisi bilangan sampai 100.000.
- 7) Menentukan dekomposisi bilangan sampai 100.000.
- 8) Menghitung penjumlahan bilangan sampai 100.000.
- 9) Menghitung pengurangan bilangan sampai 100.000.
- 10) Menghitung perkalian bilangan sampai 100.000.
- 11) Menghitung pembagian bilangan sampai 100.000

3. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan dapat dijadikan media untuk menarik minat belajar siswa.

Permainan adalah suatu kompetisi di mana para pemain berinteraksi satu

sama lain mengikuti aturan untuk mencapai tujuan tertentu (Lestari, 2021:79-87). Bermainan merupakan salah satu cara yang cocok untuk menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan. Dalam melakukan permainan siswa akan saling berinteraksi satu sama lain, dengan ini siswa dapat mengembangkan keteampilan sosial. Permainan ular tangga merupakan permainan edukasi untuk anak usia sekolah yang menyenangkan untuk membuat anak tertarik belajar melalui bermain (Fitriyah & Rahmawati, 2021:66-70).

Ular tangga merupakan permainan papan anak-anak untuk dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dan beberapa kotak memiliki serangkaian gambar ular dan tangga untuk menghubungkan satu kotak ke kotak lain. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Sabila, 2021:449-518). Ular tangga sebagai suatu permainan yang terdiri dari papan atau kertas tebal bergambar 100 kotak yang bergambar ular tangga di dalam kotak tertentu. Permainan ular tangga merupakan permainan yang terkenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga buah alat yaitu dadu, buah permainan (bidak) dan papan ular tangga. Ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dimana gambar ular dan tangga menjadi ciri khas dalam permainan ini. Ular

tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif karena sifat permainannya yang sederhana dan seru dapat membangkitkan semangat siswa untuk bermain sambil belajar.

b. Aturan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga terdapat beberapa langkah- langkah dalam penggunaan (Rahayu, 2019:155-166), sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan papan ular tangga dan beberapa pertanyaan yang dimasukkan di kotak ular tangga.
- 2) Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 anggota kelompok
- 3) Masing-masing anggota kelompok menyiapkan alat tulis
- 4) Kemudian perwakilan kelompok untuk melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu dahulu
- 5) Pemain pertama menjalankan bidaknya menuju kotak sesuai dengan mata dadu yang terlihat di lemparan dadu
- 6) Setelah itu dilanjutkan pemain kedua dan sesuai dengan urutan
- 7) Jika pemain mendapatkan mata dadu 6, dia mendapat satu giliran lagi untuk melempar dadu dan menggerakkan dadunya ke depan sesuai dengan angka yang diperoleh pada pelemparan terakhir
- 8) Jika bidak berhenti pada kotak bergambar kepala ular maka berjalan mengikuti arah sampai ujung ekor ular
- 9) Jika bidak berhenti pada gambar tangga naik maka mengikuti arahnya dan mendapat kesempatan untuk melempar dadu kembali.
- 10) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak

11) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak finish.

c. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular tangga

Permainan ular tangga tentunya mempunyai berbagai kelebihan dan kelemahan (Harwini & Khaerudin, 2020:201) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kelebihan permainan ular tangga
 - a) Permainan yang menyenangkan
 - b) Permainan yang melatih siswa untuk belajar sikap mengantri untuk melempar dadu
 - c) Anak berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.
 - d) Permainan yang memotivasi siswa agar minat belajar bertambah karena tidak monoton belajar hanya dengan menggunakan media buku
 - e) Permainan ini sangat ekonomis dan praktis mudah dimainkan
- 2) Kelemahan permainan ular tangga
 - a) Membutuhkan waktu yang sangat lama
 - b) Membutuhkan kesiapan yang cukup matang untuk diterapkan dalam pembelajaran
 - c) Jika terdapat siswa yang mudah bosan maka minat bermain akan menurun
 - d) Permainan ular tangga tidak dapat dikembangkan dengan semua materi pelajaran
 - e) Bagi siswa yang tidak menguasai semua materi maka akan mengalami kesulitan dalam proses bermain

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki aturan yang harus dilakukan saat proses bermain, dan permainan ular tangga juga memiliki kelebihan dan kekurangan jika digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Pendekatan Kooperatif

a. Pengertian Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif merupakan cara belajar dengan membentuk kelompok. Pendekatan kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan siswa membentuk kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan akademik, gender, serta latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda-beda (Ali, 2021:247-264). Dalam pendekatan ini mengkomunikasikan pembelajaran secara alami, menghindari sikap persaingan dan rasa individualisme, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah atau tinggi. Dengan ini siswa saling bekerja sama dalam kelompok dan menumbuhkan sikap saling membantu.

Melalui pendekatan kooperatif seorang siswa bisa menjadi sumber belajar bagi teman lainnya (Hasanah & Himami, 2021:1-13). Pendekatan kooperatif menjadi salah satu alternatif bagi pendidik ketika mengajar di kelas karena meningkatkan efektivitas pembelajaran, mengutamakan kerjasama antar siswa. Dalam pendekatan kooperatif siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan pengamatan, ide, dan teorinya untuk memahami pembelajarannya.

Pendekatan kooperatif mengajarkan siswa antar kelompok untuk bekerjasama, dengan kemampuan yang berbeda diharapkan siswa yang

memiliki kemampuan tinggi membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah. Konteks pendekatan kooperatif yaitu siswa bekerja sama dan saling bergantung secara positif antar sesama anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok (Shamdani, 2020). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa pembelajaran kooperatif yaitu metode pembelajaran yang diajarkan siswa membentuk kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda (heterogen), bekerja sama dan saling membantu menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif yaitu serangkaian kegiatan siswa dalam pembelajaran kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, terdapat beberapa karakteristik kooperatif (Hasanah & Himami 2021:1-13), sebagai berikut:

1) Pembentukan Kelompok

Pendekatan kooperatif merupakan belajar secara berkelompok. Guru membentuk siswa kedalam bentuk kelompok dengan tujuan mempermudah untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tim merupakan tempat yang paling mudah untuk siswa saling membantu satu sama lain dalam kesulitan belajar.

Dalam pendekatan kooperatif siswa berkelompok secara heterogen yang artinya setiap siswa memiliki kemampuan berbeda-beda. Dengan maksud agar siswa berpartisipasi dan menyumbangkan pikirannya,

sehingga diharapkan setiap anggota memberi kontribusi untuk keberhasilan kelompok.

2) Adanya Aturan Kelompok

Aturan merupakan segala sesuatu yang disepakati oleh semua pihak, baik siswa maupun anggota kelompok siswa. Misalnya adanya pembagian tugas dalam kelompok bagi setiap anggota.

3) Kemampuan Bekerja Sama

Keberhasilan pendekatan kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara berkelompok. Maka dari ini, dalam pendekatan kooperatif perlu adanya siswa saling bekerja sama untuk keberhasilan kelompok. Tidak hanya pembagian tugas setiap anggota, akan tetapi siswa juga perlu saling membantu, misalnya siswa yang mempunyai kemampuan tinggi membantu siswa yang mempunyai kemampuan rendah untuk memahami pembelajaran.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Keinginan untuk bekerja sama kemudian diimplementasikan melalui tindakan dan aktifitas. Siswa hendaknya didorong untuk berinteraksi dengan anggota satu sama lain. Guru berperan penting dalam membantu siswa mengatasi berbagai keterhambatan berkomunikasi dan berinteraksi antar anggota, agar setiap siswa dapat menyampaikan ide dan pendapat yang dimiliki anggota untuk berkontribusi terhadap kelompok.

c. Unsur-Unsur Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif memiliki empat unsur dasar untuk mencapai hasil yang maksimal, unsur yang diterapkan dalam pendekatan kooperatif (Hasanah & Himami 2021:1-13), sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Untuk membentuk kelompok kerja yang efektif, guru harus menyusun tugas sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap anggota kelompok menyelesaikan tugasnya sendiri dan membantu orang lain mencapai tujuan mereka. Yang artinya setiap anggota kelompok mendapat tugas yang berbeda-beda dan saling memotivasi anggota kelompok agar tercapai tujuan pembelajaran.

2) Tatap Muka

Setiap anggota kelompok harus diberikan kesempatan untuk bergabung dalam kelompok untuk berdialog dan berdiskusi secara tatap muka. Sehingga mereka akan mendapatkan hasil kerja secara maksimal.

3) Tanggung Jawab Individual

Dalam penerapan pendekatan kooperatif setiap anggota kelompok wajib menyelesaikannya tanggung jawabnya sendiri, agar pembelajaran selanjutnya berjalan dengan maksimal.

4) Komunikasi antar Anggota

Keterampilan sosial berarti kemampuan berkomunikasi dalam kelompok, sebelum siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil guru terlebih dahulu mengajari cara untuk berkomunikasi sesama

anggota kelompok. Tidak semua siswa mempunyai keterampilan menyimak dan berbicara, keberhasilan kelompok juga tergantung pada kemauannya anggotanya untuk saling mendengar dan mengemukakan pendapat.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Guru memberikan waktu luang untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan kerja sama mereka dalam kelompok agar selanjutnya pembelajaran berjalan lebih efektif. Evaluasi tidak harus dilakukan setiap melakukan belajaran berkelompok.

d. Langkah-Langkah Penerapan Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif terdapat enam fase yang dilakukan (Hasanah & Himami 2021:1-13), diantaranya sebagai berikut:

1) ***Fase 1.*** Menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa.

Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan memberi motivasi agar siswa termotivasi untuk belajar.

2) ***Fase 2.*** Menyajikan informasi.

Guru menyajikan informasi kepada siswa melalui presentasi atau bahan bacaan.

3) ***Fase 3.*** Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.

Guru menjelaskan cara membentuk kelompok dan membantu setiap kelompok melakukan transisi yang efektif.

4) **Fase 4.** Membimbing kelompok bekerja dan belajar.

Guru membimbing kelompok belajar saat menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

5) **Fase 5.** Memberi penghargaan.

Cara yang harus dimiliki guru untuk mengapresiasi kerja kelompok dan kerja individu.

6) **Fase 6.** Evaluasi.

Guru mengevaluasi hasil kerja kelompok yang telah diselesaikan atau masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok tersebut

e. Keunggulan dan Kelemahan Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penerapan (Jaelani, 2015:1-16), diantaranya sebagai berikut:

1) Keunggulan Pendekatan Kooperatif

a) Melalui pendekatan kooperatif siswa diharapkan untuk belajar secara mandiri tidak bergantung pada guru, agar siswa semakin percaya diri atas kemampuan yang dimiliki. Sehingga siswa akan menambah pengetahuan melalui informasi dari berbagai sumber serta belajar dari siswa lainnya.

b) Pendekatan kooperatif mampu mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan pikiran dan gagasan secara lisan dan membandingkan dengan gagasan lain.

- c) Pendekatan kooperatif dapat membantu anak untuk menghargai orang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) Penggunaan pendekatan belajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab.
- e) Pendekatan kooperatif adalah strategi yang cukup efektif dalam meningkatkan kinerja akademik dan keterampilan sosial, termasuk mengembangkan rasa percaya diri, hubungan positif dengan orang lain, keterampilan mengatur waktu dan sikap positif.

