

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA
DENGAN *POSITIVE REINFORCEMENT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA 10-11 TAHUN**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Tati

2110914120015

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli, 2025

Skripsi

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA DENGAN
POSITIVE REINFORCEMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA PADA ANAK USIA 10-11 TAHUN**

dipersiapkan dan disusun oleh

Tati

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama



Ainun Alkaff, M.Psi., Psikolog.
NIP. 199406012025062004

Anggota Dewan Penguji Lain



Risna Febriani, S.Psi., M.Si.
NIP. 199402082025062006

Pembimbing Pendamping



Marina Dwi Mayangsari, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198403022008122002



Dr. Neka Erlyani, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198312262008122001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi



Dr. Silvia Kristanti Wati Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001
Ketua Jurusan Psikologi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan guna memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 11 Juli 2025



Tati

2110914120015

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA MATEMATIKA DENGAN *POSITIVE REINFORCEMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA 10-11 TAHUN

Tati

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika yang kerap kali dianggap sulit oleh siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga matematika dengan *positive reinforcement* terhadap motivasi belajar matematika pada anak usia 10-11 tahun. Permainan ini dirancang sebagai media pembelajaran ular tangga yang menyenangkan dilengkapi dengan *positive reinforcement* berupa pujian dan *reward* yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dengan *pre-test post-test control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Penelitian dilakukan di SDN 1 Sungai Ulin dengan subjek siswa kelas 5 yang terdiri dari dua kelompok, yakni kelompok eksperimen berjumlah 9 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 14 siswa. Instrumen yang digunakan adalah *Mathematics Motivation Questionnaire (MMQ)* dari Fiorella, dkk. (2021) yang telah diadaptasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$) dan besaran efek besar ($d = 1,45$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga matematika dengan *positive reinforcement* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada anak usia 10-11 tahun.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Matematika, Ular Tangga Matematika, *Positive Reinforcement*, Anak Usia 10-11 Tahun.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF MATHEMATICAL SNAKE AND LADDER GAMES WITH POSITIVE REINFORCEMENT ON MATHEMATICAL LEARNING MOTIVATION IN 10-11 YEARS OLD CHILDREN

Tati

Learning motivation is one of the key factors influencing the learning process, particularly in mathematics, which is often perceived as challenging by students, especially elementary school students. This study aims to investigate the effectiveness of a mathematics snakes and ladders game with positive reinforcement on mathematics learning motivation among children aged 10-11 years. The game is designed as an enjoyable snakes and ladders learning tool, complete with positive reinforcement in the form of praise and rewards that encourage active student participation. The study employs a quantitative method with a quasi-experimental design using a pre-test post-test control group design. The sampling technique used is purposive sampling. The study was conducted at SDN 1 Sungai Ulin with fifth-grade students as subjects, divided into two groups: an experimental group of 9 students and a control group of 14 students. The instrument used was the Mathematics Motivation Questionnaire (MMQ) by Fiorella et al. (2021), which had been adapted. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests, independent sample t-tests, and effect size calculations. The results showed a significant difference between the experimental group and the control group ($p < 0.05$) with a large effect size ($d = 1.45$). Thus, it can be concluded that the mathematical snakes and ladders game with positive reinforcement is effective in increasing mathematics learning motivation in children aged 10-11 years.

Keywords: Mathematics Learning Motivation, Mathematical Snakes and Ladders, Positive Reinforcement, Children Aged 10-11 Years.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Dengan *Positive Reinforcement* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Anak Usia 10-11 Tahun”, tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh derajat Sarjana Psikologi di Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, Prof. Dr. dr Syamsul Arifin, M.Pd., FISPH., FISCM atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan arahan dan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Ibu Ainun Alkaff, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing utama dan Ibu Marina Dwi Mayangsari, M.Psi Psikolog selaku pembimbing pendamping skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir.
4. Ibu Risna Febriani, S.Psi., M.Si selaku penguji utama dan Ibu Dr. Neka Erlyani, M.Psi Psikolog selaku penguji pendamping skripsi yang telah yang

telah berkenan menguji, memberikan arahan serta saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.

5. Seluruh Dosen Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan banyak ilmu dan pengajaran selama perkuliahan.
6. Kepala SDN 1 Guntung Paikat beserta guru, staff, dan karyawan yang telah memfasilitasi, mendukung, mendampingi, dan melindungi selama proses kegiatan uji coba skala penelitian, serta siswa-siswi SDN 1 Guntung Payung yang telah terlibat dalam uji coba.
7. Kepala SDN 1 Sungai Ulin beserta guru, staff, dan karyawan yang telah memfasilitasi, mendukung, mendampingi, dan melindungi selama proses kegiatan penelitian berlangsung, serta siswa-siswi SDN 1 Sungai Ulin yang telah terlibat dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua saya, Bapak Wardi dan Ibu Siti Ramlah yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan penguatan kepada penulis, serta adik laki-laki tersayang Muhammad Faisal yang selalu menghibur sekaligus membuat kesal penulis.
9. Sahabat-sahabat tersayang Rusda, Mira, Nilam, Mita, Nahra, dan Khadijah yang senantiasa memberikan semangat selama masa perkuliahan. Serta penghuni grup Abal-Abal dan Bestie Sekampung yang selalu mendukung tanpa henti dan menjadi pendengar yang baik sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

