

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kegiatan proses belajar dan mengajar. Pendidikan sebagai bentuk usaha yang terencana dengan tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi didalam diri siswa baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai yang berada dalam masyarakat agar memiliki kekuatan kecerdasan, kepribadian, keagamaan, keterampilan serta karakter yang nantinya dibutuhkan oleh dirinya dan juga masyarakat.<sup>1</sup> Seperti yang dikemukakan oleh Rizkiana Akmalia, Fajriana, Rohantizani, Hayatun Nufus, dan Wulandari dalam jurnalnya, mereka mengemukakan bahwa:

*Education is an effort to provide certain skills to humans and develop their talents and personalities to be able to deal with any changes that occur. Due to the advancement of science and technology, humans try to develop themselves through education.*<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menjalankan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan kecerdasan, spiritual

---

<sup>1</sup> Abd Rahman Bp dkk., "PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN," *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (1 Juni 2022): 3.

<sup>2</sup> "Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept | Akmalia | *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*," 105, <https://ojs.unimal.ac.id/mjml/article/view/5710>.

keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya sendiri dan masyarakat.<sup>3</sup>

Pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia telah dijelaskan di dalam QS At-Taubah Ayat 122 yaitu:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ وَالْيَنَفِ ۖ كَافَّةً زُرُوا فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Ayat ini menerangkan secara lengkap mengenai dasar hukum peperangan dan mencari ilmu. Memperdalam suatu ilmu pengetahuan adalah suatu cara berjuang untuk menyampaikan pendapat dan menegakkan agama. Ayat ini juga menerangkan kewajiban bagi seseorang yang sedang mencari ilmu yaitu untuk mengajarkan ilmu tersebut terhadap sesama saudaranya yang lain. Setelah manusia mendapat ilmu dan memperdalam ilmu selanjutnya membagikan ilmu yang telah didapat atau memberikan pendidikan kepada oranglain. Sehingga, ilmu yang didapat bisa dibagikan secara merata dan hendaknya setiap orang yang menuntut ilmu dan dalam menuntut ilmu perlu mutu pendidikan yang baik agar terciptanya suatu proses pembelajaran yang baik sehingga dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Prof Dr Ir Amos Neolaka M.Pd dan Grace Amialia A. Neolaka M.Pd S. Pd, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama* (Kencana, 2015), 2.

<sup>4</sup> Nadia Azkiya dkk., “Diaspora Dalam Pandangan Al-Qur’an (Telaah QS. At-Taubah Ayat 122),” *Jurnal Riset Agama* 2, no. 1 (18 Februari 2022): 8, <https://doi.org/10.15575/jra.v2i1.15551>.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya pembelajaran yang dapat membuat siswa agar meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu pelajaran yang di anggap mempunyai peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia pendidikan, matematika juga berperan penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada proses pendidikan harus di perhatikan dengan sungguh-sungguh, mengingat pentingnya ilmu matematika yang berperan dalam memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, untuk mencapai penguasaan siswa terhadap matematika bisa dilakukan dengan membuat sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang bisa membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia. Maka, pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa sehingga siswa mempunyai kemampuan logism analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Umumnya pelajaran matematika sering dianggap sulit dipahami oleh siswa sehingga banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Kesulitan dalam belajar dikarenakan berbagai faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berupa kesehatan, motivasi, konsentrasi belajar, kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan

---

<sup>5</sup> Muhammad Daut Siagian, "KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (1 Oktober 2016): 60, <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>.

dan bakat intelegensi yang dimiliki siswa. Sedangkan, faktor eksternal yaitu fasilitas belajar, sarana dan prasarana disekolah, guru, orang tua, lingkungan siswa disekolah, media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Banyak dari siswa yang merasa tidak suka dengan pembelajaran matematika, meskipun matematika penting dipelajari untuk mengembangkan potensi dirinya. Siswa sering kali beranggapan matematika itu adalah mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami sehingga muncul ketidaksukaan terhadap diri siswa.<sup>6</sup> Sering kali siswa juga beranggapan pelajaran matematika itu membosankan maka dari itu siswa kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami matematika.

Untuk memahami matematika diperlukan berpikir kreatif, menganalisis dan mengaplikasikan berbagai situasi yang nyata. Siswa mengalami kendala dalam hal pemahaman terhadap permodelan matematika dan pemahaman memecahkan soal. Sebenarnya, kemampuan yang wajib dipahami dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan menyelesaikan masalah dan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Sungai Tabuk terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan berpangkat, mereka kesulitan dalam memahami sifat-sifat bilangan berpangkat dikarena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya terfokus pada guru dan tidak melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *Educare* 1, no. 2 (2020): 153–154, <https://doi.org/10.35719/jpe.v1i2.14>.

