



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *GLASSER*
DENGAN BANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA
POKOK BAHASAN ARITMETIKA SOSIAL
DI KELAS VII A SMP NEGERI 6 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Matematika (S.Pd)

Oleh:

INDRIANI ISMA
NIM. 170109023

Pembimbing:

1. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I.
2. Syarifuddin, S.Pd.,M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)
FAKULTAS TARBIYAAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indriani Isma
NIM : 170109023
Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 12 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Indriani Isma
NIM. 170109023

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Glasser dengan Bantuan Media Audio Visual pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial di Kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai” yang ditulis oleh Indriani Isma Nomor Induk Mahasiswa 170109023, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2021 M bertepatan dengan 17 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Muh Judrah, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Amran AR, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM 1213495

ABSTRAK

Indriani Isma. *Efektivitas Model Pembelajaran Glasser Dengan Bantuan Media Audio Visual Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai.* Skripsi. Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penerapan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *audio visual* pada materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sinjai dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *Audio Visual* yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Data yang dikumpulkan terdiri atas data hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*), aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan data respons siswa terhadap perangkat pembelajaran. Data aktivitas siswa dan respons siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif sedangkan data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika materi aritmatika sosial siswa kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai ditinjau dari aspek: (a) rata-rata skor hasil belajar pada *posttest* lebih besar dari 71,9 (KKM) dan rata-rata gain ternormalisasi lebih besar dari 0,29 (kategori sedang), (b) rata-rata skor aktivitas belajar siswa untuk setiap pertemuan lebih dari 70% aspek pengamatan berada pada kriteria tinggi, dan (c) rata-rata skor respons siswa lebih besar dari 3,5 (kategori positif). Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Glasser* dengan

bantuan media *audio visual* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai

Kata kunci: Efektivitas, model pembelajaran *glasser*, Aritmatika sosial

ABSTRACT

Indrani Isma. The Effectiveness of Glasser's Learning Model With the Help of Audio Visual Media on the subject of Social Arithmetic in class VII A of SMP Negeri 6 Sinjai. Thesis. Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. The type of this research is an experimental study that aims to describe the effectiveness of the application of the Glasser learning model with the help of audio-visual media on social arithmetic material in class VII A SMPN 6 Sinjai. The population in this study were all seventh grade students of SMP Negeri 6 Sinjai and the samples in this study were students of class VII A as an experimental class who were taught using the Glasser learning model with the help of Audio Visual media selected using simple random sampling technique. The data collected consisted of data on student learning outcomes (pretest and posttest), student activities in learning, and data on student responses to learning tools. Student activity data and student responses were analyzed using descriptive analysis while student learning outcomes data were analyzed using descriptive analysis and inferential analysis. The results of the descriptive and inferential analysis showed that the application of the Glasser learning model with the help of audio-visual media was effectively applied in learning mathematics on social arithmetic material for class VII A students of SMP Negeri 6 Sinjai in terms of: (a) the average score of learning outcomes in the posttest was greater than 71.9 (KKM) and the average normalized gain is greater than 0.29 (medium category), (b) the average student learning activity score for each meeting is more than 70% of the observational aspects are in the high criteria, and (c) the average student response score is greater than 3.5 (positive category). It was concluded that the Glasser learning model with the help of audio-visual media was effectively used in learning mathematics on social arithmetic material in class VII A of SMPN 6 Sinjai.