10. Teman sepayung, Fathia Nabila Najmailya yang mau membawa penulis sebagai teman payungnya, selalu memberikan semangat dan berbagi suka dan duka selama penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

Banjarbaru, Juli 2025

Tati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Motivasi Belajar Matematika.....	13
2.1.1 Definisi Motivasi Belajar Matematika.....	13
2.1.2 Aspek Motivasi Belajar Matematika.....	14
2.1.3 Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar Matematika .	15
2.2 Permainan Ular Tangga Matematika.....	19
2.2.1 Definisi Permainan Ular Tangga Matematika.....	19
2.2.2 Sejarah Permainan Ular Tangga	20
2.2.3 Manfaat Permainan Ular Tangga	20
2.2.4 Komponen Permainan Ular Tangga.....	21
2.2.5 Sistematika Permainan Ular Tangga.....	22

2.3	<i>Positive Reinforcement</i>	23
2.3.1	Definisi <i>positive reinforcement</i>	23
2.3.2	Bentuk <i>positive reinforcement</i>	25
2.3.3	Komponen <i>positive reinforcement</i>	25
2.4	Perkembangan Kognitif Anak Usia 10-11 tahun	27
2.5	Efektivitas Permainan Ular Tangga dengan <i>Positive Reinforcement</i> Terhadap Motivasi Belajar Matematika	28
2.6	Landasan Teori	31
2.7	Hipotesis.....	34
BAB III	METODE PENELITIAN	35
3.1	Rancangan Penelitian	35
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	35
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
3.2.2	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.	36
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian.....	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1	Material Penelitian Eksperimen	38
3.4.2	Instrumen Penelitian.....	40
3.4.3	Validitas dan Reliabilitas Penelitian	42
3.4.3	Prosedur Penelitian.....	45
3.5	Analisis Data	51
3.5.3	Uji Asumsi Dasar	51
3.5.4	Uji Hipotesis.....	51
3.6	Etika Penelitian.....	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1	Deskripsi Subjek Penelitian	56
4.2	Pelaksanaan Penelitian	57
4.3	Hasil Penelitian	64
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian.....	64
4.3.2	Hasil Uji Analisis	68
4.4	Pembahasan	74

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
	5.1 Kesimpulan.....	83
	5.2 Saran	83
	5.2.1 Bagi Subjek	83
	5.2.2 Bagi Guru dan Sekolah	84
	5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	84
	DAFTAR PUSTAKA	86
	LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Skema Penelitian.....	33
Tabel 3. 1 <i>Blue Print Mathematics Motivation Questionnaire (MMQ)</i>	42
Tabel 4. 1 Deskripsi Subjek Penelitian	57
Tabel 4. 2 Norma Kategori Diagnostik	64
Tabel 4. 3 Kategorisasi Motivasi Belajar Matematika.....	65
Tabel 4. 4 Hasil Kategorisasi Skor Kelompok Eksperimen.....	65
Tabel 4. 5 Hasil Kategorisasi Skor Kelompok kontrol	66
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	67
Tabel 4. 7 Hasil Statistik Deskriptif Skor Gain	68
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	69
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Skor Gain	69
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Skor Gain	70
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Eksperimen	71
Tabel 4. 12 Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Skor <i>Pre-test</i>	72
Tabel 4. 13 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Skor Gain	73
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Effect Size</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 <i>Informed Consent</i>	92
Lampiran 2 Skala <i>Mathematics Motivation Questionnaire (MMQ)</i> Asli	95
Lampiran 3 Skala <i>Mathematics Motivation Questionnaire (MMQ)</i> Adaptasi.....	96
Lampiran 4 Adaptasi Alat Ukur.....	99
Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	122
Lampiran 6 Data Penelitian.....	126
Lampiran 7 Uji Analisis Data	131
Lampiran 8 Surat Balasan Studi Pendahuluan.....	133
Lampiran 9 Surat Izin Uji Coba.....	134
Lampiran 10 Surat Izin Pengambilan Data	135
Lampiran 11 Surat Keterangan Lolos Etik.....	136
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Skripsi.....	137
Lampiran 13 Lembar Uji Referensi	138
Lampiran 14 Keterangan Lulus Uji Format.....	139
Lampiran 15 Sertifikat Uji Plagiasi.....	140
Lampiran 16 Lembar Hasil Observasi	141
Lampiran 17 Dokumentasi.....	146
Lampiran 18 Modul Permainan Ular Tangga Matematika	151