

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO MATH* PADA
MATERI PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT
DI KELAS IX SMPN 2 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh

**AGIA HELFI EGA SHOFIA
NPM. 2010004842020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2024**

ABSTRAK

Agia Helfi Ega Shofia. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran *Ludo Math* Pada Materi Persamaan dan Kuadrat Di Kelas IX SMPN 2 Kota Solok. Skripsi. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok

Media memiliki peran penting karena media dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan *Ludo Math* terhadap belajar matematika siswa materi persamaan dan fungsi kuadrat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 288 siswa dengan sampel kelas IX.1 sebagai kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan kelas IX.9 sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 siswa. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *random sampling cluter* dengan jenis *secara random*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan manual atau *excel*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan *Ludo Math* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan dan fungsi kuadrat, yakni menggunakan media *Ludo Math* lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model konvensional. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan guna mengetahui pengaruh media *Ludo* dengan menggunakan variabel lain.

kata kunci: Media *Ludo Math*, Hasil Belajar, Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P. (2018). Jenis-Jenis Belajar Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 51–62. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i1.218>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2005). *Pengertian Media Pembelajaran*. Jakarta: 3.
- Dkk, I. K. (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Jakarta.
- Hanafy, M. S. (2014). konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* , 66-79.
- Inawati, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9, 19–20.
- Khasanah, I. (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Jakarta.
- Komariyah, S. (2018). JP3M(Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika). 53-58.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>
- Sa`ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.