Keywords: Effectiveness, Glasser' learning model, social arithmetic

المستخلص

إندراي إسما. فعالية نموذج التعلم Glasser بمساعدة الوسائط المرئية والمسموعة في موضوع الحساب الاجتماعي في الصف السابع أ من المدرسة المتوسطة الأولى ٦ سنحائي. مقال. برنامج دراسة الرياضيات في تدریس، كلية التربية وتدريب المعلمين IAI محمدي سنحائي، ٢٠٢١. هذا النوع من البحث هو دراسة تجريبية تهدف إلى وصف فعالية تطبيق نموذج التعلم Glasser بمساعدة الوسائط المرئية والمسموعة على الحساب الاجتماعي مادة في الفئة السابعة أ المدرسة المتوسطة الأولى ٦ سنحائي. كان المجتمع في هذه الدراسة جميعاً طلاب الصف السابع أ المدرسة المتوسطة الأولى ٦ سنحائي والعينات في هذه الدراسة كانت طلاب الصف السابع أ كصف تجريبي تم تعليمهم باستخدام نموذج التعلم Glasser بمساعدة الوسائط السمعية والبصرية المختارة باستخدام عشوائي بسيط تقنية أخذ العينات. تتكون البيانات التي تم جمعها من بيانات عن نتائج تعلم الطلاب (الاختبار القبلي والبعدي)، وأنشطة الطلاب في التعلم، وبيانات عن استجابات الطلاب لأدوات التعلم. تم تحليل بيانات نشاط الطلاب واستجابات الطلاب باستخدام التحليل الوصفي بينما تم تحليل بيانات نتائج تعلم الطلاب باستخدام التحليل الوصفي والتحليل الاستنتاجي. أظهرت نتائج التحليل الوصفي والاستنتاجي أن تطبيق نموذج التعلم الزجاجي بمساعدة الوسائط المرئية والمسموعة قد تم تطبيقه بشكل فعال في تعلم الرياضيات على مادة الحساب الاجتماعي لطلاب الصف السابع أ من المدرسة المتوسطة الأولى ٦ سنحائي من حيث: (أ) كان متوسط درجات نتائج التعلم في الاختبار البعدي أكبر من ٧١.٩ (KKM) ومتوسط الكسب الطبيعي أكبر من ٠.٢٩ (فئة متوسطة)، (ب) متوسط درجة نشاط تعلم الطالب لكل اجتماع أكثر من ٧٠٪ من تكون جوانب الملاحظة في معايير عالية، و (ج) متوسط درجة استجابة الطالب أكبر من ٣.٥ (فئة إيجابية). وخلص إلى أن نموذج التعلم Glasser بمساعدة الوسائط السمعية والبصرية قد تم استخدامه بشكل فعال في تعلم الرياضيات على مادة حسابية اجتماعية في الفصل السابع أ من المدرسة المتوسطة الأولى ٦ سنحائي.

الكلمات الأساسية: التفاعلية، نموذج التعلم الزجاجي، الحساب الاجتماعي.

KATA PENGANTAR



Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan selama penulisan proposal ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik, mendoakan, membesarkan, dan menasehati serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan proposal ini;
2. Dr. Firdaus, M. Ag, selaku Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai;
3. Dr. Ismail, M.Pd, selaku Wakil Rektor I, Dr. Hardianto Rahman M.Pd, selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Muh. Anis, M.Hum, selaku Wakil Rektor III IAI Muhammadiyah Sinjai;
4. Takdir, S. Pd. I, M. Pd. I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, dan Pimpinan pada Tingkat Fakultas;

5. Danial, S.Pd., M.Pd, selaku ketua Prodi Tadris Matematika Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai;
6. Takdir S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing I dan Syarifuddin S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahanannya hingga selesainya Proposal Skripsi ini;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai;
9. Kepala sekolah, Guru-guru , dan para siswa SMPN 6 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai terkhusus teman-teman Tadris Matematika angkatan 2017;
11. Berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, namun telah banyak membantu dalam proses pengerjaan dan penyelesaian proposal skripsi ini. hanya terima kasih yang tulus yang mampu penulis ucapkan.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah

SWT, dan semoga karya ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 12 Juli 2021

Indriani Isma
NIM.170109023

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Efektivitas Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran <i>Glasser</i> dengan Bantuan Media <i>audio visual</i>	19
3. Pokok Bahasan Aritmatika Sosial	24

B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Hipotesis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Desain Penelitian	37
C. Definisi Variabel.....	38
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
E. Populasi dan Sampel Penelitian	40
F. Prosedur Penelitian.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Instrumen Penelitian	44
I. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	62
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	37
Tabel 3.2 Kategori aktivitas belajar siswa	50
Tabel 3.3 Rubrik Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran.....	51
Tabel 3.4 Kategori Aspek Respon Siswa.....	52
Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Belajar Siswa.....	52
Tabel 3.6 Pengkategorian Nilai Gain.....	54
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Setiap Indikator.....	57
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana UPTD SMP Negeri 6 Sinjai	61
Tabel 4.2 Data hasil observasi aktivitas siswa	63
Tabel 4.3 Data respons siswa	63
Tabel 4.4 Hasil data statistik hasil belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran <i>glasser</i>	65
Tabel 4.5 Kategorisasi distribusi frekuensi serta persentase skor <i>pretest</i>	66
Tabel 4.6 Pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai <i>pretest</i>	67
Tabel 4.7 Hasil data statistik hasil belajar siswa	

