

ABSTRAK

Avista Apriliyani: Pengembangan Alat Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Motivasi Belajar Matematis Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan tiga tahapan yaitu sampai tahap pengembangan (*develop*) saja. Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi dengan teknik pengumpulan data melalui tes, wawancara dan angket. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan: (1) Proses pengembangan alat permainan ular tangga dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan). (2) Alat permainan ular tangga bertingkat memiliki tingkat validitas yang valid juga dinilai praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Hanya saja, keefektifan alat permainan ular tangga tergolong kurang efektif. (3) Pada penelitian ini juga terdapat perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa antara yang menggunakan pembelajaran dengan alat permainan ular tangga dan pembelajaran konvensional. (4) Motivasi belajar matematis siswa antara yang menggunakan alat permainan ular tangga dan konvensional juga terdapat perbedaan peningkatan.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG