

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul: “**Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Melalui Model Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Telaga**”

Oleh

IWINTRY WINDIA ABDULLAH

NIM. 411421065

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. Evi P. Hulukati, M.Pd
NIP. 19600530 198603 2 001

Pembimbing II



Novianita Achmad, S.Si., M.Si
NIP. 19741117 199903 2 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Nurwan, S.Pd., M.Si
NIP. 19810510 200604 1 002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Melalui Model Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Telaga”

Oleh

IWINTRY WINDIA ABDULLAH
NIM. 411421065

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan pengaji

Hari/Tanggal : Kamis, 13 November 2025

Waktu : 13.00 – 14.30 WITA

Tempat : Ruang Sidang Matematika 1/Via Zoom Meeting

A. Dewan Pembimbing

1. **Prof. Dr. Evi P. Hulukati, M.Pd**
NIP. 19600530 198603 2 001
2. **Novianita Achmad, S.Si., M.Si**
NIP. 19741117 199903 2 003



B. Dewan Pengaji

1. **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd**
NIP. 19621129 1988031 008
2. **Dr. Emli Rahmi, S.Pd., M.Si**
NIP. 198504282 014042 001
3. **Auli Irfah, M.Pd**
NIP. 19950109 2023212 035

Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. Fitrvane Lihawa, M.Si
NIP. 19691209 199303 2 001

ABSTRAK

Iwintry Windia Abdullah, 411421065. “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Melalui Model Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Telaga”. **Skripsi.** Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo, 2025.

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media Ular dan Tangga melalui model Game-Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar siswa dalam materi bilangan bulat di SMP Negeri 2 Telaga. Penelitian ini menerapkan metode kuasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Kelas eksperimen (27 siswa) diajarkan menggunakan media Ular dan Tangga, sedangkan kelas kontrol (26 siswa) menggunakan media PowerPoint. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test dalam bentuk pertanyaan esai, yang sebelumnya divalidasi dan diuji keandalannya. Hasil penelitian mengungkapkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang signifikan, dengan rata-rata nilai pasca tes 92 dibandingkan dengan 75,67 di kelas kontrol. Ukuran efek (d Cohen = 1,749) menunjukkan tingkat pengaruh yang tinggi. Dengan demikian, penggunaan media Ular Tangga melalui model GBL terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan bulat.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Ular dan Tangga, Pembelajaran Matematika, Bilangan bulat, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Iwintry Windia Abdullah, Student ID Number 411421065. Effect of Using Snakes and Ladders Media through a Game-Based Learning Model on Learning Outcomes in Integer Topics among Students in Class VII of SMP Negeri 2 Telaga. **Undergraduate Thesis.** Study Program of Mathematics Education, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo. **2025.**

This research investigates the effect of using Snakes and Ladders media through the Game-Based Learning (GBL) model on students' learning outcomes in integer topics at SMP Negeri 2 Telaga. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The experimental group (27 students) was taught using Snakes and Ladders media, while the control group (26 students) used PowerPoint media. Data were collected through pre-tests and post-tests in the form of essay questions, which had been previously validated and tested for reliability.

The results reveal a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental group, with a post-test average score of 92 compared to 75.67 in the control group. The effect size (Cohen's $d = 1.749$) indicates a high level of effect. Therefore, the use of Snakes and Ladders media through the Game-Based Learning model is proven to be more effective in improving students' learning outcomes on integer material.

Keywords: Game-Based Learning, Snakes and Ladders, Mathematics Learning, Integers, Learning Outcomes.