setelah menerapkan model pembelajaran <i>glasser</i>	67
Tabel 4.8 Kategorisasi distribusi frekuensi serta persentase skor <i>posttest</i>	68
Tabel 4.9 Pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai <i>posttest</i>	69
Tabel 4.10 Rekapitulasi gain tes hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran <i>glasser</i> dengan bantuan media audio visual	70
Tabel 4.11 Klasifikasi Gain Ternormalisasi	71
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas.....	73
Tabel 4.14 Uji <i>Paired Sample T-test</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Instrumen Penelitian

Lampiran 1.1 RPP

Lampiran 1.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Lampiran 1.3 Instrumen Tes Hasil Belajar
(Pretest – Posttest)

Lampiran 1.4 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian

Lampiran 1.5 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Siswa

Lampiran 1.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lampiran 1.7 Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa

Lampiran 1.8 Lembar Angket Respons Siswa

Lampiran 2 Analisis Data Hasil Penelitian

Lampiran 2.1 Daftar Hadir Siswa

Lampiran 2.2 Daftar Nilai Siswa Pretest-Posttest

Lampiran 2.3 Analisis Data Aktivitas Siswa

Lampiran 2.4 Analisis Data Respons Siswa

Lampiran 2.5 Analisis Deskriptif dan Inferensial

Lampiran 2.6 Analisis Gain Ternormalisasi

Lampiran 3 Persuratan dan Dokumentasi

Lampiran 3.1 SK Pembimbing Penelitian

Lampiran 3.2 Surat Izin Penelitian dari Kampus

Lampiran 3.3 Surat Izin Penelitian dari Sekolah

Lampiran 3.4 Surat Keterangan Telah Meneliti

Lampiran 3.5 Schedule Penelitian

Lampiran 3.6 Dokumentasi Penelitian

Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, manusia membutuhkan pembangunan yang berkelanjutan untuk mengembangkan kehidupannya sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan manusia adalah pendidikan. Pendidikan yang terorganisir dengan baik akan menciptakan generasi yang berkualitas, sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.¹

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

¹Oemar Hamalik, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2010), h. 76.

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Menurut Pasal 13 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, jalur pendidikan Indonesia meliputi tiga jenis, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan nonformal. Perkembangan teknologi saat ini telah membawa berbagai perubahan hampir di setiap aspek kehidupan. Situasi ini menunjukkan kepada kita pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga kita dapat berkontribusi dan memiliki lebih banyak peluang dalam persaingan yang semakin ketat.³

Permendiknas No. 22 tentang Standar Proses tahun 2006 menyebutkan bahwa kelas matematika bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, efisien dan efektif. Metode yang tepat untuk memecahkan masalah; (2) Penalaran tentang pola dan karakteristik, melakukan operasi matematika untuk menggeneralisasi, menyusun bukti atau menjelaskan ide dan

²Undang-undang No. 20 Tahun 2003.

³Republik indonesia, undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab VI Pasal 13 ayat 1.

pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah, termasuk memahami masalah, merancang model matematika, menyempurnakan model, dan menjelaskan Kemampuan memperoleh solusi; (4) Menggunakan simbol, tabel, grafik, atau media lain untuk menyampaikan gagasan dan memperjelas situasi atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan perhatian terhadap pembelajaran matematika Minat, dan sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.⁴

Belajar merupakan kegiatan manusia yang sangat kompleks, didasarkan pada hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa, di mana terjalin komunikasi (transfer) terarah yang kuat untuk tujuan yang telah ditentukan. Interaksi dua arah antara guru dan siswa berlangsung dalam bentuk kegiatan belajar mengajar.⁵

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah bagaimana guru menciptakan, mengatur dan mengembangkan situasi belajar agar siswa dapat proaktif dalam

⁴Departemen Pendidikan Nasional, “*Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar isi*”. (Jakarta: Depdiknas).

⁵Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konsektual*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2014), h.19.

proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi dirinya secara lebih mandiri. Tanpa mengabaikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa, merencanakan kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kewajiban guru. Perencanaan guru harus mengacu pada jumlah siswa dalam proses pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini berkaitan erat. Metode dan media yang dikembangkan harus dapat mengoptimalkan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa lebih mandiri, memajukan proses belajar siswa, dan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat.