2) Kelemahan Pendekatan Kooperatif

- a) Untuk memahami dan mengerti kegiatan belajar dengan pendekatan kooperatif membutuhkan waktu yang cukup lama, karena adanya perbedaan dalam kemampuan ada yang tinggi dan ada yang rendah.
- b) Ciri utama pendekatan kooperatif yaitu saling bekerja sama dalam kelompok. Namun, siswa akan memiliki sifat ketergantungan pada temannya
- c) Penilaian yang diberikan dalam pendekatan kooperatif didasarkan pada hasil kerja kelompok, namun guru harus memahami bahwa hasil kelompok merupakan prestasi dari masing-masing individual siswa.
- d) Keberhasilan pendekatan kooperatif untuk mengembangkan kecerdasan kelompok memerlukan waktu yang cukup lama. Dan

hal ini tidak dapat dicapai hanya dengan sekali penerapan dalam pembelajaran.

e) Meskipun kemampuan berkelompok merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa, namun banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya pada keterampilan individu. Oleh karena ini, siswa harus mampu membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab.

f. Macam-macam Tehnik Pendekatan Kooperatif

Dalam pendekatan kooperatif memiliki beberapa teknik (Kurniasih, 2023:2030-2038). Tehnik STAD (*Student Team Achievement Devision*), Tehnik *Jigsaw*, *Tehnik Group Investigation*, *Numbered Head Together*, *Think-Pair-Share* (Berfikir-Berpasangan-Berempat). Dari macam-macam teknik diatas peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kooperatif dengan teknik STAD (*Student Team Achievement Devision*). Alasan peneliti menggunakan STAD karena teknik pendekatan kooperatif yang paling sederhana dan teknik bagi guru pemula yang baru mengenal pendekatan. Tehnik STAD menempatkan siswa kedalam kemoelompok belajar yang kemampuan akademik berbeda-beda, sehingga setiap kelompok terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang,atau rendah. Tugas guru dalam teknik ini yaitu mengkoreksi dan menyampaikan hasil ahir kerja kelompok.

5. Pendekatan Kolaboratif

a. Pengertian Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif yaitu belajar kelompok yang menekankan interaksi kerjasama antar anggota. Pendekatan kolaboratif adalah pendekatan pembelajaran digunakan untuk belajar mengajar dimana sekelompok peserta didik bekerja sama untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau menghasilkan produk (Meilasari, 2019:52-58). Dalam pendekatan tersebut setiap anggota memiliki tanggung jawab atas keberhasilan kelompok, dengan ini kerjasam yang baik sangat menentukan keberhasilan kelompok.

Oleh karena ini dalam pendekatan kooperatif menejemen kelompok harus berjalan agar tercapai tujuan pembelajaran. Pendekatan kolaboratif memudahkan siswa untuk belajar dan berkolaborasi bersama, saling menyumbangkan ide dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar baik secara kelompok maupun individu. Siswa berbagi pengetahuan, pengalaman dan pengetahuan melalui diskusi pemecahan masalah bersama dan tugas kelompok (Damanaik, 2023:1-18). Pendekatan kooperatif membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti berkomunikasi yang efektif, kerja tim, resolusi konflik dan menghormati perbedaan kelompok.

Pendekatan kolaboratif lebih menekankan pada kegiatan sosial siswa dengan guru, siswa dengan siswa secara berkolaborasi dalam pembelajaran (Buhun, 2021:245-254). Dengan ini, pendekatan kolaboratif lebih banyak melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

berlangsung. Penggunaan pendekatan kolaboratif sangat mempengaruhi pada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pendekatan kolaboratif hampir sama dengan pendekatan kooperatif akan tetapi beberapa ahli mengatakan memiliki perbedaan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya pendekatan kolaboratif merupakan gaya belajar secara kelompok yang memberi ruang diskusi, berpendapat dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam mengerjakan tugas kelompok setiap anggota siswa memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi langsung untuk mencapai tujuan.

b. Karakteristik Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif memiliki beberapa karakteristik (Mahmudi, 2006:1-11), diantaranya sebagai berikut:

1) Pembentukan Kelompok Heterogen

Dalam pembentukan kelompok sangat memerlukan pertimbangan agar tercapai tujuan belajar dan belajar secara efektif. Pembentukan kelompok kooperatif mempunyai beberapa prinsip, antara lain perlu memperhatikan heterogenitas siswa, misalnya menyatukan siswa yang pendiam dengan siswa yang relatif mudah berkomunikasi, harga diri dan optimisme yang rendah, motivasi yang tinggi dan rendah. harga diri. menghargai menghormati. Kebiasaan kerja, kebangsaan dan gender juga harus diperhatikan dalam membentuk suatu kelompok.

Dalam kelas kolaboratif, setiap siswa dapat belajar dari siswa lainnya.

Harus dipastikan setiap siswa saling mendorong untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Berbagi Pengetahuan antara Siswa dan Guru

Dalam pembelajaran biasanya pengetahuan didapat hanya dari guru, tetapi didalam pendekatan kolaboratif guru bisa belajar dari siswa. Guru bisa mengembangkan pengetahuannya lewat pengalama, strategi dan budaya yang dibawa siswa. Dengan cara guru menghargai pengalaman, pengetahuan, dan strategi siswa dalam menyelesaikan masalah siswa akan semakin percaya diri dan semakin bersemangat dalam belajar.

3) Berbagi Otoritas antara Guru dan Siswa

Dalam pembelajaran yang sudah berjalan guru terbiasa menyampaikan tujuan belajar, memberi tugas, menilai dan mengevaluasi pembelajaran yang sudah diberikan. Tetapi tidak dengan pendekatan kolaboratif. Dalam pendekatan kolaboratif guru memberikan kewenangan sepenuhnya kepada kelompok dengan cara melibatkan siswa dalam menetukan tujuan pembelajaran, pembagian tugas dan penilaian evaluasi ketercapaian pembelajaran.

4) Guru Sebagai Mediator

Pada pendekatan kolaboratif guru sebagai mediator. Dalam hal ini guru membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah siswa miliki, membantu siswa menguraikan apa yang harus dilakukan bila timbul masalah, dan membantu siswa belajar.

c. Unsur- Unsur Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif memiliki lima unsur yang paling dasar (Husain, 2020:12-21), diantaranya sebagai berikut:

1) Ketergantungan Positif

Dalam pembelajaran ini hendaknya setiap siswa merasa mempunyai ketergantungan positif dan bertanggung jawab terhadap anggota kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus menguasai pembelajaran, dan pastikan semua anggota kelompok menguasainya. Karena mempunyai kesadaran bahwa keberhasilan kelompok tidak dengan hanya satu anggota saja melainkan bekerja sama antar anggota.

2) Interaksi Langsung antar Anggota

Keberhasilan pendekatan kolaboratif yaitu karena adanya interaksi dan komunikasi antar siswa. Dengan ini diharuskan adanya komunikasi dan kerja sama antar anggota untuk mencapai tujuan tertentu.

3) Tanggung Jawab Individu Anggota Kelompok

Agar mereka dapat berpartisipasi dalam kelompok siswa, saling mendukung dan membantu, maka setiap siswa harus menguasai materi yang menjadi topik pembahasan. Dengan ini setiap anggota kelompok berkewajiban untuk belajar tentang pokok bahasan dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok.

4) Keterampilan Berkolaborasi

Keterampilan sosial hal yang paling penting dalam penerapan pendekatan kolaboratif. Karena dalam pendekatan kolaboratif siswa

dituntut untuk berkolaborasi antar anggota kelompok supaya terciptamya interaksi antara siswa satu sama lain dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

5) Keefektifan Proses Kelompok

Siswa mengolah kegiatan kelompok belajarnya dengan memperjelas kegiatan mana yang dapat mendorong pembelajaran dan mana yang tidak, serta dengan mengambil keputusan kegiatan mana yang dapat dilanjutkan atau perlu diubah.

d. Langkah- Langkah Pendekatan Kolaboratif

Langkah-langkah implementasi pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran (Husain 2020:12-21), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa menetapkan tujuan pembelajaran secara kelompok dan menetapkan tugas secara individu.
- 2) Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
- 3) Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
- 4) Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
- 5) Guru menugaskan satu kelompok secara acak (setelah semua kelompok maju ke depan) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, siswa dari kelompok lain mengamati,

mengamati dengan cermat, membandingkan hasil presentasi dan menanggapi. Kegiatan ini memakan waktu sekitar 20-30 menit.

- 6) Masing-masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan kolaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
- 7) Laporan setiap siswa tentang tugas yang dikumpulkan disusun dalam kelompok kolaboratif.
- 8) Laporan siswa dikoreksi, diberi komentar, dievaluasi, dikembalikan pada pertemuan berikutnya dan dibahas.

e. Keunggulan dan Keterbatasan Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan Kolaboratif tentunya memiliki Keunggulan dan keterbatasan dalam penerapan (Ayu Melati Ningsih, 2018:125-129), diantaranya:

1) Keunggulan Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan Kolaboratif memiliki beberapa keunggulan menurut.

Keunggulan pendekatan kolaboratif diantaranya sebagai berikut:

- a) Prestasi dalam belajar lebih tinggi
- b) Pemahaman materi akan lebih mendalam
- c) Proses belajar lebih menyenangkan
- d) Dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan
- e) Sikap positif siswa akan meningkat
- f) Meningkatkan kepercayaan diri
- g) Belajar secara inklusif
- h) Merasa saling memiliki

- i) Mengembangkan keterampilan masa depan.

2) Keterbatasan Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif memiliki beberapa keunggulan tetapi juga memiliki keterbatasan. Karena keberhasilan penerapan pendekatan kolaboratif sangat tergantung dengan sejumlah kondisi. Ada lima kondisi diantaranya sebagai berikut:

- a) Pertama, banyak hasil hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk keberhasilan pembelajaran kooperatif tidak cukup anggota hanya memberikan jawaban sederhana terhadap tugas, tetapi yang terpenting perlu dijelaskan bagaimana mereka memperoleh jawaban tersebut dan mengapa jawabannya benar.
- b) Kedua, setiap anggota kelompok bertanggung jawab kepada kelompoknya.
- c) Ketiga, agar situasi belajar kelompok atau kooperatif dapat terjadi, maka setiap anggota harus setia pada tugas (*stay on task*), karena waktu yang digunakan secara konsisten untuk menyelesaikan tugas tersebut berkaitan dengan hasil belajar siswa.
- d) Keempat, dalam setiap kelompok, setiap anggota saling bergantung.
- e) Kelima, organisasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk membantu orang lain dan pihak lain untuk menerimanya memungkinkan peningkatan saling ketergantungan.

