

## Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Papan Catur Harimau di Kelas VIII Smpn 2 Gunuang Omeh

Rini Marlina<sup>1</sup>, Rusdi<sup>2</sup>, Haida Fitri<sup>3</sup>, Ulva Rahmi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Email : [rinimarlina497@gmail.com](mailto:rini Marlina497@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di saat peneliti melakukan observasi di kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh, bahwa pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, kerja sama siswa relatif masih kurang, aktivitas siswa masih kurang, siswa berperan pasif, serta rata-rata hasil belajar ujian semester I siswa berada di bawah KKM yaitu 73. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan media papan catur harimau. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan penelitian *The Static Group Comparison Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh yang terdiri dari 5 kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata pada data populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII. 3 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan analisis data hasil belajar matematika siswa menggunakan media papan catur harimau diperoleh nilai rata-rata tes akhir pada kelas eksperimen adalah 75,13 sedangkan nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas kontrol adalah 46, 10. Analisis data pada hasil belajar matematika siswa tes akhir dihitung menggunakan uji-t, dengan hasil  $t_{hitung} = 6,47$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  berarti  $H_0$  ditolak pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , serta dengan menggunakan *Software Minitab* diperoleh  $P_{value} = 0,000$  kurang dari  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media papan catur harimau lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Media pembelajaran, papan catur harimau.

### Abstract

This research was motivated by the fact that when researchers made observations in class VIII SMPN 2 Gunuang Omeh, that the learning that took place was still focused on the teacher, student cooperation was relatively lacking, student activity was still lacking, students were passively assisted, and the average exam study results In the first semester, the students were under the KKM, which was 73. To overcome this problem, the researcher tried to do research using tiger chessboard media. This type of research is pre-experimental with the research design *The Static Group Comparison Design*. The population in this study were all class VIII SMPN 2 Gunuang Omeh which consisted of 5 classes. Sampling was carried out randomly by first carrying out the normality test, homogeneity test, and average similarity test in the data population. The sample in this study was class VIII students. Based on the analysis of data on students' mathematics learning outcomes using the tiger chessboard media, the average final test score in the experimental class was 75.13 while the average value of the final test in class was 46.10. Data analysis on mathematics learning outcomes in the final student test calculated using the t-test, with the results  $t_{count} = 6.47$  and  $t_{table} = 1.67$  meaning that  $H_0$  is rejected at a significant level  $\alpha = 0.05$ , and by using *Minitab Software* obtained  $P_{value} = 0.000$  less than  $\alpha = 0.05$ . analysis This can be interpreted that the mathematics learning outcomes of students who take lessons using tiger chess board media are better than the mathematics learning outcomes of students who use conventional learning in class VIII students of SMPN 2 Gunuang Omeh.

**Keywords:** Learning outcomes, learning media, tiger chess board.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pendidikan bagi kebutuhan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan manusia untuk berfikir rasional dan efisien dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam kehidupan.

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran berpusat kepada peserta didik yang mengutamakan kepada pemahaman, skill dan pendidikan berkarakter. Peserta didik dituntut dalam memahami materi, aktif dalam proses pembelajaran, memiliki sopan santun dan sikap disiplin. Dalam proses pembelajaran seorang guru bertindak sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik harus aktif menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah. Salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai ilmu dasar untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu, adalah matematika.

Menurut Johnson dan Rising, matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu merupakan bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat. Salah satu pendukung tercapainya pembelajaran yang bermutu adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika. Strategi pembelajaran merupakan sebuah pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran. Suyono dan Hariyanto mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai "rangkaiannya kegiatan terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran". Strategi pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam menunjang berlangsungnya pembelajaran yang optimal.