Menurut observasi yang dilakukan peneliti selama studi pendahuluan di SMP Negeri 6 Sinjai khususnya di Kelas VII, siswa sering pasif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Menurut pengamatan awal peneliti, guru mencoba menerapkan metode saintifik dalam proses pembelajaran. Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang gagal mengikuti proses pembelajaran dengan benar. Hal ini dikarenakan metode saintifik belum mengoptimalkan peran kemampuan dasar dasar

anak dalam pembelajaran aktivitas auditori, visual dan intelektual. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan kurikulum kelas, dan guru kurang menggunakan media pembelajaran, yang membuat siswa dengan gaya belajar visual kurang antusias mengikuti proses pembelajaran.⁶

Siswa beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan membosankan, sehingga tidak dapat menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu, guru perlu menemukan inovasi baru untuk mengupayakan pembelajaran yang lebih baik. Salah satu pekerjaan yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran Glasser, dimana siswa harus memiliki kontak langsung dengan mata pelajaran mata kuliah. Dalam proses pembelajaran, biarkan siswa merasakan kemampuannya sendiri untuk memecahkan masalah yang telah dipelajarinya, sehingga siswa tidak akan merasakan tekanan, kebosanan dan kecemasan.

Kondisi pembelajaran *teacher center* masih mendominasi proses pembelajaran, meskipun diharapkan kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di dalamnya, sehingga diharapkan siswa

⁶*Oservasi*: Proses Pembelajaran Matematika di kelas, SMP Negeri 6 Sinjai, tanggal 19 Oktober 2020.

dapat meningkatkan hasil belajarnya dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Oleh karena itu, agar siswa dapat belajar matematika, mereka perlu melakukan kegiatan pembelajaran matematika. Kegiatan siswa untuk membangun pengetahuan matematika siswa sendiri. Maka dari itu, perlu adanya pembaruan pembelajaran matematika melalui partisipasi aktif siswa.

Materi aritmatika sosial merupakan materi yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai barang, penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, diskon, bunga sederhana, dll semua adalah bagian dari materi aritmatika sosial. Model pembelajaran Glasser merupakan metode yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk membantu siswa belajar. Pada model pembelajaran ini berbantuan media pembelajaran audiovisual akan disisipkan materi aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Glasser dengan Bantuan Media Audio Visual pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Di Kelas VII A SMPN 6 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual efektif diterapkan pada materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah diatas adalah untuk mendeskripsikan keefektifan penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual pada materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi civitas akademi dalam memberikan kontribusi untuk memperkaya khazanah keilmuan dan salah satu masukan bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang terkait dengan penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual pada materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai

2. Manfaat Praktis

1. Siswa

Sebagai metode alternatif digunakan metode model pembelajaran Glasser dan media audiovisual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran *Glasser* sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan perbaikan mutu pengajaran disekolah.

3. Sekolah

Karena model pembelajaran Glasser terbukti efektif untuk keterampilan berpikir kreatif siswa, mereka dapat menyumbangkan ide untuk menerapkan pembelajaran Glasser, terutama dalam matematika dan kursus lainnya.

4. Peneliti

Peningkatan pengetahuan dan wawasan tentang strategi pembelajaran dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran Glasser terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika, dan dapat dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah sesuatu yang mempunyai akibat atau hasil, efektif dapat mendatangkan hasil, merupakan keberhasilan usaha atau tindakan.¹

Efektivitas umumnya menunjukkan sejauh mana tujuan yang telah ditentukan tercapai. Validitas mengacu pada *output* yang telah ditargetkan. Oleh karena itu, efektivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena sangat menentukan derajat keberhasilan dalam mengajar.

Efektivitas belajar diartikan sebagai kemampuan untuk membuat perubahan yang diharapkan dalam kemampuan dan konsep siswa.