f. Macam- Macam Teknik Pendekatan Kolaboratif

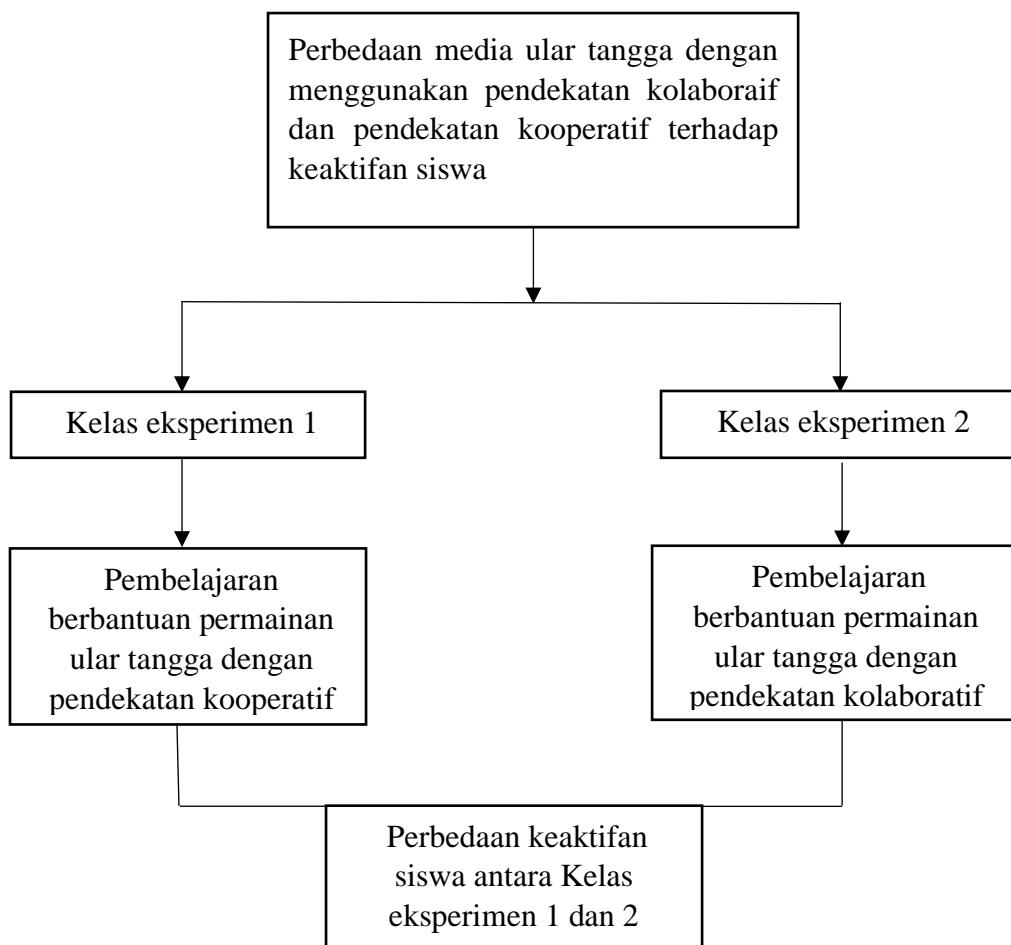
Pendekatan kolaboratif memiliki beberapa teknik pendekatan yang bisa diterapkan sesuai kondisi (Tenrisau, 2023). *Learning Together, Teams-Games-Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI), *Academic-Constructive Controversy* (AC), *Complex Instruction* (CI), *Team Accelerated Instruction* (TAI), *Cooperative Learning Stuctures* (CLS), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC). Dari macam-macam teknik diatas peneliti menggunakan teknik *Group Investigation* (GI). Alasan peneliti menggunakan teknik GI karena dalam kegiatan pembelajaran semua anggota kelompok diwajibkan untuk berpartisipasi dan membagi tugas dalam kelompok kemudian menyampaikan hasil kelompok didepan forum kelas.

B. Kerangka Pikir

Untuk menghasilkan hipotesis maka dapat disusun suatu kerangka pikir. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis perbandingan variabel yang akan diteliti. Variabel independen atau variabel yang mempengaruhi adalah permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif (X1) dan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif (X2). Sedangkan variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi (Y) adalah keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif perlu adanya penggunaan media dan pendekatan dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan penggunaan media permainan

ular tangga dengan pendekatan kolaboratif, penelitian dapat membandingkan kedua pendekatan yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan pembahasan diatas dapat dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut.

Gambar 2.1
Kerangka Pikir Perbedaan Keaktifan dengan Dua Pendekatan



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai

keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel. Penggunaan lambang hipotesis yaitu dengan menggunakan nol yang akan dilambangkan dengan H_0 dan hipotesis alternatif dilambangkan dengan H_a . Untuk menjawab teori yang akan di uji maka H_a merupakan lawan dari H_0 .

Dari pengertian hipotesis diatas dapat diterapkan menggunakan rumusan hipotesis yaitu :

H_a : Adakah perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika antara berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif pada siswa SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

H_0 : Tidak ada perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika antara berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif pada siswa SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian berjudul perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen, ini termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sering digunakan dalam penelitian untuk mengukur teori variable bebas, dan terikat. Penelitian kuantitatif adalah studi tentang suatu masalah sosial berdasarkan pengujian teori variabel, diukur dengan angka dan dianalisi dengan metode statistik untuk menentukan apakah prediksi generalisasi teori itu benar (Makhruf. M. Ali, 2022:1-6).

Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan memberikan perlakuan atau treatment. Kemudian penelitian ini menggunakan perbandingan dengan melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2. Data tentang perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen yang akan dikumpulkan dengan instrumen.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group postes only* model desain eksperimen ini sama

dengan desain kelompok pembanding prates-pascates tetapi tanpa tes awal (Wulan, T. N., 2023: 45). Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pembanding yaitu membandingkan perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Yang mana pada eksperimen pertama yaitu pembelajaran berbantuan ular tangga dengan pendekatan kooperatif di kelas VA dan eksperimen kedua yaitu pembelajaran berbantuan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif di kelas VB. Sedangkan pascauji dilakukan untuk mengetahui hasil akhir setelah keduanya sama-sama diberi perlakuan. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dibuat desain penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1

Desain Penelitian kuantitatif

Kelas	Perlakuan	Pascauji
$R_{(E1)}$	$X_{(E1)}$	Keaktifan $(E1)$
$R_{(E2)}$	$X_{(E2)}$	Keaktifan $(E2)$

(Wulan, T. N., 2023: 45)

Keterangan:

 $R_{(E1)}$: Kelas Eksperimen 1 $R_{(E2)}$: Kelas Eksperimen 2

$X_{(E1)}$: Perlakuan pada kelas eksperimen 1, yaitu pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif

$X_{(E2)}$: Perlakuan pada kelas eksperimen 2, yaitu pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif

Pascauji : Data hasil dari lembar observasi

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas V SDIT Permata Bunda Bawen, yang beralamat Jl. Gatot Subroto No.15, Ngemple, Bawen, Kec. Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50661. Waktu penelitian yaitu dimulai pada Bulan Agustus 2024.

D. Variabel Penelitian

Variabel diartikan sebagai atribut seseorang untuk subjek yang mempunyai variabilitas antara satu orang dengan orang lain atau suatu objek dengan objek lainnya (Purwanto, 2019:196-215). Pada dasarnya variabel yaitu merupakan suatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dikaji secara teliti sehingga mendapatkan informasi untuk dijadikan kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau terciptanya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, permainan ular tangga, pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif.

2. Variabel Terikat(*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yang digunakan yaitu keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika.

E. Populasi, Sample dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi mengacu pada seluruh anggota sekelompok orang, peristiwa atau benda yang hidup bersama di suatu tempat yang direncanakan untuk menarik kesimpulan tentang hasil akhir suatu penelitian (Amin, 2023:15-31). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa Kelas VA dan Kelas VB SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen dengan jumlah total 63 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dianggap mewakili populasi untuk penelitian yang dilakukan (Amin, 2023:15-31). Penelitian ini menggunakan sample, seluruh siswa VA dengan jumlah 30 siswa sebagai eksperimen satu, dan seluruh siswa VB dengan jumlah 33 siswa sebagai eksperimen dua.

3. Teknik sampling

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sample bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample (Sugiyono, 2014 : 118).

Sample yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas VA SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen yang berjumlah 30 siswa dan seluruh siswa kelas VB SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen yang berjumlah 33 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi. Observasi adalah proses sistematis mencatat pola perilaku, objek, dan peristiwa manusia tanpa bertanya atau berkomunikasi dengan subjek (Prawiyogi, 2021:446-452). Dalam penelitian ini kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai observer dengan mengisi lembar observasi keaktifan siswa untuk mendapatkan data keaktifan siswa kelas V SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

Pedoman yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa melalui lembar observasi yaitu menggunakan *Skala Likert*. *Skala Likert* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat (Djaali, 2008). Dengan skala likert ini, selanjutnya jawaban tersebut akan dianalisis dengan melihat masing-masing keterangan. Untuk jawaban pertanyaan yang positif akan diberi skor sebagai berikut

Tabel 3.3 Skala Likert

Keterangan	Skor
Baik Sekali	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

G. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Untuk melakukan penelitian diperlukan instrumen. Suatu instrumen dapat mengukur sesuatu apabila alat tersebut valid. Alat ukur yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data adalah valid. Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pernyataan-pernyataan dalam lembar observasi yang berjumlah 30 butir pernyataan yang akan di uji cobakan di kelas VI SDIT Permata Buda Kecamatan Bawen sebelum digunakan pada objek penelitian yaitu kelas V SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Uji validitas yang digunakan yaitu uji korelasi *product momen*.

Dari ke 30 pernyataan tersebut yang sudah di uji cobakan di kelas VI terdapat pernyataan valid dan tidak valid diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil uji validitas

Pernyataan	Nomor soal	Jumlah
Valid	1,3,5,7,9,10,11,12,13,15,17,18,19,20,21,25,26,27,28,30	20
Tidak Valid	2,4,5,8,14,16,22,23,24,29	10

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa 30 total pernyataan dinyatakan valid dan tidak valid. Pernyataan yang valid terdapat 20 butir diantaranya pernyataan 1,3,5,7,9,10,11,12,13,15,17,18,19,20,21,25,26,27,28,30 dan pernyataan yang dinyatakan tidak valid terdapat 10 butir diantaranya 2,4,5,8,14,16,22,23,24,29. Pernyataan yang dinyatakan valid kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian di kelas V SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Data diatas dapat dilihat pada lampiran 4 pada halaman 78.

2. Reabilitas

Jika alat ukur digunakan dua kali untuk mengukur fenomena yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka meteran tersebut dapat diandalkan. Uji reabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu lembar observasi yang mempunyai indikator dari variabel atau konstruk. Suatu angket dinyatakan reabel atau tidak jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sanaky, 2021:432-39). Dalam penelitian ini uji reabilitas menggunakan SPSS. Hasil dari uji reabilitas instrumen penelitian ini sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.726	31

Suatu konstruk atau variabel dikatakan reabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.700 , sementara jika $\alpha > 0.80$ maka reabilitas kuat, jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna, Jika α antara $0.70 - 0.90$ maka reliabilitas tinggi, Jika α $0.50 - 0.70$ maka reliabilitas moderat. jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah, jika reabel rendah kemungkinan beberapa item tidak reabel (Sanaky, 2021: 432–39). Pada penelitian ini hasil nilai *Cronbach's Alpha* $0,726 > 0,700$ maka dinyatakan reabel.