Jadi, strategi pembelajaran merupakan suatu tindakan dalam yang memiliki suatu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode/strategi dan memanfaatkan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran, selain penggunaan strategi pembelajaran untuk menghasilkan proses belajar yang optimal, juga dibutuhkan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat berfungsi untuk membangkitkan motivasi dan keinginan belajar siswa. Media merupakan pengantar atau perantara, kemudian diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dalam dunia pendidikan dan pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah tujuan pembelajaran. Menurut Asosiasi pendidikan nasional (*National Education Asosiation/NEC*) menjelaskan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Jadi, media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong minat dan membangkitkan motivasi atau keinginan belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Hal ini juga sejalan dengan teori belajar yang diungkapkan oleh Bruner bahwa, dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Melalui alat peraga tersebut, anak dapat melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Keteraturan tersebut kemudian dihubungkan oleh anak dengan keterangan intuitif yang telah melekat pada dirinya, sehingga dapat menghasilkan suatu pemahaman dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada hari senin, 7 Januari 2022 di SMPN 2 Gunuang Omeh, peneliti mengamati proses pembelajaran yang digunakan oleh ibuk Ridhayani, S. Pd, selaku guru mata pelajaran matematika yang berlangsung di kelas VIII masih bersifat konvensional. Dalam artian proses pembelajaran yang dilakukan hanya transfer ilmu dari guru kepada peserta didik tanpa memperhatikan keaktifan peserta didik, sehingga interaksi aktif antara siswa dan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi, pada saat guru menjelaskan kebanyakan siswa lebih asyik dengan kegiatannya sendiri, siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep atau materi yang diajarkan, dan pemakaian media pun kurang diterapkan, serta ketidaklancaran komunikasi juga akan membawa akibat terhadap pesan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibuk Ridhayani S. Pd, selaku guru matematika kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh pada hari Senin, 7 Januari 2022 diperoleh informasi bahwa, proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini lebih banyak kepada metode caramah dan Tanya jawab, namun tingkat keaktifan dan pemahaman siswa sangat pasif. Dengan demikian memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa rendah, bahkan sebagian siswa menjadi tidak fokus untuk belajar serta kurangnya minat siswa dalam belajar. Hasil belajar matematika siswa rata-rata belum mencapai standar ketuntasan minimal. KKM yang ditetapkan adalah 73, sedangkan siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM tersebut.

Pemakaian media pun kurang diterapkan, lebih tepatnya hanya satu kali saja penggunaan media dalam bentuk *powerpoint*. Hal ini dikarenakan kesibukan guru sehingga tidak memiliki waktu untuk menyediakan media pembelajaran. Padahal dengan media pembelajaran *powerpoint* saja, siswa memiliki keinginan, motivasi dan semangat untuk belajar, dengan penggunaan media siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena mereka tidak hanya mendengarkan materi saja dari guru. Sebenarnya penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Berdasarkan kurikulum yang digunakan sekolah tersebut bahwa dalam mata pembelajaran siswa diharuskan untuk menerapkan sifat aktif, maka perlu kiranya seorang guru untuk menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa itu sendiri dalam menguasai materi yang diajarkan.

Berdasarkan dokumentasi yang peneliti lakukan pada hari Senin, 7 Januari 2022 di SMPN 2 Gunuang Omeh yaitu dikelas VIII, diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada nilai ujian semester I pada tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Pada Nilai Ujian Semester I  
Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VIII  
SMPN 2 Gunuang Omeh Tahun Pelajaran 2021/2022.**

Kelas	Jumlah Siswa		KKM	Persentase Ketuntasan (%)	
	Tuntas	Tidak tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
VIII. 1	12	18	73	40%	60%
VIII. 2	11	19		36,7%	63,3%
VIII. 3	11	20		35,5%	64,5%
VIII. 4	11	19		36,7%	63,3%
VIII. 5	9	24		27%	73%

Berdasarkan tabel 1. 1 di atas dapat disimpulkan bahwa, dari hasil persentase ketuntasan nilai ujian semester I, maka dapat di duga rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh pada ujian semester I, karena kurangnya dalam menerapkan media dalam pembelajaran.

Salah satu taktik untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media sebagai ikon yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak dan sulit. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan catur harimau. Media papan catur merupakan media yang dirasa tepat dalam membantu penyampaian pembelajaran. Media permainan papan catur merupakan media pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam berfikir kritis

dan bersifat aktif dalam proses pembelajaran.

Media papan catur harimau dapat didefinisikan sebagai salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran matematika, dengan tujuan untuk mendorong minat dan motivasi siswa serta menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Marsiana Agustina bahwa siswa pada saat pembelajaran menggunakan media papan catur menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena di dalam kegiatan pembelajaran siswa diajak untuk aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah saja, sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penerapan media dalam pembelajaran, diharapkan agar motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin melihat hasil belajar matematika siswa menggunakan media papan catur harimau di kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh.

Berdasarkan Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alasan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Papan Catur Harimau di Kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh", karena dilatarbelakangi oleh kenyataan yang peneliti temukan di lapangan saat melakukan observasi yaitu hasil belajar siswa rendah, kemudian pembelajaran dilakukan hanya dari guru ke siswa (transfer ilmu) dalam artian pembelajaran bersifat konvensional, proses interaksi antara siswa dengan guru dan interaksi antara siswa dengan siswa jarang terjadi dan siswa bersifat pasif serta kurangnya minat siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, berdasarkan kurikulum yang digunakan sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk memiliki peranan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan dalam pelaksanaan nyatanya yang peneliti temukan di lapangan siswa masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melihat hasil belajar siswa menggunakan media papan catur harimau harimau, hal ini dikarenakan menurut peneliti media papan catur harimau dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi sehingga dari media yang digunakan tersebut siswa memiliki peranan aktif, artinya proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya transfer ilmu, namun dapat melatih kemampuan siswa dalam pemahaman konsep.