Menurut Wragg dan Susanto, mengemukakan bahwa efektivitas dalam proses pembelajaran

¹Risnawati, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tarowang Kabupaten Jeneponto, *Skripsi* (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2018)h.10

merupakan Pembelajaran memudahkan siswa untuk mempelajari hal-hal yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan cara bergaul dengan orang lain, atau hasil belajar yang diinginkan.² Pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu keberhasilan atau ketepatan penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah derajat keberhasilan yang dapat dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Keefektifan model pembelajaran dapat didasarkan pada hasil belajar yang dicapai siswa, yaitu persentase siswa yang dapat mencapai nilai standar tertentu. Selain itu juga dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan model tertentu dan kelompok siswa yang tidak menggunakannya. Dengan memperhatikan perbedaan hasil belajar maka dapat diketahui efektifitas perlakuan.

²Riri Syafitri Lubis, dkk, "Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa", Seminar Nasional Matematika dan Aplikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017), h. 4.

Indikator efektivitas penelitian ini adalah:

a. Ketuntasan hasil belajar

Secara sederhana, pengertian hasil belajar adalah realisasi dari proses belajar. Indikator pencapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku.

Menurut Romizoswki kemampuan mendemonstrasikan hasil belajar, yaitu:

- 1) Keterampilan kognitif yang berkaitan dengan pengambilan keputusan, pemecahan masalah dan keterampilan berpikir logis;
- 2) Keterampilan psikomotorik yang berhubungan dengan kemampuan gerak fisik dan aktivitas konseptual;
- 3) Keterampilan reaksi yang berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan dan pengendalian diri;
- 4) Keterampilan interaktif yang berkaitan dengan keterampilan sosial dan kepemimpinan.³

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam studinya, yang mencerminkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam proyek pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar seringkali tercermin dalam nilai-nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar.

³Fendika prasetyo, *Peningkatan Belajar Peserta Didik*, (Surakarta: CV Kekata Group, 2019), h. 8

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa derajat ketuntasan hasil belajar adalah tingkat prestasi akademik yang dicapai siswa. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan personal dan klasikal, yaitu siswa telah mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, jika seorang siswa mencapai nilai KKM 72 poin, maka dapat dikatakan telah tuntas belajar, dan paling sedikit 75% ketuntasan klasikal siswa memiliki nilai 72 atau lebih tinggi.

b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

1) Pengertian aktivitas siswa

Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Oleh karena itu, semua aktivitas fisik dan non fisik yang dilakukan atau terjadi adalah semua aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono kegiatan adalah segala kegiatan yang dilakukan secara fisik maupun mental.⁴ Kegiatan belajar adalah segala kegiatan yang

⁴H. Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta : Cv Budi Utama, 2017), h.248

dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran terfokus pada siswa, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menciptakan situasi belajar yang positif. Kemendiknas Rochman Natawijaya Active Learning merupakan proyek pengajaran yang menekankan pada semangat siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara kognisi, emosi dan psikomotorik.⁵

Pembelajaran aktif adalah semua bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik itu bentuk interaktif antara siswa dengan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa adalah kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada

⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jakarta: Alfabeta, 2013, h.96

proses pembelajaran, seperti bertanya, berkomentar, mengerjakan pekerjaan rumah, mampu menjawab pertanyaan guru dan mampu bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

2) Jenis-jenis aktivitas siswa

Sekolah merupakan pusat kegiatan belajar. Oleh karena itu, sekolah merupakan tempat untuk melakukan kegiatan. Banyak jenis kegiatan siswa tidak cukup untuk mendengarkan dan mencatat.

Menurut Paul B. Diedrich dari Sardiman, ada beberapa jenis kegiatan kemahasiswaan, yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori berikut:

- 1) Aktivitas visual, meliputi memperhatikan gambar, melakukan eksperimen, dan menanggapi hasil karya orang lain.
- 2) Kegiatan lisan, seperti: presentasi, rumusan, pertanyaan, saran, pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) Kegiatan menyimak, seperti menyimak: uraian, dialog, diskusi, musik, pidato.
- 4) Kegiatan menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

- 5) Kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat peta, bagan, grafik.
- 6) Kegiatan olah raga, meliputi: melakukan percobaan, membangun gedung, memperbaiki model, bermain, berkebun dan beternak.
- 7) Aktivitas psikologis, seperti: reaksi, memori, pemecahan masalah, analisis, membangun hubungan, pengambilan keputusan.
- 8) Aktivitas emosi, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.⁶

