

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Dian Lestari, Mumun Munawaroh, Hendri Handoko
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Tadris Matematika
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia
dian.lestarii252@gmail.com, mumunmunawaroh1970@gmail.com,
hendrihandoko@syekhnurjati.co.id

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah, mata pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Asumsi ini akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Proses belajar mengajar masih menggunakan paradigma lama, yang didominasi oleh peran kegiatan guru dan masih menggunakan metode ceramah, sehingga metode tersebut tidak menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran menari bambu. Selain pemilihan model pembelajaran, metode pengajaran yang menyenangkan perlu didukung oleh kehadiran media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Salah satunya adalah media permainan tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, respon siswa, dan meningkatkan karakter tanggung jawab dalam pembelajaran menari bambu yang dibantu oleh permainan ular dan tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran ini diujicobakan pada siswa MTs di Kota Cirebon GUPPI Al Hidayah menggunakan kelas eksperimen, yaitu kelas VII sebanyak 20 siswa dengan desain satu kelompok desain Pre-Test-Post-Test. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes, kuesioner dan observasi. Analisis data kuantitatif deskriptif dengan hasil (1) Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran menari bambu dibantu oleh ular dan tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika sebesar 53,6%. (2) Respon siswa terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran menari bambu yang dibantu oleh permainan ular dan tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam kategori kuat dengan persentase 76,2%. (3) Rasa tanggung jawab siswa dalam penerapan model pembelajaran menari bambu yang dibantu oleh permainan ular dan tangga dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam telah meningkat, hasil akhir yang diperoleh dari nilai karakter rata-rata tanggung jawab individu adalah 3,63, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 3,7. Dalam perhitungan uji-t, nilai pretes rata-rata adalah 26,95 dan nilai postes adalah 94,1. Ini menunjukkan bahwa penerapan model tarian bambu yang dibantu oleh ular dan tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci : *Pembelajaran Bamboo Dancing, Permainan Ular Tangga, Karakter, Hasil Belajar Matematika*

Abstract

In learning at school, mathematics subjects are considered a difficult subject. This assumption will affect the students' mathematics learning outcomes. The teaching and learning process still uses the old paradigm, which is dominated by the role of teacher activities and still uses the lecture method, so that the method does not attract the attention of students. Therefore, a learning model is needed to overcome this problem. One of the student-centered learning models is the bamboo dancing learning model. In addition to the selection of learning models, fun teaching methods need to be supported by the presence of learning media that attract students' attention. One of them is the media game stairs. This study aims to determine the influence, response of students, and increase the character of

responsibility in bamboo dancing learning assisted by snake and ladder games in improving student mathematics learning outcomes. This learning model was tested on students in Cirebon City MTs Al Hidayah GUPPI using experimental classes, namely class VII as many as 20 students with the design of one group Pre-Test-Post-Test design. Data collection techniques in this study through tests, questionnaires and observations. Descriptive quantitative data analysis with the results (1) The magnitude of the influence of the application of bamboo dancing learning models assisted by snakes and ladders in improving mathematics learning outcomes by 53.6%. (2) Students' response to the influence of the application of bamboo dancing learning models assisted by snake and ladder games to improve students' mathematics learning outcomes in the strong category with a percentage of 76.2%. (3) The sense of responsibility of students in the application of bamboo dancing learning models assisted by snake and ladder games from the first meeting to the sixth meeting has increased, the final results obtained from the average character values of individual responsibility are 3.63, and the average value social responsibility character of 3.7. In the calculation of the t-test the average pretest value is 26.95 and the posttest value is 94.1. This shows that the application of bamboo dancing models assisted by snakes and ladders can improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Bamboo Dancing, Snake Ladder Game, Character, Mathematics Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan manusia berkualitas itu dapat dilihat dari segi pendidikan yang telah terkandung jelas dalam tujuan pendidikan nasional (Sanjaya, 2006:2). Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya

akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan memiliki hubungan yang berkaitan dengan sekolah. Sekolah merupakan tempat kegiatan yang ada kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran, salah satunya pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dituntut untuk memberikan pengetahuan pembelajaran kepada siswa dengan baik, agar siswa tersebut bisa memahami dan menerapkan pembelajaran di kehidupan sehari-hari. Menurut Suardi (2015) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga

dapat diartikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa terhadap mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan, Hal ini disebabkan matematika dapat melatih seseorang berpikir logis, bertanggung jawab, memiliki kepribadian yang baik dan mempunyai keterampilan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Guru-guru matematika perlu memahami dan mengembangkan berbagai model dan keterampilan dalam mengajar matematika. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor (Hamalik, 2003:41) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi, tujuan, minat, aktivitas, kebiasaan, kecakapan, belajar, serta penguasaan bahan matakuliah. Sedangkan faktor eksternal meliputi, faktor lingkungan sekolah berupa cara memberi matakuliah dan bahan-bahan bacaan, alat peraga, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, diperoleh informasi bahwa salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa adalah mata pelajaran matematika. Bahkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum sesuai yang diharapkan, sebagian siswa memiliki hasil belajar lebih rendah dari standar KKM 70. Dalam proses belajar mengajar di kelas guru masih menggunakan model konvensional dan cenderung berpusat pada guru tanpa adanya peran aktif siswa. Anggapan yang menyebutkan matematika adalah pelajaran yang sulit ini dapat menimbulkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Rendahnya hasil belajar matematika siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu kurang variatifnya model pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika.

Kesulitan-kesulitan pada pembelajaran matematika disebabkan karena pembelajaran matematika kurang bermakna, peserta didik masih belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika

sangat lemah. Hal ini terjadi karena pembelajaran matematika pada saat ini, umumnya peserta didik menerima begitu saja apa yang disampaikan guru. Guru lebih sering menjelaskan matematika melalui metode ceramah. Dalam metode ceramah peserta didik cenderung pasif, pertanyaan dari peserta didik jarang yang muncul, berorientasi pada satu jawaban yang benar, dan aktivitas peserta didik yang sering dilakukan hanya mencatat dan menyalin. Oleh karena itu kita membutuhkan suatu metode pembelajaran yang terpusat kepada siswa (*student oriented*). Salah satu model pembelajaran yang aktif menurut Akramunnisa (2015) adalah model pembelajaran *bamboo dancing*.

Model pembelajaran *bamboo dancing* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari dan mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Selain pemilihan model pembelajaran yang inovatif, menurut (Irawan, 2016) cara mengajar yang menyenangkan perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh

karena itu, perlu adanya media yang mampu menyuguhkan materi dengan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran permainan (Aulia & Yusuf, 2011:11). Salah satu media yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah “Ular Tangga”. Dalam penelitian yang dilakukan Syam (2013) menyatakan bahwa hasil pengolahan data yang diperoleh setelah dianalisis menunjukkan bahwa media ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur. Model pembelajaran *bamboo dancing* ini pertama

dikembangkan oleh Spencer Kagan (Suprijono, 2011:96).

Menurut Suprijono (2011:98) pembelajaran dengan model *bamboo dancing* serupa dengan model *inside–outside circle*. Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan topik tersebut di papan tulis atau dapat pula guru bertanya jawab apa yang diketahui siswa mengenai topik itu. Kegiatan sumbang saran ini dimaksud untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa agar lebih siap menghadapi pelajaran baru. Selanjutnya. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Teknik ini diberi nama “Tari Bambu”, karena siswa belajar dan saling berhadapan dengan model pembelajaran yang mirip dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia.

2. Karakter Tanggung Jawab

Karakter tanggung jawab dibagi menjadi dua yaitu tanggung jawab individu dan tanggung jawab sosial dikutip dari Kependidikan (2007) dalam Faif, Sumantono, & S Heza

(2016) tanggung jawab individu berarti bertanggung jawab tentang segala resiko dan perbuatannya sedangkan tanggung jawab sosial berarti semua perbuatan yang dilakukan seseorang harus sudah dipikirkan akibat-akibatnya bagi orang lain, masyarakat dan lingkungan. Karakter tanggung jawab dapat digunakan untuk salah satu pendidikan karakter dalam sekolah karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Hal tersebut senada dengan Faif, Sumantono, & Heza (2016) bahwa apabila karakter tanggung jawab siswa tinggi, hasil belajar siswa juga tinggi. Artinya semakin tinggi nilai karakter tanggung jawab siswa maka akan semakin tinggi pula nilai belajar yang akan dicapai oleh siswa di sekolah.

3. Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat. Permainan ini termasuk permainan tradisional dan sederhana karena tidak banyak aturan dalam memainkannya. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan yang terbagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga (Fitriana, 2014:31).

Permainan ular tangga dalam penelitian ini digunakan sebagai media latihan pembelajaran. Proses pembelajaran dikemas dalam situasi permainan yang menyenangkan dan mendidik.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang lekat pada diri setiap individu siswa (Sudijono, 2005:32).

Selaras dengan Rusmono (2012:10) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

METODOLOGI

a. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon, sebagai sampel adalah kelas VII sebagai kelas eksperimen.

b. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara-cara dari kualifikasi pengukuran. Penelitian kuantitatif banyak menuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penyajian dari analisis datanya (Arikunto, 2013:27).

Rancangan (desain) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *The One Group Pretest-Posttest Design*, karena peneliti hanya mengambil satu kelas dalam penelitian ini. *The One Group Pretest-Posttest Design* terdapat suatu kelompok yang diberikan perlakuan, kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat (Sugiyono, 2015:118).

c. Alur Pengolahan Data

Pada tahap ini penulis mengolah data-data penelitian

meliputi mengecek data, mengedit data, tabulasi dan sebagainya. Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknis analisis yang sesuai dengan data yang diperoleh. Setelah itu, penulis menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data dan analisis data tersebut.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan Tes, Angket dan Observasi. Tes yang digunakan adalah tes berbentuk soal uraian sebanyak 10 soal. Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan

sesudah (*post-test*) pada materi yang diajarkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, kuesioner/angket dan observasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa, angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga, dan observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan karakter tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun pedoman penilaian tes menurut Arikunto (2013:79) adalah:

Tabel-1
Pedoman Penilaian Tes

Angka	Keterangan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

Tabel-2
Kriteria penafsiran presentase jawaban angket

Kriteria (%)	Penafsiran
81-100	Sangat kuat
61-80	Kuat
41-60	Cukup
21-40	Lemah
0-20	Sangat lemah

Sumber: (Riduwan, 2010:41)

Uji coba instrumen dilakukan di kelas VII, dengan responden sebanyak 20 responden. Untuk instrumen tes hasil belajar, mengacu pada kriteria yaitu validitas isi, daya pembeda. Tes hasil belajar

dikatakan baik jika koefisien daya pembeda lebih dari 0,40 dan kurang dari atau sama dengan 0,69. Perhitungan pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebesar 0.9292032. Dengan

demikian bahwa taraf kepercayaan dari soal tes memiliki reliabilitas/taraf kepercayaan sangat tinggi. Tes hasil belajar dikatakan sukar jika koefisien indeks kesukaran lebih dari 0,01 dan kurang dari 0,39.

Uji t nilai *pretest-posttest*

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga, maka dilakukan uji kesamaan dua rata-rata (uji-t). Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Tes

Tabel-3

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	26,9500	20	8,00970	1,79102
	Posttest	94,1000	20	4,47096	,99974

Pada Tabel *Paired Samples Statistics* diperlihatkan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 26.95. Sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 94.1. Untuk nilai *Std. Deviation* pada *pretest* sebesar 8.00970 dan *posttest* sebesar 4.47096.

Nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* < *posttest*, maka itu artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dengan *posttest*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar signifikan atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sample t test*. Hasil analisisnya sebagai berikut:

Tabel-4

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	,897	,000

Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi antara kedua data atau hubungan variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0.897 dengan nilai signifikansi 0.000.

karena nilai sig < 0.05, maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel *pretest* dan variabel *posttest*.

Tabel-5

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest – Posttest	-67,15000	4,46360	,99809	-69,23903	-65,06097	-67,278	19	,000

Berdasarkan Tabel *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan interpretasi di atas, jika signifikansi yang diperoleh < 0,05 maka H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga.

b. Analisis Data

1. Analisis model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga pada pokok bahasan segitiga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa

a) Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan di MTs Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon dan telah diuji normalitas diperoleh koefisien regresi sebagai berikut:

Tabel-6
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-.033	.210		-.157	.877
1 model pembelajaran bamboo dancing	.008	.002	.732	4.564	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar matematika