## **METODE**

Ditinjau dari jenis permasalahan serta tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian *eksperimen*. Menurut Gay dalam Emzir, penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Menurut Wiersma dalam Emzir, penelitian eksperimen merupakan suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut dengan variabel eksperimental. Pada penelitian ini, penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian pra eksperimen yaitu penelitian yang mengandung ciri eksperimental dalam jumlah kecil.

Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kondisi yang ada dimanipulasi oleh penelitian sesuai kebutuhan peneliti. Dalam kondisi yang dimanipulasi ini, biasanya dibuat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Siswa pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media papan catur harimau, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media papan catur harimau. Pada akhir penelitian ini dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil belajar siswa dari dua kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini memaparkan hasil penelitian dari instrument yang digunakan yaitu tes hasil belajar matematika siswa. Setelah dilakukan tes hasil belajar matematika siswa, diperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa. Tes hasil belajar diikuti oleh 30 orang siswa dari kelas eksperimen dan 30 Orang siswa dari kelas kontrol. Dalam menarik kesimpulan tentang data yang diperoleh dari tes hasil belajar dilakukan uji-t. sebelum dilakukan uji-t dilaksanakan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Data dari kedua sampel dapat dilihat dari tabel 1.2 berikut:

**Tabel 1. 2 Hasil Perhitungan Data Hasil Belajar**

Kelas	$\bar{X}$	N	$X_{max}$	$X_{min}$	Tuntas ( $\geq 73$ )	Tidak Tuntas ( $\leq 73$ )
Eksperimen	75,13	30	100	35	63,3%	36,7%
Kontrol	46,10	30	90	10	16,7%	83,3%

Berdasarkan tabel 1.2 terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen memiliki rata-rata 75,13 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 46,10. Jadi, rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Persentase ketuntasan kelas eksperimen juga lebih tinggi yaitu 63,3% dibandingkan kelas kontrol yaitu 16,7%, berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media papan catur harimau lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *Uji Lilliefors*. Diperoleh hasil seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Sampel**

Kelas	A	P <sub>value</sub>	N	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	Distribusi
Eksperimen	0,05	0,264	30	0,0902	0,161	Normal
Kontrol	0,05	0,177	30	0,1343	0,161	Normal

Berdasarkan tabel 1.3 terlihat bahwa kedua kelas sampel memiliki L<sub>0</sub> kurang dari L<sub>tabel</sub>. Pada kelas eksperimen diperoleh L<sub>0</sub> = 0,0902 dan L<sub>tabel</sub> = 0,161, sehingga L<sub>0</sub> < L<sub>tabel</sub>. Begitu pun pada kelas kontrol diperoleh L<sub>0</sub> = 0,1342 dan L<sub>tabel</sub> = 0,161 sehingga L<sub>0</sub> < L<sub>tabel</sub>. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Peneliti juga menggunakan *Software Minitab* dalam melakukan uji normalitas untuk lebih mengakuratkan data. Berdasarkan tabel 1.3. terlihat bahwa kedua kelas sampel memiliki P<sub>value</sub> >  $\alpha$ , dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Pada kelas eksperimen diperoleh nilai P<sub>value</sub> = 0,264, sehingga P<sub>value</sub> >  $\alpha$ . Begitu juga kelas kontrol diperoleh nilai P<sub>value</sub> = 0,177 sehingga P<sub>value</sub> >  $\alpha$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel drngan menggunakan Uji Barttlet diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,75$ . Jika  $\alpha = 0,05$ , dari daftar chi-kuadrat dengan dk = (k - 1) = (2 - 1) = 1 didapatkan  $X^2_{0,025(29,29)} = 2,10$ . Ternyata  $X^2_{hitung} < X^2_{0,025(29,29)}$ , yaitu  $1,75 < 2,10$ . Sehingga terima H<sub>0</sub> untuk taraf  $\alpha = 0,05$  artinya data sampel mempunyai variansi homogen.

Peneliti juga melakukan analisis data dengan *Software Minitab* dalam melakukan uji homogenitas variansi untuk lebih mengakuratkan data. Hasil perhitungan uji homogenitas variansi dengan *Software Minitab* diperoleh nilai P<sub>value</sub> = 0,097. Karena nilai P<sub>value</sub> lebih dari  $\alpha = 0,05$ , maka disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen.