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah dengan melihat sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, aktivitas siswa dapat dilihat dari aspek-aspek berikut: (1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat dalam pekerjaan pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa atau guru lain jika mereka tidak mengerti. (4) Berusaha mencari segala macam informasi yang

⁶ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (jakarta: PT. Grafindo Persada, 2015), h. 101

diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) Berdiskusi dalam kelompok sesuai petunjuk guru; (6) Mengevaluasi kemampuan dan prestasi diri sendiri; (7) Melatih diri sendiri untuk memecahkan masalah atau menghadapi pertanyaan; (8) Memiliki kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang Anda dapatkan dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi masalah.⁷

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses interaksi guru-siswa. Kegiatan yang dimaksud disini menekankan pada siswa, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan menciptakan situasi belajar yang positif. Dengan menerapkan model pembelajaran glasser, rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran minimal dalam kategori aktif, dan proporsi siswa aktif minimal 70%.

⁷Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Cet.I; Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 51

c. Respons siswa

Respon siswa adalah tanggapan terhadap suatu topik diskusi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Respons berfokus pada respons seseorang terhadap pertanyaan atau diskusi yang ada tentang topik tertentu. Respon juga merupakan jenis respon yang dapat melatih siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya. Pemberian tanggapan atau respon menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara faktor lingkungan dan faktor pengetahuan atau mengemukakan pendapat yang berbeda. Menurut Layli, dalam menentukan kualitas pembelajaran, reaksi positif siswa terhadap pembelajaran juga menjadi pertimbangan.⁸

Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya respon belajar antara lain:

- a) Sebagai guru pendidik, membekali siswa dengan pengetahuan dan metode atau strategi pembelajaran yang menarik agar menimbulkan reaksi antara keduanya. Guru memegang peranan yang sangat

⁸Syarifuddin S, “Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle dalam Pembelajaran Matematika Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone”. In Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros (Vo.1, pp. 143-150, 2019), h.24.

penting dalam suasana pembelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana dan memvisualisasikan respon siswa terhadap pembelajaran sebenarnya sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

- b) Mudah menarik perhatian siswa atau tidak Reaksi siswa terhadap kurikulum diwujudkan dalam berbagai reaksi yang akan mempengaruhi kegiatan mengajar.
- c) Buku ajar adalah bahan ajar siswa. Materi harus mampu menarik perhatian siswa sehingga respon siswa dapat mendukung proses belajar mengajar di kelas. Penyajian buku teks menarik tanggapan siswa sebanyak mungkin.
- d) Metode pembelajaran komunikatif.
- e) Waktu memungkinkan berpikir pembelajar untuk meningkatkan keadaan mentalnya, dan memungkinkan dia untuk bereaksi terhadap sesuatu dalam jangka waktu tertentu.
- f) Tempat dan fasilitas penunjang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah untuk mengukur keberhasilan proses interaktif antara siswa dan antara

siswa dan guru dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Glasser dengan Bantuan Media Audio Visual

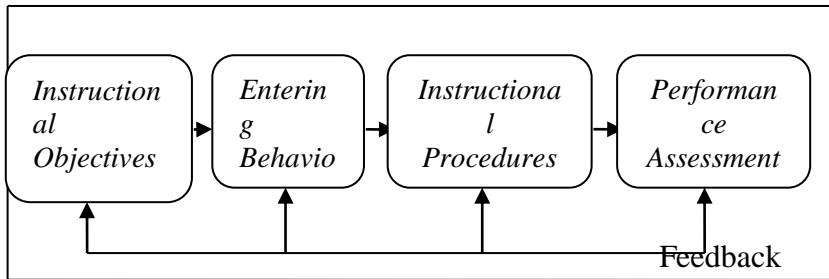
a. Model pembelajaran *Glasser*

1) Pengertian model pembelajaran *R. Glasser*

Model pembelajaran Glasser diusulkan oleh Robert Glasser, seorang psikolog pendidikan Amerika. Robert Glasser (1962) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap teori belajar dan mengajar. Beasiswanya telah diakui oleh beberapa penghargaan, termasuk Penghargaan Kutipan Presiden dari Asosiasi Riset Pendidikan Amerika (2003), Penghargaan Aplikasi Ilmu Psikologi Terbaik dari Asosiasi Psikologi Amerika (1987), dan Penghargaan EL Thorndike untuk Kontribusi Luar Biasa untuk Psikologi Pendidikan (1981).