H. Teknik Analisi Data

1. Nilai Hitung Rata-rata Keaktifan Siswa

Menghitung rata-rata hasil lembar observasi keaktifan siswa, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata(mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek

Untuk mengetahui kategori keaktifan siswa dalam sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif pada setiap siklusnya digunakan tabel kriteria keaktifan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kriteria keaktifan siswa

Presentase keaktifan	Kriteria
80 – 100%	Sangat aktif
66 – 79%	Aktif
56 – 65%	Cukup aktif
40 – 55%	Kurang aktif

(Arikunto & Jabar, 2014 : 35)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam regresi, variabel *dependen* dan variabel *independen* keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan SPSS dengan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H0 : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

Data dikatakan mempunyai distribusi normal apabila data dengan taraf signifikan lebih dari 0,05 dan sebaliknya jika signifikan kurang dari 0,05 maka berdistribusi tidak normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel homogen atau tidak, dalam peneliti ini menggunakan uji F yang akan di menggunakan SPSS. Dalam kalimat uji homogenitas dilambangkan dengan Ha dan Ho. Cara mencari F_{hitung} dengan rumus sebagai berikut $F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$. Dapat disimpulkan bahwa Nilai F_{hitung} selanjutnya dikonfirmasikan pada nilai kritis distribusi F dengan taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) atau taraf kepercayaan 95% untuk dk pembilang = $n_1 - 1$ dan dk penyebut = $n_2 - 1$. Kedua kelas dinyatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

4. Uji t

Data keaktifan siswa pada eksperimen 1 dan eksperimen 2 di uji normalitas dan homogenitas dan yang terakhir di uji menggunakan statistik parametrik (uji -t) menggunakan SPSS. Metode yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu uji-t. Uji-t merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji komparatif dua sampel bila datanya berada pada skala interval atau rasio. Rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$$t_{\text{hitung}} = \text{harga } t_{\text{hitung}}$$

\bar{x}_1 : rata-rata nilai kelas eksperimen pertama.

\bar{x}_2 : rata-rata nilai kelas eksperimen kedua.

n_1 : jumlah sampel kelas eksperimen pertama.

n_2 : jumlah sampel kelas eksperimen kedua.

S^2 : varians kedua kelas.

S_1^2 : varians kelas eksperimen pertama.

S_2^2 : varians kelas eksperimen kedua.

Kemudian dikonsultasikan pada tabel harga t pada taraf nyata $\alpha = 0,05$,

Pedoman pengambilan keputusan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Jika t_{hitung} (nilai mutlak) $< t_{\text{tabel}} (\alpha/2; + n_2 - 2)$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika t_{hitung} (nilai mutlak) $> t_{\text{tabel}} (\alpha/2; + n_2 - 2)$ maka H_0 ditolak.

Atau menggunakan nilai signifikansi

- 1) Jika nilai $\text{sig.}(\text{signifikansi}) > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima
- 2) Jika nilai $\text{sig.}(\text{signifikansi}) < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak

Hasil uji t ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

H_a : Adakah perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbanruan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

H_0 : Tidak ada perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbanruan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokasi Penelitian

SDIT Permata Bunda Bawen, yang beralamat Jl. Gatot Subroto No.15, Ngemple, Bawen, Kec. Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50661. Lokasi sekolah terbagi menjadi 2 tempat dan dikawasan yang cukup strategis yaitu berada di pinggir jalan dan dibelakang pom bensin Bawen yang mudah di akses. Sekolah berakreditasi A, sekolah memiliki ruang perpustakaan 1, ruang laboratorium 1, kantor guru 1, ruang kelas 15 dan jumlah siswa SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen 387 d.

Visi : Menjadi Lembaga Pendidikan Islam yang profesional di bidangnya dan berhasil dalam membina generasi terbaik (*Khoiru Ummah*) guna menjemput ridho Allah.

Misi :

1. Menemukan dan mengkoordinir Guru-guru Visioner.
2. Menemukan dan mengkoordinir Orang tua dan Anak didik yang Visioner.
3. Menemukan Dermawan-dermawan yang Visioner dan menyalurkan Kontribusi-kontribusi mereka.
4. Menyelenggarakan dan mengembangkan program pendidikan Islam Terpadu tingkat pra-sekolah, dasar, dan menengah yang mendasarkan pada kesholihan para pendidiknya.

5. Membina dan mengoptimalkan potensi peserta didik dengan memadukan potensi dan kontribusi orang tua, guru, masyarakat, pemerintah, dan lingkungan.
6. Membentuk insan yang sehat, cerdas, kreatif, disiplin, mandiri, dan kompetitif serta bermental juara.
7. Membimbing peserta didik agar mengamalkan ilmu pengetahuan dan keterampilannya untuk menjadi insan bertaqwa dan berdaya guna sesuai Al-Quran dan Hadist.
8. Mengembangkan potensi pendidik sehingga menjadi rujukan profesional di bidangnya.
9. Mengembangkan dan membina kerjasama dengan Lembaga Pendidikan Islam dan umum lainnya dalam lingkup regional, nasional, dan internasional.

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan pada tanggal, 11 September 2024 dan 18 September 2024 di kelas V SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Penelitian ini melibatkan 2 kelas sebagai eksperimen yaitu kelas VA sebagai eksperimen 1 dan kelas VB sebagai eksperimen 2.

2. Sajian Data

Instrumen pernyataan lembar observasi yang digunakan adalah 20 butir pernyataan yang sudah di uji cobakan di kelas VI SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen dan dikategorikan *valid* dan *reabel*.

a) Data keaktifan siswa.

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Microsoft excel*. Berikut tabel keaktifan siswa pada eksperimen 1 dan eksperimen 2:

Tabel 4.1

Keaktifan Siswa

Kelas	Nilai rata-rata	Kategori
Eksperimen 1	58,57%	Cukup Aktif
Eksperimen 2	70,27%	Aktif

Dari tabel di atas, nilai rata-rata keaktifan siswa pada eksperimen 1 yaitu pembelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif adalah sebesar 58,57% tergolong kedalam kriteria cukup aktif. Sedangkan nilai rata-rata keaktifan siswa pada eksperimen 2 yaitu pembelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif adalah sebesar 70,27% tergolong kedalam kriteria aktif.

3. Hasil Penelitian

a) Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan uji *kolmogorov Smirnov*, dengan pengambilan keputusan jika $sign > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika $sign < 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Versi 25. Adapun hasil normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil uji normalitas 2 data keaktifan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual		
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.52527607
Most Extreme	Absolute	.072
Differences	Positive	.072
	Negative	-.063
Test Statistic		.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai signifikansi kedua kelas tersebut yaitu sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Homogen

Uji homogen dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih data sample berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau homogen. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak homogen. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Versi 25.

Tabel 4.3

Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Based on Mean		15.556	1	61	.000
Based on Median		14.431	1	61	.000
Based on Median and with adjusted df		14.431	1	55.023	.000
Based on trimmed mean		15.801	1	61	.000

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka dapat didimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi tidak homogen.

c) Uji hipotesis

1) Uji-t

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dua sample yang tidak berpasangan. Dasar pembambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) \geq 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 25. Berikut uji-t dalam penelitian ini:

Tabel 4.4

Uji-t

		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	- 7.054	61	.000	-11.706	1.660
	Equal variances not assumed	- 6.879	44.766	.000	-11.706	1.702

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa t hitung sebesar 7,054. Pada signifikan $\alpha = 0,05$ dengan df 61 maka diperoleh t tabel 1,999624. Hasil uji-t menyatakan t hitung $>$ t tabel maka dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa diantara kedua kelas tersebut.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 September 2024 dan 18 September 2024 di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu (2 x 35 Menit/ 1 pertemuan) di setiap kelas yang dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas VA sebagai eksperimen satu dan VB sebagai eksperimen dua. Untuk kelas eksperimen satu diberi perlakuan pembelajaran matematika menggunakan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif, dan untuk kelas eksperimen dua diberi perlakuan pembelajaran matematika menggunakan permainan ular

tangga dengan pendekatan kolaboratif. Setelah kedua kelas tersebut melakukan pembelajaran dengan media yang sama dan pendekatan yang berbeda maka kedua kelas eksperimen tersebut menghasilkan data keaktifan siswa.

Nilai rata- rata keaktifan siswa eksperimen satu yaitu 58,57% yang tergolong dalam kriteria cukup aktif. Sedangkan rata- rata nilai keaktifan siswa pada eksperimen dua yaitu 70,27% yang tergolong dalam kriteria aktif. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu menggunakan uji-t yang diperoleh nilai sebesar 7,054 dan df 61 diperoleh t tabel 1,999624. Maka $7,054 > 1,999624$ dan hasil uji-t menyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji t diatas, maka dapat dinyatakan bahwa keaktifan siswa kedua eksperimen tersebut memiliki perbedaan dan dilihat dari rat-rata keduanya dapat dinyatakan keaktifan siswa eksperimen dua lebih unggul dari eksperimen satu. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa eksperimen satu dan eksperimen dua yang dilakukan di kelas VA dan VB SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen yaitu pembelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pembelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif menunjukan bahwa keduanya memiliki perbedaan keaktifan siswa.

Dari penjelasan diatas dapat dibuktikan melalui hasil instrumen pernyataan keaktifan siswa menggunakan pendekatan kooperatif dengan instrumen pernyataan keaktifan siswa menggunakan pendekatan kolaboratif. Untuk keaktifan siswa pada instrumen pernyataan point 1 sampai 20 bahwa keaktifan siswa di kelas eksperimen 2 menggunakan pendekatan kolaboratif lebih unggul dari keaktifan siswa di kelas eksperimen 1 menggunakan pendekatan kooperatif. Dari

penjelasan ini dapat dibuktikan melalui lampiran 10 dan 11 pada halaman 100 sampai 103.

Hasil penelitian ini di dukung oleh teori-teori sebelumnya. Menurut Pakay dan Ibrahim (2019:16-25) pendekatan kolaboratif adalah strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar akan tetapi strategi ini lebih memfokuskan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan keaktifan siswa serta bagaimana siswa dapat menyusun ilmu pengetahuan sendiri. Dalam pendekatan ini guru cenderung berperan sebagai vasilitator, motivator dan membimbing pembelajaran bila terjadi kesulitan. Pendapat lain juga mengatakan bahwa pendekatan kolaboratif adalah cara guru mengelola kelas dengan belajar kelompok dengan baik, karena setiap anggota kelompok bekerjasama satu sama lain dan meningkatkan keaktifan setiap anggota serta meningkatkan keberhasilan dalam kelompok (Wangsa, Setiahati, & Setiawan 2021:1). Strategi dalam pendekatan kolaboratif yaitu semua anggota bekerjasama, membagi tugas dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok serta semua anggota kelompok memiliki usaha yang maksimal dengan kemampuan yang dimiliki setiap anggota.

Pendekatan kooperatif adalah cara bekerja kelompok mengutamakan dalam kerjasama dan membantu untuk menyelesaikan tugas kelompok dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Isjoni, 2013: 16). Strategi dalam pendekatan kooperatif yaitu dimana siswa saling membantu belajar materi dan berdiskusi dalam kesatuan kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari kedua pendekatan tersebut memiliki kesamaan arti bahasa yaitu kelompok, namun terdapat perbedaan pada sisi strategi kerja dalam kelompok. Kooperatif lebih menekankan pada kerjasama kelompok dan kolaboratif lebih menekankan pada

partisipasi individu siswa dalam bekerja kelompok untuk memperoleh hasil kerja kelompok.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data diatas, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh t hitung sebesar 7,054 dan t tabel diperoleh nilai sebesar 1,999624 dan hasil uji-t menyatakan t hitung $>$ t tabel ($7,054 > 1,999624$), maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya bahwa “terdapat perbedaan keaktifan siswa kelas V pada mata pelajaran matematika berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan pendekatan kolaboratif di SDIT Permata Bunda Kecamatan Bawen”.