Berdasarkan Tabel *Coefficients^a* diperoleh nilai signifikansi 0.000. Berdasarkan interpretasi, jika nilai signifikansi < 0.05 maka koefisien regresi tersebut signifikan. Dari koefisien regresi juga diperoleh nilai a = -0,033 dan b = 0.008. Nilai tersebut dapat disubstitusikan ke dalam rumus koefisien regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = -0,033 + 0,008 X$$

Keterangan:

X = Model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga

Y = Hasil belajar matematika siswa

Berdasarkan persamaan di atas, jika model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga nilainya adalah 0, maka peningkatan hasil belajar matematika siswa sebesar -0.033. Dengan demikian, jika model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga ditingkatkan 1 satuan, maka peningkatan hasil belajar matematika siswa akan meningkat sebesar 0.008 satuan

Tabel-7
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.732 ^a	.536	.511	.03758

a. Predictors: (Constant), model pembelajaran bamboo dancing

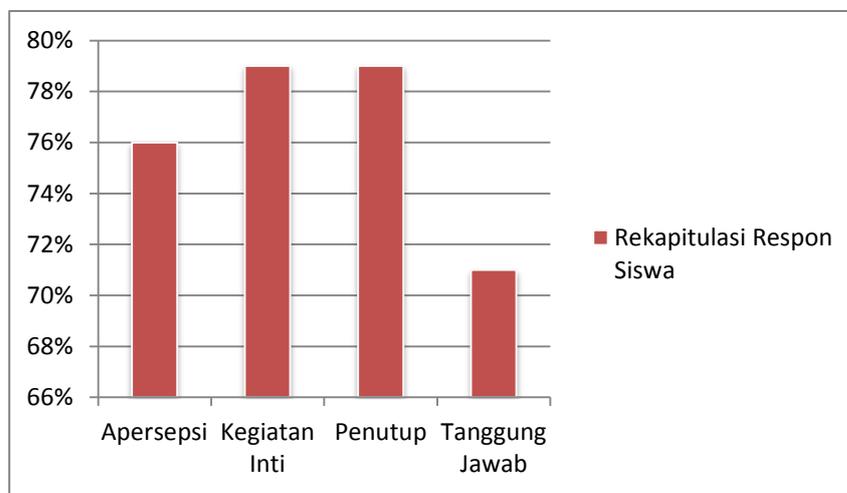
b. Dependent Variable: hasil belajar matematika

Berdasarkan Tabel model *summary* terlihat *R Square* sebesar 0.536 dari koefisien korelasi (0.732). *R Square* disebut koefisien determinasi ($KD = r^2 \times 100\% = 0.732^2 \times 100\% = 53.6\%$). Maksud nilai ini adalah bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga mempengaruhi peningkatan hasil belajar matematika siswa

sebesar 53.6%, dan sisanya 46.4% dipengaruhi faktor yang lain.

2. Deskripsi data respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar-1

Tabel-8
Rekapitulasi Rata-rata Presentase Skor dari Setiap Butir Pernyataan Data Angket Variabel X

No	Aspek	Presentase Rta-rata (%)	Interpretasi
1	Apersepsi	76%	Kuat
2	Kegiatan <i>Bamboo Dancing</i>	79%	Kuat
3	Kegiatan Permainan Ular Tangga	79%	Kuat
4	Tanggung Jawab	71%	Kuat
Jumlah rata-rata skor keseluruhan		305	
Rata-rata presentase keseluruhan		76.2%	Kuat

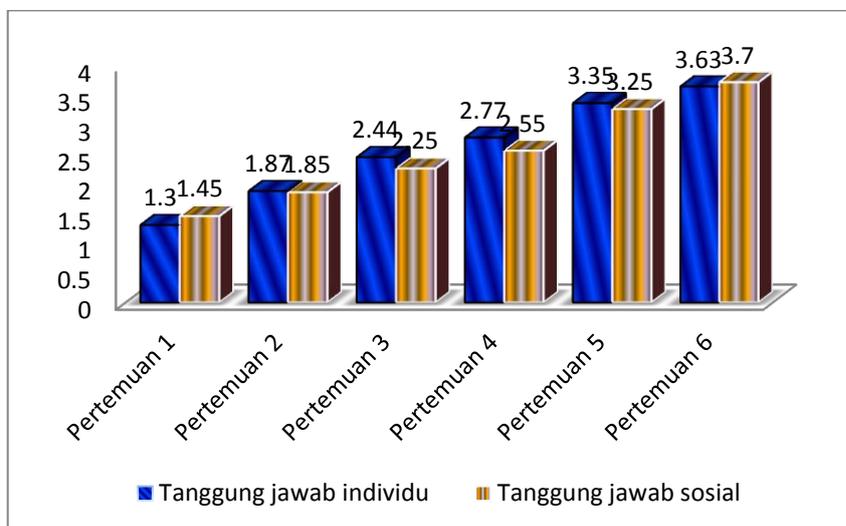
Berdasarkan Tabel rekapitulasi rata-rata presentase skor dari setiap butir pernyataan data angket variabel X dapat dilihat respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga secara keseluruhan memperoleh rata-rata presentase