Robert Glasser mengembangkan model pembelajaran yang membagi proses pengajaran menjadi empat komponen atau tahapan, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan Model Glasser



Gambar 2.1 Bagan Model Glasser

Model pembelajaran R. Glasser merupakan model pembelajaran yang paling sederhana, ketika siswa mempelajari materi, siswa akan memahami konsep yang dipelajarinya melalui kontak langsung dengan objek yang diamati.

Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan model desain pembelajaran R. Glasser adalah sebagai berikut:

a) *Intructional Goals* (Sistem Objektif)

Pembelajaran dilakukan dengan melihat secara langsung atau menggunakan objek-objek sesuai dengan mata pelajaran dan tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kontak langsung dengan objek kursus. Dalam hal ini siswa lebih memperhatikan latihan.

b) *Entering Behaviour* (sistem input)

Kursus bagi siswa dapat diekspresikan dalam bentuk perilaku, dan siswa langsung memasuki tempat kejadian.

c) *Prosedur pengajaran* (Sistem Operasi)

Mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan tema pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Membuat pembelajaran berjalan sesuai program.

d) *Evaluasi Kinerja* (Output Monitoring)

Pembelajaran diharapkan dapat mengubah penampilan atau perilaku siswa secara permanen atau permanen.⁹

Model pembelajaran R. Glasser merupakan strategi yang paling sederhana dan sangat menarik bila diterapkan pada siswa. Model desain pembelajaran pada dasarnya adalah pengelolaan dan pengembangan komponen pembelajaran.

Dalam model R. Glasser ini, siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa hanya menerima dan pasif, mereka cenderung cepat melupakan apa yang dikatakan guru. Pembelajaran aktif adalah metode pengikatan informasi sebelum disimpan di otak.

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h. 155

Oleh karena itu, konsep penting yang terkandung dalam model Glasser ini antara lain RPP harus selalu ditinjau ulang dan kualitasnya harus selalu ditingkatkan. Model pengajaran Glasser memang dapat dikatakan bersifat basic, dan pemahaman terhadap model tersebut dapat diperluas melalui model-model lain.

b. Media Audio Visual

Perkembangan teknologi pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi secara umum. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah memberikan banyak kemudahan untuk belajar, membuat orientasi belajar berubah dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses membimbing individu untuk mendalami ilmu pengetahuan. Selain itu, paradigma dapat diubah dari filosofi pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi filosofi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dari sudut pandang filosofis dasar, belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yang tujuannya adalah untuk menyampaikan

informasi/informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa. Dalam proses pembelajaran, ada banyak cara untuk mengembangkan bahan ajar/buku ajar, salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar dengan mengoptimalkan media. Media yang digunakan untuk mempromosikan komunikasi dalam proses pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas dan semangat guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran dan dianggap dapat merangsang minat belajar siswa adalah media audiovisual.

Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara bergerak. Kombinasi gambar dan suara membentuk karakteristik yang sama dengan objek aslinya. Media video tergolong media audiovisual yang mampu menampilkan pesan dan informasi melalui elemen gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan. Keunggulan tersebut menjadikan media

sebagai sarana untuk memperoleh dan mengkomunikasikan informasi yang lengkap.

Media audiovisual juga merupakan salah satu alternatif sarana pelaksanaan proses pembelajaran berbasis teknologi. Dalam proses optimalisasi pembelajaran, audiovisual dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran teknis karena alasan berikut, antara lain: a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) pembelajaran lebih menyenangkan, dan c) dapat diedit setiap saat (tetap). Dengan menggunakan teknologi komputer, diharapkan pembelajaran audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan topik yang lebih menarik, termasuk visualisasi bahan ajar, sehingga siswa lebih tertarik. Pembelajaran audiovisual bisa lebih interaktif, dan lalu lintas dua arah lebih mungkin terjadi selama proses pembelajaran.

3. Pokok Bahasan Aritmetika Sosial

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran R. Glasser dengan bantuan media audiovisual didedikasikan untuk memecahkan masalah

yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Aritmatika adalah ilmu aritmatika yang mempelajari sifat-sifat bilangan dan operasi dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), masyarakat berhubungan dengan masyarakat. Berdasarkan konsep aritmatika dan masyarakat, dapat disimpulkan bahwa aritmatika sosial adalah materi matematika tentang sifat bilangan dan dasar kerja (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), yang melibatkan kehidupan sosial, terutama penggunaan mata uang.¹⁰

Menurut kelompok matematika, materi aritmatika yang dipelajari di tingkat sekolah menengah pertama meliputi jumlah total pembelajaran, nilai satuan, mata uang perdagangan, rabat (diskon), bruto, tara, bersih, bunga tunggal dan pajak.