Hasil dari penelitian kelas V di SDIT Permata Bunda Kecamatan rata-rata nilai keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif adalah sebesar 58,57% dan hasil rata-rata nilai keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif adalah sebesar 70,27%. Dari hasil rata-rata kedua eksperimen tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kolaboratif lebih unggul dibanding dengan keaktifan siswa berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Guru, peneliti mengharapkan guru dapat menerapkan media dan pendekatan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu pembelajaran berbantuan permainan

ular tangga dengan pendekatan kolaboratif karena salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan membangun rasa tanggung jawab pada diri siswa.

- 2) Siswa, peneliti mengharapkan semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran berbantuan permainan ular tangga dengan pendekatan kooperatif dan kolaboratif untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.

Ali, Ismun. 2021. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7(1):247–64.

Ali, M. Makhru., Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. 2022. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian." *Education Journal*.2022 2(2):1–6.

Amelia, Desy. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2(4):1–15.

Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. 2023. "Populasi Dalam Penelitian Merupakan Suatu Hal Yang Sangt Penting, Karena Ia Merupakan Sumber Informasi." *Jurnal Pilar* 14(1):15–31.

Aresty, Aurelia Dwika, and Suparno. 2023. "Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis)." *Ringkang* 3(3):449–54.

Arikunto, S.& Jabar, C.S.A (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Ayu Melati Ningsih, Vera Kristiana,. 2018. "Implementasi Strategi Kolaboratif Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Perbankan Bagi Mahasiswa Sastra Inggris Umn-Aw Medan." *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2(1):125–29. doi: 10.32696/ojs.v2i1.156.

Damanaik, FHS. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi Di Era Digital." *Prosiding Ilmu Pendidikan Dan Keguruan* 1(November):1–18.

Didi Nur Jamaludin, *Penerapan Metodologi Penelitian dalam Pendidikan*, (Kudus, 2019), 21.

Djaali. 2008. *Skala Likert*. Jakarta: Pusat Utama

Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, and Ryzca Siti Qomariyah. 2023. "Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023." *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 35(1):26–38. doi: 10.21009/parameter.351.03.

Erina Hannawita Br Sembiring, and Tanti Listiani. 2023. "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1):26–40. doi: 10.30656/gauss.v6i1.5708.

Fitriyah, Sukhriyatun, and Ade Rahmawati. 2021. "Penerapan Metode Permainan Ular

Tangga ” Stop Trash ” Terhadap Pengetahuan Mengenai Sampah Pada Siswa Sekolah Dasar Di Indramayu The Implementation Of Stop Trash Game Method to Knowledge of Waste in Primary School Students In Indramayu Pendahuluan Lingkun.” *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 6(1):66–70.

Ghozali, Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Harwini, Nina, and Khaerudin. 2020. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah.” *Jurnal Al-Miskawaih* 1(2):201.

Hasanah, Zuriyatun, and Ahmad Shofiyul Himami. 2021. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1(1):1–13. doi: 10.54437/irsyaduna.v1i1.236.

Husain, Rusmin. 2020. “Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri ...* 1(2012):12–21.

Inapi, Muhlis Lakkas. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koloid SMAN 4 Bantimurung Maros.” *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 2(1):12. doi: 10.26858/pembelajar.v2i1.4135.

Ismail, Ali. 2017. “Penerapan Model CLIS.” 1(2):83–87.

Jaelani, Aceng. 2015. “Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi).” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2(1):1–16. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189.

Kadek, Ni, Noviana Sastra, I. Gede Astawan, and I. Gede Margunayasa. 2020. “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” 8(2):294–302.

Kasmawati. 2012. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sdn 19 Kubu.” *Jurnal Universitas Tanjungpura* 1–9.

Lestari, Indah Cahyani. 2021. “79 | P a g E.” *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar* 2(1):79–87.

Mahmudi, Ali. 2006. “Pembelajaran Kolaboratif [Collaborative Learning].” *Pembelajaran Kolaboratif* 1–11.

Maradona. 2016. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 17:621.

Meilasari, Venty. 2019. “Pengaruh Penerapan Collaborative Learning Berbantu Ispring Presenter Terhadap Hasil Belajar Program Linear.” *Eksponen* 9(2):52–58. doi: 10.47637/eksponen.v9i2.60.

Nasution; Mardiah Kalsum. 2019. “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1(9):9–16.

Nurhayanti, Hani, Hendar Hendar, and Wulandari Wulandari. 2021. "Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (Kpk) Dengan Menggunakan Media Dakon Bilangan." *Jurnal Tahsinia* 2(2):180–89. doi: 10.57171/jt.v2i2.304.

Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Siti Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021. "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021 BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1:1–13.

Parni, (2017). Faktor Interal Dan Eksternal Pembelajaran. *Tarbiyah Islamica*, 5(1),17-3.

Pakaya,I dan I., and Duprisna Ibrahim. 2019. " Pembelajaran Kolaboratif Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogika*10 (1):15-26.

Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. 2021. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):1717–24.

Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. 2021. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1):446–52. doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.

Purwanto, Nfn. 2019. "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknодik* 6115:196–215. doi: 10.32550/teknodik.v0i0.554.

Rachma Thalita, Almira, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2):147–56.

Rahayu, Erika, Rusmin AR, and Deskoni Deskoni. 2019. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang." *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6(2):155–66. doi: 10.36706/jp.v6i2.9128.

Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. 2020. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2(2):40. doi: 10.21580/jec.2020.2.2.6059.

Robbany Arham, Hilman. 2022. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar." *Didactical Mathematics* 4(2):314–22. doi: 10.31949/dm.v4i2.2148.

Sabila, Safa, Khoirun Nabila N. M, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah. 2021. "Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan." *ProsidingSEMAISeminar Nasional PGMI* 499–518.

Sanaky, Musrifah Mardiani. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Projek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik*

11(1):432–39. doi: 10.31959/js.v11i1.615.

Sari, Mila, and Cahyo Hasanudin. 2023. “Manfaat Ilmu Matematika Bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari.” *Prosiding Seminar Nasional Daring* 1906–12.

Sari, Rohmah Juwita, and Anjar Putro Utomo. 2019. “Peningkatan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Smpn 1 Mayang Kelas Ix.” *ScienceEdu* II(1):80. doi: 10.19184/se.v2i1.11797.

Septiawati, Septiawati, Siti Halidjah, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya. 2022. “Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11(6):168. doi: 10.26418/jppk.v11i6.55276.

Shamdani. 2020. “Konsep Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal FKIP Unlam* (1710111210028).

Sholihah, Anifatus, and Heni Dwi Arista. 2023. “Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Teks Artikel.” *Jurnal Pendidikan Bahasa* 12(1):95–105. doi: 10.31571/bahasa.v12i1.5057.

Sitohang, Herlita Andriani, and Sukmawarti. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad.” *Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):1535–43.

Simangunsong, V. H. (2021). Hubungan filsafat pendidikan dan filsafat matematika dengan pendidikan. Sepren, 3(1), 14-25.

Sugiyono. (2014). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Suryati, Faustina, Asri Ode Samura, Maria Grasiana Jehata, Nofi Satria N. P, Emilius Hamin, and Bernadeta Elisa Ncau. 2022. “Journal of Songke Math.” 5(2):12–22.

Tenrisau, Nazhifah Al-Adawiyah. 2023. “Strategi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Pemahaman Berpikir Siswa.” doi: 10.31219/osf.io/nv4tu.

Wangsa, Ignasius Heri Satrya, Ignatius Putera Setiahati, and Antonius Singgih Setiawan. 2021. “Pembelajaran Kolaboratif Sekolah Dasar Menggunakan Model Vygotski.” *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan* 19(1):1. doi: 10.31851/wahanadidaktika.v19i1.4978.

Wibowo, Nugroho. 2016. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1(2):128–39. doi: 10.21831/elinvo.v1i2.10621.

Wulan, T. N. (2023). *Perbedaan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Ekperimen Min 4 Sukoharjo*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran

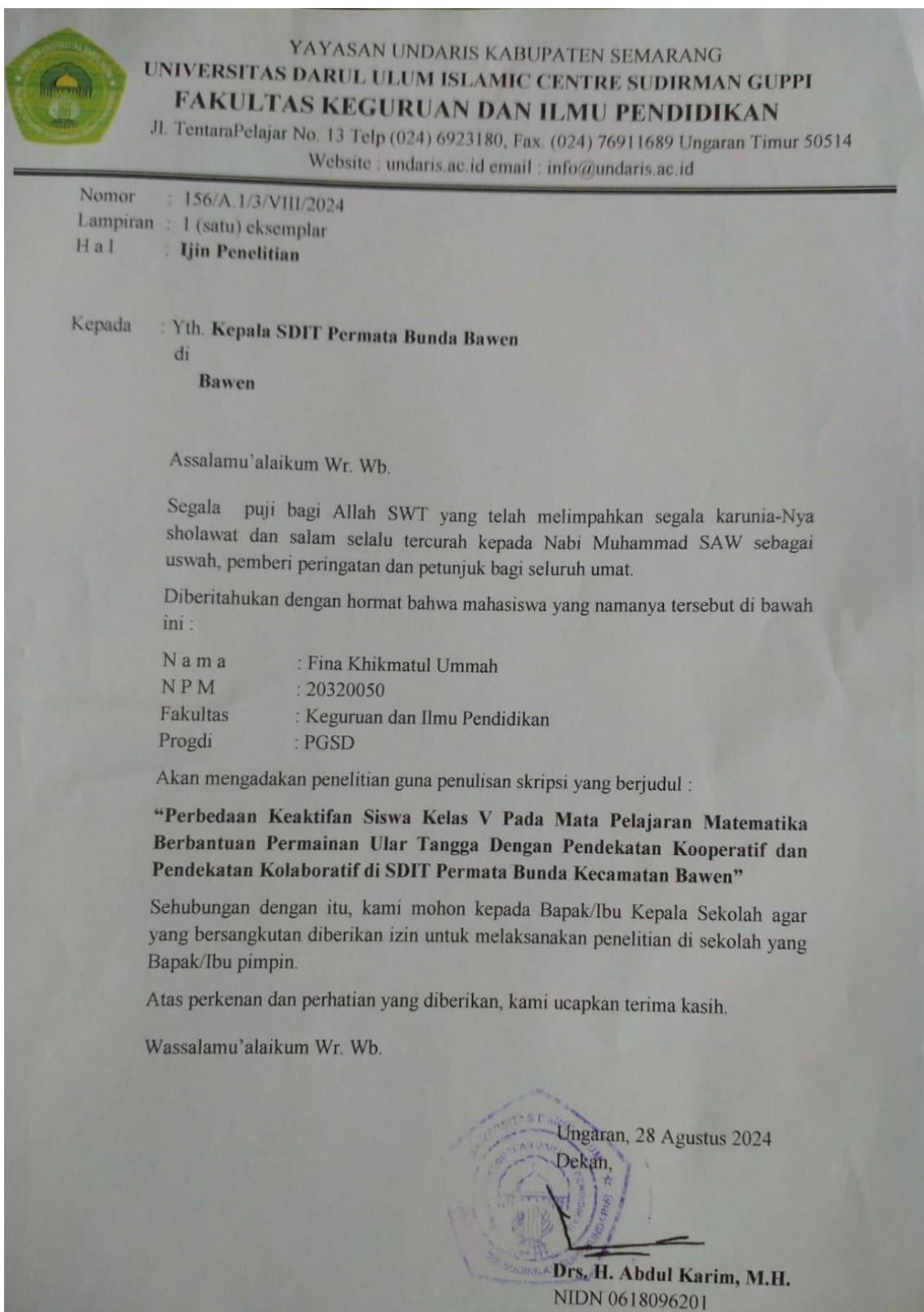
yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri Dicital Mathematics, 2(1), 36.