Seelain itu guru juga kurang jelas menjelaskan tentang materi sifat-sifat bilangan berpangkat siswa kesulitan memahami penjelasan dari guru. Hal ini, membuat siswa kurang tertarik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru dan banyak siswa yang asik sendiri saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga terlihat kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung karena penggunaan media yang digunakan hanya buku LKS saja, dan membuat siswa bosan karena pembelajaran dikelas yang sangat monoton karena hanya mendengarkan dan mencatat saja akibatnya menjadi siswa tidak semangat dalam belajar, Terkhusus siswa laki-laki sering keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke toilet. Siswa juga cenderung malas untuk mengerjakan soal dan berlatih soal-soal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil nilai ulangan harian siswa 50% dibawah KKM pada materi bilangan berpangkat. Agar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi bilangan berpangkat salah satunya adalah banyak berlatih soal latihan. Dengan demikian, perlu pembelajaran yang berbeda dan media pembelajaran yang menarik agar siswa semangat dan antusias dalam berlatih soal latihan.

Setyadi dan Qohar mengatakan bahwa pelajaran yang menarik bisa menimbulkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika sehingga bisa membuat siswa lebih mudah memahami materi atau konsep dalam matematika.<sup>7</sup> Menurut Gunawan dan Asnil Aidah mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran bisa menimbulkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan

---

<sup>7</sup> Danang Setyadi dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 1 (14 Juni 2017): 1, <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>.

motivasi dalam kegiatan belajar, dan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mendapatkan pengalaman secara langsung. Media pembelajaran mampu membuat siswa lebih tertarik dalam belajar juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.<sup>8</sup>

Memperdalam pemahaman konsep melalui latihan soal adalah salah satu kunci keberhasilan dalam belajar matematika. Berlatih soal bisa disajikan dengan cara menarik, gembira dan tidak membosankan dengan bantuan media pembelajaran.<sup>9</sup> Media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang bisa memengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pembelajaranlah pesan pembelajaran bisa tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan efektivitas dalam pembelajaran maka perlu memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dibuat agar siswa merasa tertarik untuk belajar.<sup>10</sup>

Media pembelajaran harus dikemas dengan secara menarik agar siswa dapat bersemangat dalam proses pembelajaran. Dewi dan Danang menyatakan dengan media yang menarik dapat membangkitkan minat dalam belajar siswa, salah satunya adalah media yang berbentuk permainan. Ada beberapa media

---

<sup>8</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri* (Medan: RAJAWALI PERS, 2019), 36.

<sup>9</sup> Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, "Penerapan Media Board Game Zathura Mathematics Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Matematika," *Journal on Education* 2, no. 1 (4 Desember 2019): 9, <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.260>.

<sup>10</sup> Indaryati Indaryati dan Jailani Jailani, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V," *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (1 Januari 2015): 85, <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.

yang sudah dikembangkan diantaranya modul, kartu domino, labirin, dan uno stacko. Selain itu terdapat juga penelitian mengenai media game yaitu *Board Game* oleh Dewi dan Danang.

*Board game* merupakan komponen permainan dengan seperangkat aturan yang dapat dipindahkan dan ditempatkan. "*Zathura Mathematics*" merupakan permainan yang disajikan dalam bentuk papan akrilik dan pemain harus menyelesaikan misi yaitu dengan mengerjakan soal-soal matematika dengan benar agar dapat menjadi pemenang dalam permainan ini. Dengan menggunakan *Board Game "Zathura Mathematics"* bisa memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Ada beberapa penelitian yang sudah mengembangkan media *Board Game*, diantaranya penelitian yang dilaksanakan oleh Anggreiny dan Bambang, Rosa dan Putri. Kesimpulan dari ketiga penelitian tersebut yaitu media *board game* valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Media *board game* bisa membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman secara langsung dalam belajar juga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Dengan menggunakan media *board game "Zathura Mathematics"* ini bisa menjadikan siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara berbeda. Proses belajar akan

---

<sup>11</sup> Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, "Pengembangan Board Game 'Zathura Mathematics' Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11 (29 Mei 2020): 47, <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>.

berhasil apabila siswa mempunyai motivasi dalam belajar yang baik.<sup>12</sup> Dalam mencapai prestasi belajar siswa, motivasi belajar merupakan aspek kunci yang sangat berpengaruh. Siswa yang memiliki motivasi akan lebih aktif dalam belajar, mempelajari dan menguasai materi demi tujuan yang ingin dicapainya.<sup>13</sup>

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan belajar dalam diri siswa. Schunk, et al. mengemukakan bahwa motivasi mempunyai hubungan dengan kemampuan belajar. Motivasi mempunyai hubungan timbal balik antara proses belajar dan kemampuan belajar. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku siswa untuk melakukan sesuatu atau belajar dengan semangat sehingga mencapai tujuan tertentu.<sup>14</sup> Motivasi yang baik dalam diri siswa bisa membuat siswa ulet dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan tertentu salah satunya hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan suatu hasil dalam proses pembelajaran dari individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Wahyuningsih dan Setyadi, "Penerapan Media Board Game Zathura Mathematics Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Matematika," 10.

<sup>13</sup> Wahyuningsih dan Setyadi, "Pengembangan Board Game 'Zathura Mathematics' Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar," 46.

<sup>14</sup> Indaryati dan Jailani, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V," 85–86.

<sup>15</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (2018): 175, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.

Untuk menumbuhkan motivasi siswa dan mendapatkan hasil belajar yang baik, dalam proses pembelajaran perlu media pembelajaran yang menarik. Siswa perlu banyak berlatih soal agar dapat meningkatkan pemahamannya pada materi bilangan berpangkat. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran *Board Game 'Zathura Mathematics'* untuk siswa berlatih soal dengan cara yang berbeda. Berlatih soal dengan semangat dan menyenangkan akan lebih mudah membuat siswa paham dan semangat mengerjakannya. Dengan media *Board Game 'Zathura Mathematics'* diharapkan mampu membuat siswa termotivasi untuk lebih rajin berlatih soal sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti tentang **“Efektivitas Media Pembelajaran *Board Game 'Zathura Mathematics'* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bilangan Berpangkat Kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk”**.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Efektifitas**

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan seberapa jauh tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau hasil dari suatu kegiatan yang telah ditetapkan.<sup>16</sup> Dalam pembelajaran, efektivitas pembelajaran diukur dari hasil capaian tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain, kriteria efektif dalam pembelajaran apabila 75% siswa mampu mencapai nilai standar yang di

---

<sup>16</sup> Ilham dan Dian Indri Yunita, *Efektivitas Kebijakan “Belajar Daring” Masa Pandemi Covid-19 Di Papua* (wawasan Ilmu, 2022), 7.

tetapkan (KKM) setelah proses pembelajaran dilakukan.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Wotruba dan Wright, indikator untuk menentukan efektifitas dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Pengorganisasian materi yang baik, 2) Komunikasi yang efektif, 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pembelajaran, 4) Sikap positif terhadap peserta didik, 5) Pemberian nilai yang adil, 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, 7) Hasil belajar siswa yang baik.<sup>18</sup> Pada penelitian ini pembelajaran yang efektif diukur dengan menggunakan uji WMS dan *Uji N-Gain*.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang bisa digunakan sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih mudah serta dapat meningkatkan minat atau motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>19</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"* di SMPN 1 Sungai Tabuk.

---

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 108.

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Pendekatan PAIKEM (Pembelajaran aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*, ke-V (Jakarta: Bumi Askara, 2014), 171.

<sup>19</sup> Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27–28.

### 3. *Board Game* “Zathura Mathematics”

*Board game* adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan papan sebagai komponen utamanya. *Board Game “Zathura Mathematics”* merupakan permainan dengan seperangkat aturan yang disajikan dalam bentuk papan akrilik dan pemain harus menyelesaikan misi dengan baik.<sup>20</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *board game “Zathura Mathematics”*.

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keefektivan belajar dalam diri siswa. Motivasi yang baik dalam diri siswa dapat membuat siswa ulet dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan tertentu salah satunya hasil belajar siswa.<sup>21</sup> Dalam hal ini siswa memerlukan motivasi yang tinggi dalam belajar untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun indikator motivasi belajar matematika dalam penelitian ini adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Dorongan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan akan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

---

<sup>20</sup> Wahyuningsih dan Setyadi, “Pengembangan Board Game ‘Zathura Mathematics’ Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar,” 47.

<sup>21</sup> Indaryati dan Jailani, “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V,” 85–86.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui motivasi belajar siswa kelas IX SMPN 1 Sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *board game* “*Zathura Mathematics*”.

## **5. Hasil Belajar Matematika Siswa**

Hasil belajar merupakan suatu hasil dalam proses belajar mengajar dari suatu individu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran.<sup>22</sup> Dengan melihat hasil belajar kognitif siswa guru dapat melihat sejauh mana tujuan pembelajaran akan tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hasil belajar kognitif siswa terhadap media pembelajaran *board game* “*Zathura Mathematics*” di kelas IX SMPN 1 Sungai Tabuk.

## **6. Bilangan Berpangkat**

Bilangan Berpangkat merupakan perkalian berulang dari bilangan suatu bilangan yang sama. Bilangan pokok pada perpangkatan disebut basis. Dan banyaknya bilangan pokok yang digunakan pada perkalian berulang disebut dengan pangkat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi bilangan berpangkat di kelas kelas IX SMPN 1 Sungai Tabuk.