3. Uji hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kedua kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t satu arah. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.4 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Matematika Kelas Sampel**

Kelas	N	$\bar{X}$	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Eksperimen	30	75,13	6,47	2,00
Kontrol	30	46,10		

Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa pada selang kepercayaan 95% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan kriteria pengujian jika  $t > t_{1-\alpha}$  maka tolak  $H_0$ . Menggunakan Software Minitab diperoleh  $P_{value} = 0,000$  kurang dari  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media papan catur harimau lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 2 Gunung Omeh.

## Pembahasan

### 1. Hasil Belajar Matematika Siswa

Dalam pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah tempat dan waktu penelitian ditentukan, selanjutnya peneliti mempersiapkan instrument penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian. Instrument yang akan digunakan tersebut divalidasi terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media papan catur harimau yang di ajarkan pada kelas VIII. 2 dan tanpa menggunakan media papan catur harimau di kelas VIII. 3.

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan pada kelas VIII. 2 dan 2 kali pertemuan pada kelas VIII. 3. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, pada pertemuan ke 3 diberikan posttest pada siswa kelas VIII. 2 dan VIII. 3 untuk mengukur hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas eksperimen adalah 75,13 sedangkan nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas kontrol adalah 46,10, hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

maka pada proses pembelajaran dengan menggunakan media papan catur harimau ini, hal yang pertama sekali dilakukan adalah guru menjelaskan tentang penggunaan media papan catur harimau, guru membagi siswa dalam 2 kelompok besar, memberikan topik dan permasalahan yang akan dipelajari kepada siswa, selanjutnya guru mengintruksikan kepada siswa untuk mengamati dan mencobakan permainan papan catur harimau, guru mengintruksikan kepada siswa untuk menganalisis bentuk, sifat dan rumus serta permasalahan yang diberikan dari bangun datar berdasarkan hasil amatan dan percobaan permainan papan catur harimau, guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil analisisnya kepada teman sekelasnya.

Dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu maka terlihat bahwa pada kelas eksperimen nilai siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika adalah 73 yaitu sebanyak 19 orang atau 63,3% sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebanyak 5 orang atau 16,7% dari jumlah siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Marsiana Agustina bahwa siswa pada saat pembelajaran menggunakan media papan catur menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena di dalam kegiatan pembelajaran siswa diajak untuk aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah saja, sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Kendala yang Dihadapi

Pada saat melakukan penelitian, ada beberapa kendala yang penulis hadapi yaitu pada awal penelitian beberapa siswa mengeluhkan cara penggunaan media papan catur harimau dikarenakan mereka baru pertama kali memainkan papan catur harimau ini. Namun setelah diberikan pengarahan oleh peneliti dan melihat beberapa siswa lainnya menggunakan media papan catur harimau tersebut, beberapa siswa tersebut akhirnya mampu menggunakan media papan catur harimau dengan baik, bahkan mereka menjadi ketagihan serta menguasai materi dengan baik dengan penggunaan media papan catur harimau tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan media papan catur harimau lebih baik dari pada hasil belajar matematika menggunakan strategi konvensional di kelas VIII SMPN 2 Gunuang Omeh Tahun Pelajaran 2021/2022. Nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas eksperimen adalah 75,13 sedangkan nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas kontrol adalah 46,10. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu maka terlihat bahwa pada kelas eksperimen nilai siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika adalah 73 yaitu sebanyak 19 orang atau 63,3% sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebanyak 5 orang atau 16,7% dari jumlah siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil tes siswa pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Marsiana. 2017. *Pembelajaran Akutansi Berbasis Media Papan Catur dipandu dengan Short Card Untuk Siswa SMK Risten Immanuel II*. dalam Artikel Penelitian, Pendidikan Ekonomi Fkip Untan.
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Prama Hmu.
- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- B Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah, Ali dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Charisma Putra Utama Offset.
- Harianto. 2010. *perencanaan pembelajaran*. cet VII. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hayati, Nur. 2005. *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Imamuddin, M. dkk. 2019. *Kemampuan Koneksi Matematika Siswa dengan Pendekatan Kontekstual di SMPN 1 Banuhampu*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol. 7, No. 1.
- Indah, Martin. 2017. *Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Papan Catur Kuta Bali di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.
- Nata, Abuddin. 2014. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Poltak Sinambela, Lijan. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Puji Lestari, Yuli. Slameto, dkk. 2018. *Penerapan PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Papan Catur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 4, No. 1.
- S, Arief. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'idah, Halimah. 2017. *Penggunaan Media Catur Pada Pembelajaran Matematika di Kelas I MI Nurul Ulum Banjarmasin*. S1, Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan, Banjarmasin.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.

- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian, Cet Ke 28*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Sundayana, Rostina. 2006. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Usman, Husain dan Purnomo Setiady Akbar. 2004. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yusuf Mapease, Muh. 2009. *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC)MSiswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 3 Makassar*. Vol. 1, No. 2. Makassar: Universitas Negeri Padang.