Yusuf, Muhammad, and Amalia Syurgawi. 2020. "Konsep Dasar Pembelajaran." *Al-Ubudiyyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1(1):21–29. doi: 10.55623/au.v1i1.3.

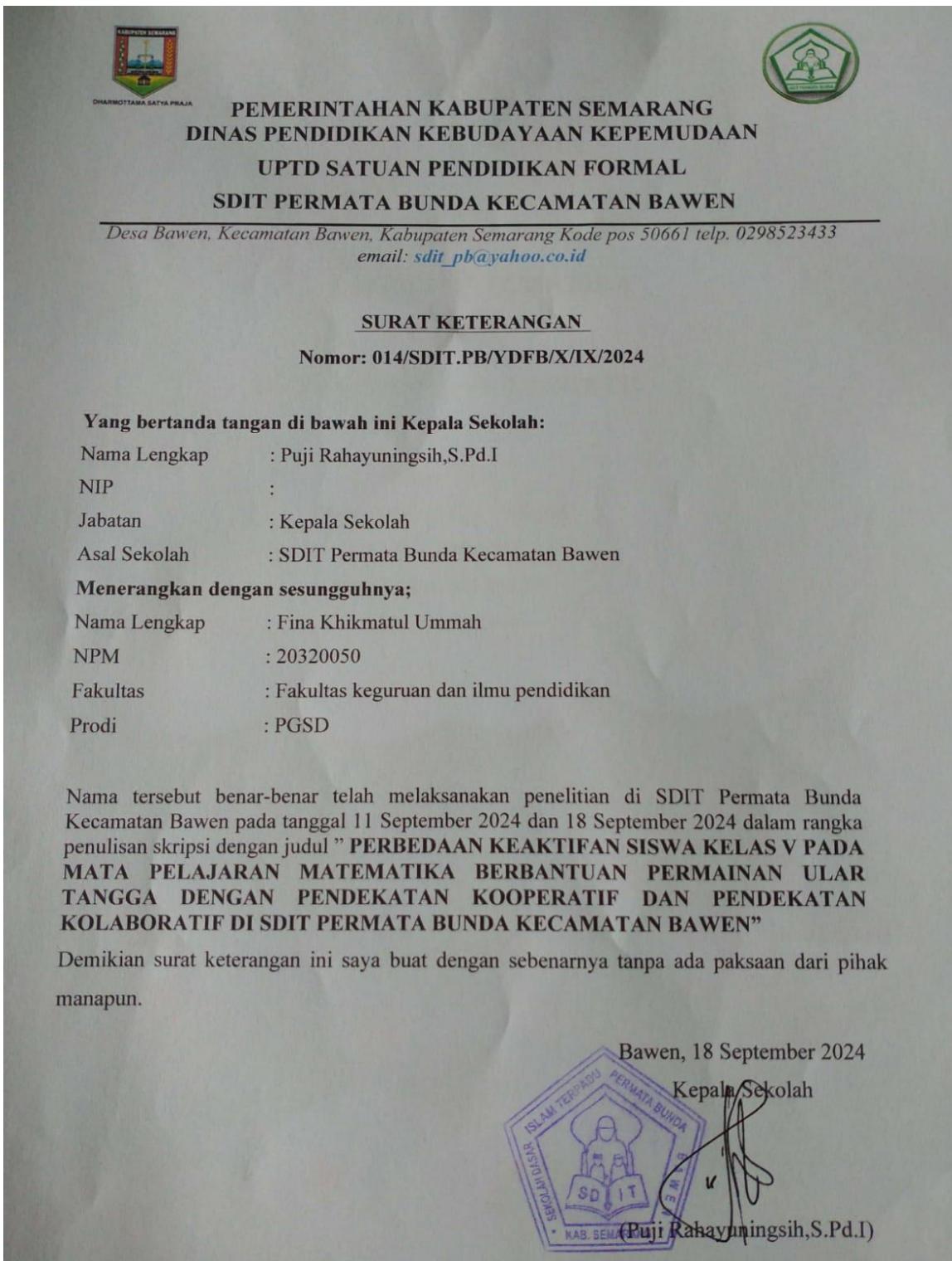
Zainal Aqib. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya) 2013. h. 66

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian



Lampiran 3 R tabel Product Moment

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas

NO	Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	P1	0.601	0.361	Valid
2	P2	0.147	0.361	Tidak Valid
3	P3	0.656	0.361	Valid
4	P4	0.125	0.361	Tidak valid
5	P5	0.499	0.361	Valid
6	P6	0.190	0.361	Tidak valid
7	P7	0.485	0.361	Valid
8	P8	0.151	0.361	Tidak Valid
9	P9	0.473	0.361	Valid
10	P10	0.510	0.361	Valid
11	P11	0.642	0.361	Valid
12	P12	0.496	0.361	Valid
13	P13	0.596	0.361	Valid
14	P14	-0.071	0.361	Tidak valid
15	P15	0.551	0.361	Valid
16	P16	0.076	0.361	Tidak Valid
17	P17	0.561	0.361	Valid
18	P18	0.519	0.361	Valid
19	P19	0.485	0.361	Valid
20	P20	0.538	0.361	Valid
21	P21	0.520	0.361	Valid
22	P22	0.108	0.361	Tidak valid
23	P23	0.269	0.361	Tidak Valid
24	P24	0.365	0.361	Tidak Valid
25	P25	0.509	0.361	Valid
26	P26	0.535	0.361	Valid
27	P27	0.505	0.361	Valid
28	P28	0.513	0.361	Valid
29	P29	0.125	0.361	Tidak valid
30	P30	0.515	0.361	Valid

Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Keaktifan siswa	a. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan	1,3,5	3
	b. Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal didepan kelas	7,9,10,11,12	5
	c. Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat	13,15,17,18	4
	d. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	19,20,21	3
	e. Keaktifan siswa berdiskusi dalam kelompok	25,26,27,28,30	5
		Jumlah	20

Lampiran 6 Instrumen Lembar Observasi Keaktifan Siswa

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

Berilah nilai pada setiap pernyataan dengan tepat. Isi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Keterangan:

4 : Baik Sekali

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

No	Indikator	Pernyataan
A.	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan	1. Siswa menunjukkan kesiriusan dalam bertanya 2. Siswa menanyakan hal yang sesuai dengan materi pembelajaran 3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terkait dengan materi apabila kurang jelas
B.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal didepan kelas	4. Siswa antusias maju kedepan kelas mengerjakan soal 5. Siswa berinisiatif maju di depan kelas mengerjakan soal dengan percaya diri 6. Siswa bekerja sama dengan siswa lain dalam mengerjakan soal di depan kelas 7. Siswa merasa semangat dalam mengerjakan soal di depan kelas 8. Siswa bergantian mengerjakan soal di depan kelas dengan siswa lain
C.	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat	9. Siswa belajar berani mengemukakan pendapat dan saling bekerja sama dalam melakukan diskusi kelompok 10. Siswa mengemukakan pendapat sesuai dengan permasalahan 11. Siswa saling mengemukakan pendapat dengan teman lainnya 12. Siswa mampu menghargai pendapat dari siswa lain
D.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	13. Siswa berani menjawab pertanyaan 14. Siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh 15. Siswa menjawab pertanyaan dengan tepat
E.	Keaktifan siswa berdiskusi dalam kelompok	16. Siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti jalannya diskusi 17. Siswa berani mengemukakan gagasan dalam kelompok 18. Siswa dapat bekerja sama baik dengan teman sekelompok 19. Siswa menghargai pendapat orang lain dalam kelompok 20. Dengan mendiskusikan materi yang dijelaskan oleh guru siswa lebih memahami materi yang di berikan oleh guru



MODUL AJAR MATEMATIKA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
1. Nama Penyusun	: Fina Khikmatul Ummah
2. Instansi/ Sekolah	: SDIT Permata Bunda
3. Jenjang/ Kelas	: SD/ VA
4. Hari tgl Pelaksanaan	:
5. Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 Menit/ 2 Pertemuan)
6. Tahun Ajaran	: 2024/ 2025
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Fase C• Elemen : Bilangan• Tujuan Pembelajaran :<ol style="list-style-type: none">1. Membandingkan bilangan cacah sampai 100.000.2. Mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000.• Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:<ol style="list-style-type: none">1.1 Siswa mampu membandingkan bilangan cacah sampai 100.000.1.2 Siswa mampu mengurutkan bilangan sampai 100.000• Konsep Utama : Membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri• Bernalar• Kritis• Kreatif	
SARANA DAN PRASARANA	
Media	: Permainan ular tangga
Alat	: Papan tulis dan alat tulis
Lingkungan belajar	: Ruang kelas, lingkungan sekolah
Bahan ajar	: Modul
TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler	

Jumlah peserta didik 31

MODEL PEMBELAJARAN : PENDEKATAN KOOPERATIF

METODE PEMBELAJARAN :

1. Bermain ular tangga
2. Berkelompok
3. Diskusi

PEMAHAMAN BERMAKNA

- Setelah siswa melakukan pembelajaran membandingkan bilangan pecahan 100.000 maka siswa bisa memahami konsep perbandingan bilangan cacah 100.000 pada kehidupan sehari-hari
- Setelah siswa melakukan pembelajaran mengurutkan bilangan pecahan 100.000 maka siswa bisa memahami konsep mengurutkan bilangan cacah 100.000 pada kehidupan sehari-hari

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian membandingkan harga diantara pedagang yang lebih dahulu?
2. Dapatkah kalian menentukan mana yang lebih murah?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan

Dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa persiapan yang perlu dilakukan oleh guru, diantaranya:

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

Kegiatan Awal

PERTEMUAN 1 dan 2 (15 menit)

- a. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru
- b. Memimpin doa atau meminta seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik

(Fase 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi)

- d. Guru memberi motivasi berupa *Ice breaking* bisa dengan tepuk-tepuk, yang dapat memberikan semangat dan minat belajar(kebiasaan)

- e. Guru mengingatkan peserta didik pada materi yang sudah diajarkan sebelumnya
- f. Guru menyampaikan dan menulis tujuan pembelajaran
- g. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan

Kegiatan Inti (45 menit)

Pertemuan 1

(Fase 2 Menyajikan informasi)

- a. Guru menjelaskan materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- b. Guru memberikan pertanyaan yang memancing pengetahuan peserta didik tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- c. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- d. Guru memberikan tugas individu kepada peserta didik untuk memperdalam materi yang sudah disampaikan guru
- e. Guru memberikan waktu 20-30 menit kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas individu
- f. Guru dan peserta didik mengoreksi bersama tugas yang telah dikerjakan

(Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar)

- g. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok beranggotakan 5 siswa
- h. Guru menjelaskan permainan dan aturan permainan ular tangga secara garis besar

Pertemuan 2

(Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar)

- a. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan ular tangga yang akan dilaksanakan secara berkelompok
- b. Guru menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan untuk permainan
- c. Guru dan peserta didik memulai permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Masing-masing kelompok menyiapkan alat tulis
 - b. Setiap kelompok menunjuk satu anggota sebagai pemain (Bidak) dalam permainan ular tangga
 - c. Pemain melempar dadu secara bergantian
 - d. Pemain bergerak sesuai mata dadu yang diperoleh
 - e. Jika pemain berdiri pada kotak yang terdapat tanda (?), maka salah satu anggota kelompok meminta kartu soal kepada guru

- f. Kelompok mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru sembari pemaian lainnya bergiliran bermain
- g. Salah satu anggota dari kelompok yang mengerjakan soal mengkonfirmasi jawaban tersebut benar atau salah kepada guru
- h. Jika setiap jawaban dengan satu soal benar maka mendapat poin 10 dan jika setiap satu soal salah maka skornya adalah 0
- i. Jika pemaian berada pada gambar tangga maka pemaian naik sesuai angka yang dituju, namun jika pemaian berada pada gambar kepala ular maka pemaian turun sesuai angka yang dituju.
- j. Kelompok yang paling awal sampai pada kotak finish, maka kelompok tersebut akan mendapat tambahan 50 poin

(Fase 5 Memberi penghargaan)

- a. Guru menginformasikan kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan
- b. Guru memberi hadiah kepada kelompok yang menang sesuai perolehan poin.

Kegiatan Ahir (10 menit)

(Fase 6 Evaluasi)

1. Guru memberikan evaluasi
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang kegiatan hari ini
3. Guru mengkomunikasikan proses dan hasil belajar siswa
4. Guru menanyakan kesan dan pesan mengenai pembelajaran hari ini
5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya
6. Guru mengahiri kelas dengan mengucapkan salam penutup

REFLEKSI PENDIDIK

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran?
3. Apakah peserta didik antusias dalam pembelajaran?
4. Apakah peserta didik memahami materi pembelajaran?
5. Apakah hambatan dan kesulitan yang dihadapi?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Bahan ajar
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelompok
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) individu
- Media permainan ular tangga

- Alat evaluasi/ penilaian

PENGAYAAN DAN REMIDIAL

A. Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk memambah wawasan.

B. Remidial

Peserta didik yang belum memahami materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000 dapat dibimbing oleh guru. bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

BAHAN BACAAN PENDIDIK

Meita Fitrianawati. Dkk 2022. Buku Panduan Guru; Matematika SD/MI KELAS V. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbutristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Meita Fitrianawati. Dkk 2022. Matematika SD/MI KELAS V. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbutristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

DAFTAR PUTAKA

SyaifudinM. 2018. Buku Siswa:Senang Belajar Matematika SD/MIKelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud.

Bawen, (.....)2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas

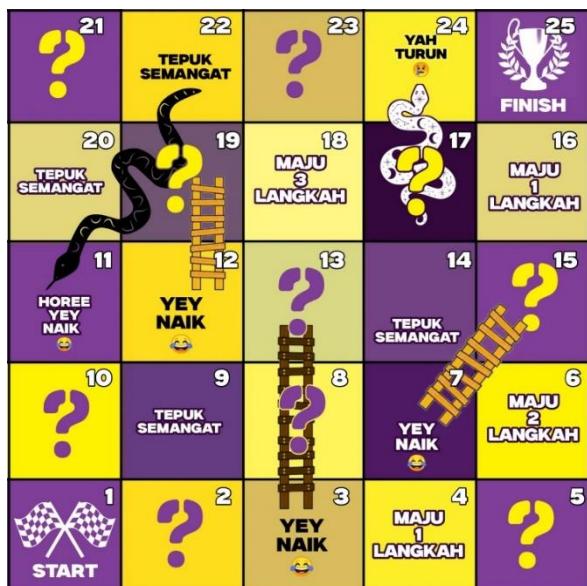
Puji Rahayuningsih,S.Pd.I

Mundriani, S.Pd.SD

Mahasiswa Penyusun

Fina Khikmatul Ummah

1. Papan Ular Tangga



2. Dadu



3. Pion/ bidak



Nama :

No. absen :

Soal Evaluasi

Coba perhatikan bilangan dibawah ini berilah tanda ($<$, $>$ atau $=$) yang tepat untuk menunjukkan dua bilangan dibawah ini!

1. 58.735.....82.725
2. 89.598.....89.598
3. 86.765.....86.875
4. 97.562.....97.562

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat

5. 26.500,.....,28.500,....., 30.500
6., 40.000,60.000,.....
7. 45.350,.....,45.450,.....,45.550

Urutkan bilang tersebut dari yang terbesar

8. 46.750, 77.650, 33.035, 88.570
9. 35.750, 33.570, 42.075, 42.175

Urutkan bilangan tersebut dari yang terkecil

10. 17.600, 25.000, 35.517, 40.553

KUNCI JAWABAN

(EVALUASI)

1. <	6. 20.000, 40.000, 60.000, 80.000
2. =	7. 45.350, 45.400, 45.450, 45.500,
3. <	45.550
4. =	8. 88.570, 77.650, 46.750, 33.035
5. 26.500, 27.500, 28.500, 29.500, 30.500	9. 42.175, 42.075, 35.750, 33.570
	10. 17.600, 25.000, 35.517, 40.553

**MODUL AJAR MATEMATIKA DENGAN
PENDEKATAN KOLABORATIF**

Disusun Oleh:

FINA KHIKMATUL UMMAH

FASE C KELAS 5

SDIT PERMATA BUNDA

TAHUN 2023/2024



MODUL AJAR MATEMATIKA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
1. Nama Penyusun	: Fina Khikmatul Ummah
2. Instansi/ Sekolah	: SDIT Permata Bunda
3. Jenjang/ Kelas	: SD/ VB
4. Hari tgl Pelaksanaan	:
5. Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 Menit/ 2 Pertemuan)
6. Tahun Ajaran	: 2024/ 2025
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Fase C• Elemen : Bilangan• Tujuan Pembelajaran :<ol style="list-style-type: none">3. Membandingkan bilangan cacah sampai 100.000.4. Mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000.• Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:<ol style="list-style-type: none">1.3 Siswa mampu membandingkan bilangan cacah sampai 100.000.1.4 Siswa mampu mengurutkan bilangan sampai 100.000• Konsep Utama : Membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri• Bernalar• Kritis• Kreatif	
SARANA DAN PRASARANA	
Media	: Permainan ular tangga
Alat	: Papan tulis dan alat tulis
Lingkungan belajar	: Ruang kelas, lingkungan sekolah
Bahan ajar	: Modul
TARGET PESERTA DIDIK	

<p>Peserta didik reguler</p> <p>Jumlah peserta didik 31</p>
MODEL PEMBELAJARAN : PENDEKATAN KOLABORATIF
<p>METODE PEMBELAJARAN :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain ular tangga 2. Berkelompok 3. Diskusi
PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa melakukan pembelajaran membandingkan bilangan pecahan 100.000 maka siswa bisa memahami konsep perbandingan bilangan cacah 100.000 pada kehidupan sehari-hari • Setelah siswa melakukan pembelajaran mengurutkan bilangan pecahan 100.000 maka siswa bisa memahami konsep mengurutkan bilangan cacah 100.000 pada kehidupan sehari-hari
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian membandingkan harga diantara pedagang yang lebih dahulu? 2. Dapatkah kalian menentukan mana yang lebih murah?
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Persiapan</p> <p>Dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa persiapan yang perlu dilakukan oleh guru, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 3. Mempersiapkan bahan tayang 4. Mempersiapkan lembar kerja siswa
<p>Kegiatan Awal</p> <p>PERTEMUAN 1 dan 2 (15 menit)</p>
<ol style="list-style-type: none"> a. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru b. Memimpin doa atau meminta seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik d. Guru memberi motivasi berupa <i>Ice breaking</i> bisa dengan tepuk-tepuk, yang dapat memberikan semangat dan minat belajar (kebiasaan)

- e. Guru mengingatkan peserta didik pada materi yang sudah diajarkan sebelumnya
- f. Guru menyampaikan dan menulis tujuan pembelajaran
- g. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan

Kegiatan Inti (45 menit)

Pertemuan 1

- a. Guru menjelaskan materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- b. Guru memberikan pertanyaan yang memancing pengetahuan peserta didik tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- c. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan tentang materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah 100.000
- d. Guru memberikan tugas individu kepada peserta didik untuk memperdalam materi yang sudah disampaikan guru
- e. Guru memberikan waktu 20-30 menit kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas individu
- f. Guru dan peserta didik mengoreksi bersama tugas yang telah dikerjakan
- g. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok beranggotakan 5 siswa
- h. Guru menjelaskan permainan dan aturan permainan ular tangga secara garis besar

Pertemuan 2

- a. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan ular tangga yang akan dilaksanakan secara berkelompok
- b. Guru menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan untuk permainan
- c. Kelompok **menetapkan tujuan dan membagi tugas secara merata** dan setiap anggota diwajibkan untuk ikut berpartisipasi
- d. Guru dan peserta didik memulai permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Masing-masing kelompok menyiapkan alat tulis
 - 2) Setiap kelompok menunjuk satu anggota sebagai pemain (Bidak) dalam permainan ular tangga
 - 3) Pemain melempar dadu secara bergantian
 - 4) Pemain bergerak sesuai mata dadu yang diperoleh

- 5) Jika pemain berdiri pada kotak yang terdapat pada tanda (?), maka guru membacakan soal dan anggota kelompok mengerjakan di papan tulis sesuai dengan tempat bagian kelompoknya.
- 6) Kelompok mengerjakan soal dengan cara **berdiskusi semua anggota** tetapi setiap anggota mempunyai tanggung jawab untuk berpartisipasi
- 7) Dalam kelompok **anggota bekerjasama untuk mencari jawaban** dari tugas yang didapatkan, sembari pemain lainnya bergiliran bermain.
- 8) Salah satu anggota dari kelompok yang mengerjakan soal mengkonfirmasi jawaban tersebut benar atau salah kepada guru
- 9) Jika setiap jawaban dengan satu soal benar maka mendapat poin 10 dan jika setiap satu soal salah maka skornya adalah 0
- 10) Jika pemaian berada pada gambar tangga maka pemaian naik sesuai angka yang dituju, namun jika pemaian berada pada gambar kepala ular maka pemaian turun sesuai angka yang dituju.
- 11) Kelompok yang paling awal sampai pada kotak finish, maka kelompok tersebut akan mendapat tambahan 50 poin
- 12) Setelah permainan selesai pemain kembali ke kelompok dan berdiskusi untuk **menyepakati hasil kerja kelompok dan setelah sepakat setiap masing-masing anggota menulis dengan lengkap.**
- 13) Setelah sepakat dan masing-masing anggota menulis dengan lengkap kelompok berkewajiban **mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok lain mengamati presentasi.**
- 14) Kelompok yang mengamati **diperbolehkan memberikan elaborasi** kepada kelompok penyaji jika diperlukan
- 15) Setelah menyampaikan presentasi, **tugas anggota kelompok di susun dijadikan satu dalam kelompok**
- 16) **Tugas kelompok dikumpulkan kepada guru untuk dikoreksi kemudian di kembalikan dipertemuan yang akan datang.**