---

<sup>22</sup> Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 175.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *board game* “*Zathura Mathematics*” dalam materi bilangan berpangkat?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *Board Game* “*Zathura Mathematics*” dalam materi bilangan berpangkat?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Board Game* “*Zathura Mathematics*” terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *Board Game* “*Zathura Mathematics*” dalam materi bilangan berpangkat.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *Board Game* “*Zathura Mathematics*” dalam materi bilangan berpangkat.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk

## **E. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini, diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat yaitu:

### **1. Bagi Sekolah**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan peran yang baik untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

### **2. Bagi Guru**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi dan bahan referensi serta menjadi bahan pertimbangan dalam pembelajaran guna membantu siswa dalam menumbuhkan motivasi dalam belajar matematika sehingga siswa dapat memahami dan menguasai materi dengan baik.

### **3. Bagi Siswa**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sarana dalam menambahkan motivasi siswa dalam belajar matematika serta bisa meningkatkan pemahaman dan penguasaan dalam mengoperasikan materi perpangkatan bilangan.

#### **4. Bagi Peneliti**

Sebagai acuan dan bahan informasi serta sebagai sarana dalam mengembangkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam tahap proses membina diri sebagai calon pendidik kelak. Dapat menjadi masukan atau acuan terhadap peneliti dalam memahami materi perpangkatan bilangan dengan menggunakan media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"*.

#### **5. Bagi Pembaca**

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta rujukan dalam mengetahui efektivitas menggunakan media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"*. Serta sebagai salah satu landasan atau dasar yang dapat digunakan oleh penelitian yang akan datang.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah

##### **1. Penelitian oleh Dewi Wahyuni dan Dadang Setyadi (2020)**

Penelitian oleh Dewi Wahyuni dan Dadang Setyadi yang berjudul "Pengembangan *Board Game "Zathura Mathematic"* Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar". Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *board game "zathura mathematic"* dan materi pembelajaran yaitu bilangan berpangkat. Akan tetapi, perbedaannya yaitu peneliti terfokus pada efektifitas media pembelajaran *board game "zathura mathematic"* dalam penelitian. Sedangkan, penelitian oleh Dewi Wahyuni dan

Dadang Setyadi (2020) terfokus pada pengembangan media pembelajaran *board game* “*zathura mathematic*”.

2. Penelitian oleh Rizky Arfah Anggreiny dan Bambang Ruwanto (2018)

Penelitian oleh Rizky Arfah Anggreiny dan Bambang Ruwanto yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Permainan *Zathura* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 1 Kretek”. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *Zathura* dan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, perbedaannya yaitu peneliti terfokus pada efektifitas media pembelajaran *board game* “*zathura mathematic*” dalam pembelajaran matematika. Sedangkan, penelitian oleh Rizky Arfah Anggreiny dan Bambang Ruwanto terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *zathura* dalam pembelajaran Fisika.

3. Penelitian oleh Wahyuddin (2018)

Penelitian oleh Wahyudin berjudul “Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif *Tipe Everyone Is a teacher Here (ETH)* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Takalar. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti efektifitas media pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran *board game* “*zathura mathematic*” sedangkan penelitian oleh Wahyudin menggunakan model pembelajaran *Tipe Everyone Is a teacher Here (ETH)*.

#### 4. Penelitian oleh Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi (2019)

Penelitian oleh Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi berjudul “Penerapan Media *Board Game Zathura Mathematics* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Matematika”. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *Board Game Zathura Mathematics*. Akan tetapi perbedaannya yaitu peneliti terfokus pada efektifitas media pembelajaran *board game “zathura mathematic”* dalam penelitian. Sedangkan, penelitian oleh Dewi Wahyuni dan Dadang Setyadi (2019) terfokus pada penerapan media pembelajaran *board game “zathura mathematic”*.

#### G. Hipotesis Penelitian

$H_0$  = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *board game ‘Zathura Mathematics’* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

$H_1$  = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *board game ‘zathura mathematics’* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

#### H. Asumsi penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan peneliti, peneliti mengangsumsikan bahwa: Media Pembelajaran *Board Game ‘Zathura*

*Mathematics'* efektif digunakan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

## **I. Sistematika Penelisan**

BAB I Pendahuluan, berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Hipotesis Penelitian, Asumsi Penelitian, Sistematika Penelitian.

BAB II Landasar Teori, berisi Tinjauan Teoritik dan Kerangka Pikir.

BAB III Metode Penelitian, berisi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Setting Penelitian (Lokasi Penelitian), Populasi dan Sampel, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Teknik Validitas dan Keabsahan Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup, berisi Simpulan dan Saran.