dari 4 aspek di atas yaitu sebesar 76.2% dengan kategori kuat.

3. Analisis rasa tanggung jawab siswa pda pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga pada pokok bahasan bangun datar segitiga

Penelitian ini didapatkan dari hasil pengamatan setiap pertemuan secara global dengan kriteria penilaian 4 = sangat baik, 3 =

baik, 2 cukup, 1 = kurang. Oleh karena itu, lebih jelasnya data-data tersebut penulis susun dalam bentuk tabel sebagai berikut:



Gambar -2
Grafik Peningkatan Karakter Tanggung Jawab

Berdasarkan nilai grafik peningkatan karakter tanggung jawab tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) karakter tanggung jawab pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, yaitu sebagai berikut:

1. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 1.3, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 1.45.
2. Pada pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 1.87, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 1.85.
3. Pada pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 2.44,

dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 2.25.

4. Pada pertemuan 4 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 2.77, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 2.55.
5. Pada pertemuan 5 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 3.35, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 3.25.
6. Pada pertemuan 6 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 3.63, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 3.7.

KESIMPULAN

a. Kesimpulan

1. Pengaruh model pembelajaran *bamboo dancing*

berbantuan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MTs Al Hidayah

GUPPI Kota Cirebon diperoleh pengaruh yang positif. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian ini diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000 (< 0.05) dan didapat nilai uji t dengan $t\text{-hitung} = 4.564$, dengan derajat kebebasan $= n - 2 = 20 - 2 = 18$ sehingga $t\text{-tabel}$ sebesar 1.73. Karena nilai $\text{sig } 0.000 < 0.05$ atau $t_{\text{tabel}} (1.73) \leq t_{\text{hitung}} (4.564)$. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar segitiga sebesar 53.6%, dan sisanya 46.4% dipengaruhi faktor yang lain.

2. Respon siswa terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MTs Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon diperoleh kategori kuat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase sebesar 76.2% meliputi aspek apersepsi sebesar 76%, aspek kegiatan *bamboo dancing* sebesar 79%, aspek kegiatan permainan ular tangga 79%, dan aspek tanggung jawab sebesar 71%.

3. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab siswa dalam pembelajaran penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantuan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MTs Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 1.3, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 1.45, pada pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 1.87, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 1.85, pada pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 2.44, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 2.25, pada pertemuan 4 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 2.77, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial 2.55, pada pertemuan 5 diperoleh nilai rata-rata karakter tanggung jawab individu 3.35, dan nilai

rata-rata karakter tanggung jawab sosial 3.25. Hasil akhir yang diperoleh dari hasil rata-rata nilai karakter tanggung jawab individu sebesar 3.63, dan nilai rata-rata karakter tanggung jawab sosial sebesar 3.7.

DAFTAR PUSTAKA

- Akramunnisa. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Inside Outside Circle Dengan Metode *Bamboo Dancing*. *Pedagogy*, 82-152.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia, & Yusuf, M. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika*. Jakarta: Visimedia.
- Faif, Sumantono, & Heza. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Kooperatif Tipe Number Head Together. *Ilmiah Pendidikan Karakter*, 87-96.
- Fitriana. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-prinsip Penyelesaian Administrasi. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 204-210.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Irawan, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 338-348.
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suardi, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, & R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syam, A. (2013). Efektivitas Media Ular Tangga pada Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Sikap Komunikatif dan Kerja Sama serta Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon. *Pendidikan IPA*, 17-32.