Kegiatan Ahir (10 menit)

1. Guru memberikan evaluasi
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang kegiatan hari ini
3. Guru mengkomunikasikan proses dan hasil belajar siswa

<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menanyakan kesan dan pesan mengenai pembelajaran hari ini 5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya 6. Guru mengahiri kelas dengan mengucapkan salam penutup

REFLEKSI PENDIDIK

<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? 2. Apakah peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran? 3. Apakah peserta didik antusias dalam pembelajaran? 4. Apakah peserta didik memahami materi pembelajaran? 5. Apakah hambatan dan kesulitan yang dihadapi?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelompok • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) individu • Media permainan ular tangga • Alat evaluasi/ penilaian

PENGAYAAN DAN REMIDIAL

A. Pengayaan

<p>Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulang kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk memambah wawasan.</p>

B. Remidial

<p>Peserta didik yang belum memahami materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100.000 dapat dibimbing oleh guru. bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p>
--

BAHAN BACAAN PENDIDIK

<p>Meita Fitrianawati. Dkk 2022. Buku Panduan Guru; Matematika SD/MI KELAS V. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbutristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.</p>
--

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Meita Fitrianawati. Dkk 2022. Matematika SD/MI KELAS V. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbutristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

DAFTAR PUTAKA

SyaifudinM. 2018. Buku Siswa:Senang Belajar Matematika SD/MIKelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud.

Bawen, (.....)2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas

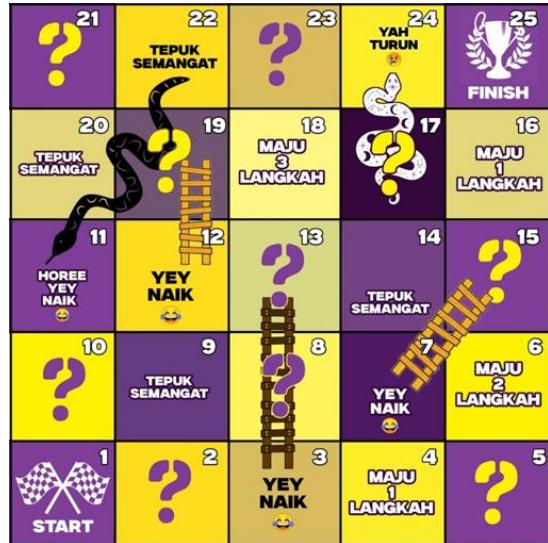
Puji Rahayuningsih,S.Pd.I

Amanda Dinda Arum Nissa,
S.Pd., M. Pd

Mahasiswa Penyusun

Fina Khikmatul
Ummah

1. Papan Ular Tangga



2. Dadu



3. Pion/ pemaian



Nama :

No. absen :

Soal Evaluasi

Coba perhatikan bilangan dibawah ini berilah tanda ($<$, $>$ atau $=$) yang tepat untuk menunjukkan dua bilangan dibawah ini!

1. 58.735.....82.725
2. 89.598.....89.598
3. 86.765.....86.875
4. 97.562.....97.562

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat

5. 26.500,.....,28.500,....., 30.500
6., 40.000,60.000,.....
7. 45.350,.....,45.450,.....,45.550

Urutkan bilang tersebut dari yang terbesar

8. 46.750, 77.650, 33.035, 88.570
9. 35.750, 33.570, 42.075, 42.175

Urutkan bilangan tersebut dari yang terkecil

10. 17.600, 25.000, 35.517, 40.553

KUNCI JAWABAN

(EVALUASI)

1. <	6. 20.000, 40.000, 60.000, 80.000
2. =	7. 45.350, 45.400, 45.450,
3. <	45.500, 45.550
4. =	8. 88.570, 77.650, 46.750, 33.035
5. 26.500, 27.500, 28.500, 29.500, 30.500	9. 42.175, 42.075, 35.750, 33.570 10. 17.600, 25.000, 35.517, 40.553

Lampiran 8 Lembar observasi Eksperimen 1

Kooperatif

Keterangan:4 : Baik Sekali, 3 : Baik, 2 : Cukup, 1 : Kurang

No	Indikator	Penyataan	Kelompok 1						Kelompok 2						Siswa						Kelompok 3						Kelompok 4						Kelompok 5					
			A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	E	F	A	B	C	D	E	F						
A.	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan	1.	3	2	4	4	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3				
		2.	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		3.	4	1	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
		4.	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
		5.	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
B.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal didepan kelas	6.	3	2	4	2	1	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		7.	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		8.	4	1	4	3	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3				
		9.	2	2	4	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
		10.	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
C.	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat	11.	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		12.	3	2	4	3	2	9	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		13.	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
		14.	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
		15.	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3				
D.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	16.	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		17.	3	2	4	3	3	2	9	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
		18.	3	2	4	3	3	9	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3					
		19.	3	2	2	2	3	2	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3					
		20.	3	2	3	3	2	3	3	2	1	9	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4					
TOTAL		62	40	60	45	66	51	72	50	64	60	55	56	57	51	68	50	53	52	68	53	60	55	67	68	69	56	68	66	65								

Lampiran 9 Lembar Observasi Eksperimen 2

Kolaboratif

Keterangan,4 : Baik Sekali, 3 : Baik, 2 : Cukup, 1 : Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Kelompok 1							Kelompok 2							Kelompok 3							Kelompok 4							Kelompok 5						
			A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G							
A.	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan	1.	9	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3					
		2.	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3						
		3.	4	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3							
B.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal didepan kelas	4.	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3						
		5.	9	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3						
		6.	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3						
C.	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat	7.	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4						
		8.	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3						
		9.	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
D.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	10.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4						
		11.	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3							
		12.	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3							
E.	Keaktifan siswa berdiskusi dalam kelompok	13.	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3					
		14.	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3							
		15.	9	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
TOTAL		72	70	71	71	72	67	70	71	67	70	69	71	66	73	73	74	68	73	78	69	70	69	70	69	69	69	69	69	69							

Lampiran 10 Tabulasi Penilaian Observasi Kaktifan Siswa Eksperimen 1

Kelompok	Siswa																					Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	A1	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	62	Cukup aktif
	B1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40	Kurang aktif
	C1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	69	Aktif
	D1	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	60	Cukup aktif
	E1	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	45	Kurang aktif
	F1	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	66	Aktif
2.	A2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	51	Kurang aktif
	B2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	72	Aktif
	C2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	50	Kurang aktif
	D2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	65	Cukup aktif
	E2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	60	Cukup aktif
	F2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55	Kurang aktif
3.	A3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	56	Cukup aktif
	B3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	57	Cukup aktif
	C3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	51	Kurang aktif
	D3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	68	Aktif
	E3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50	Kurang aktif
	F3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	53	Kurang aktif
4.	A4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	52	Kurang aktif
	B4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	Cukup aktif
	C4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	53	Kurang aktif
	D4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	68	Cukup aktif
	E4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	67	Aktif
	F4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	50	Kurang aktif

5.	A5	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	55	Kurang aktif
	B5	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	69	Aktif
	C5	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	56	Cukup aktif
	D5	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	68	Aktif
	E5	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	66	Aktif
	F5	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	65	Cukup aktif
Total		88	89	89	88	87	87	81	92	91	81	88	88	87	86	88	87	89	90	87	91		

Total : 1.757

Rata-rata : 58,57%

Kategori : Cukup aktif

Keterangan :

Sangat aktif: -

Aktif : 8 Siswa

Cukup aktif: 10 Siswa

Kurang aktif: 12 Siswa

Lampiran 11 Tabulasi Penilaian Observasi Kaktifan Siswa Eksperimen 2

Kelompok	Siswa																					Total	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1.	A1	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	72	Aktif	
	B1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	70	Aktif	
	C1	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	71	Aktif	
	D1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	74	Aktif	
	E1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	72	Aktif	
	F1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	65	Cukup aktif	
	G1	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	70	Aktif	
2.	A2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	71	Aktif	
	B2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	62	Cukup aktif
	C2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	70	Aktif	
	D2	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	69	Aktif	
	E2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	76	Aktif	
	F2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	66	Aktif	
	G2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	73	Aktif	
3.	A3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	73	Aktif	
	B3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	74	Aktif	
	C3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	68	Aktif	
	D3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	73	Aktif	
	E3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	70	Aktif	
	F3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat aktif	
4.	A4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	64	Cukup aktif	
	B4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	69	Aktif	
	C4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	Aktif	
	D4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	78	Aktif	
	E4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	69	Aktif	
	F4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	75	Aktif	
	G4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	69	Aktif	

5.	A5	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	70	Aktif
	B5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	69	Akif
	C5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Aktif
	D5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	69	Aktif
	E5	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	64	Cukup aktif
	F5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	65	Cukup aktif
Total		120	116	119	106	121	118	116	114	116	118	116	116	116	115	116	116	114	114	115	117		

Total : 3.219

Rata-rata : 70,27

Kategori : Aktif

Keterangan :

Sangat aktif: 1 Siswa

Aktif : 27 Siswa

Cukup aktif: 5 Siswa

Kurang aktif: -

Lampiran 12 R Tabel

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035
79	0,677608	1,292360	1,664371	1,990450	2,374482	2,639505	3,196628
80	0,677569	1,292224	1,664125	1,990063	2,373868	2,638691	3,195258

Lampiran 13 Dokumentasi

1. Eksperimen 1 di Kelas Vb pada hari Rabu, 11 September 2024



Gambar 1 Guru menjelaskan cara bermain dan perwakilan kelompok sebagai pemain



Gambar 2 Pemain melakukan permainan



Gambar 3 Kelompok mendiskusikan soal yang di dapatkan



Gambar 4 Kelompok yang mendapatkan soal menuliskan jawaban di depan kelas atau papan tulis sembari permainan berlanjut.



Gambar 5 Kelompok bergantian mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

2. Eksperimen 2di Kelas Va pada hari Rabu, 18 September 2024



Gambar 1 Guru menjelaskan aturan permainan



Gambar 2 Kelompok memilih perwakilan sebagai pemain dan permainan sedang melakukan permainan



Gambar 3 Kelompok mendiskusikan soal yang di dapatkan



Gambar 4 Kelompok menulis jawaban di depan kelas atau di papan tulis

Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fina Khikmatul Ummah lahir di Kabupaten Semarang pada tanggal 2 Januari 2000 anak ke 4 dari 4 bersaudara. Buah hati dari pasangan bernama almarhum bapak Suradi dan ibu Maesaroh. Bertempat tinggal di Desa Karangtalun Rt 10/ Rw 01 Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. Penulis menempuh pendidikan pertama di Mi Mlilir dan melanjutkan pendidikan di pesantren Nurul Amal serta bersekolah di MTS PSA Nurul Amal dan MA PSA Nurul Amal. Selang setahun setelah selesai pendidikan MA penulis kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI (UNDARIS) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).