¹⁰Andayani, Fitrie dan Adiska Nadiyah Lathifah, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial”. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.3, Nomor.1,2019, h.1.

a. Nilai Keseluruhan dan Nilai per Unit

$$1) \text{ Nilai Keseluruhan} = \text{Banyak unit} \times \text{Nilai per Unit}$$

$$2) \text{ Banyak Unit} = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai per Unit}}$$

$$3) \text{ Nilai per Unit} = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Banyak Unit}}$$

b. Keuntungan, Impas dan Kerugian

1) Jika harga beli < harga jual maka pedagang akan memperoleh *keuntungan*.

2) Jika harga beli = harga jual maka pedagang akan mengalami *impas*.

3) Jika harga beli > harga jual maka pedagang mengalami *kerugian*.

Penentuan besar keuntungan ataupun besar besar kerugian dalam perdagangan ditentukan oleh rumus berikut:

a) Besar keuntungan = Harga Jual – Harga Beli

b) Besar Kerugian = Harga Beli - Harga Jual

Perumusan matematis dari ketentuan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut. Misalkan Harga Beli (HB), Harga Jual (HJ), Besar Keuntungan (U),

dan Besar Kerugian (R), maka dalam perdagangan akan terdapat rumusan sebagai berikut:

a) $U = HJ - HB$ dengan $HB < HJ$

b) $R = HB - HJ$ dengan $HB > HJ$

c. Persentase Untung dan Rugi

1) Pengertian Persen

Persentase adalah pecahan biasa, ditulis sebagai $x\%$, x adalah bilangan real. Persen artinya per seratus, artinya persentase adalah nama lain dari pecahan biasa yang penyebutnya seratus.

2) Menentukan untung dan rugi terhadap harga pembelian

1) Persentase Untung dari Harga Beli

$$= \frac{\text{Keuntungan}}{\text{harga beli}} \times 100\%$$

2) Persentase Rugi dari Harga Beli = $\frac{\text{Kerugian}}{\text{harga beli}} \times$

$$100\%$$

3) Menghitung harga penjualan

Untuk menghitung Harga Jual (HJ), apabila diketahui Harga Beli (HB) dan persentase keuntungan atau persentase kerugian dapat digunakan uraian sebagai berikut:

a) Pedagang dalam Kondisi Untung

$$HJ = HB + \frac{HB \times U}{100}$$

b) Pedagang dalam Kondisi Rugi

$$HJ = HB - \frac{HB \times R}{100}$$

d. Rabat (Diskon), Bruto, Tara dan Netto

1) Rabat (diskon) adalah potongan harga jual suatu barang pada saat terjadi transaksi jual beli.

Harga Bersih = Harga Kotor – Diskon

Diskon = % *Diskon* × *harga kotor*

Dengan:

Harga bersih adalah harga setelah dipotong diskon.

Harga kotor adalah harga sebelum dipotong diskon

2) Bruto, Tara, Netto

1) Netto berarti berat bersih, tanpa kemasan

2) Bruto berat kotor

3) Tara adalah selisih antara bruto dan netto

Tara = Bruto – Netto

$$\%Tara = \frac{Tara}{Bruto} \times 100\%$$

e. Bunga

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menghitung bunga tunggal:

- 1) Uang yang dipinjamkan disebut *modal* dan disimbolkan *M*.
- 2) Uang tambahan yang dibayarkan untuk penggunaan yang lainnya (modal) disebut *bunga* dan disimbolkan dengan *b*.

Rumus untuk menghitung bunga adalah sebagai berikut:

$$\text{Bunga } n \text{ bulan} = \frac{n}{12} \times \text{persen bunga} \times \text{modal}$$

Keterangan:

n : lama waktu uang pokok (modal) dipinjam/ditabung (dalam bulan)

%*b* : persentase bunga

M : modal tabungan atau uang pokok

f. Pajak

Perpajakan merupakan kewajiban yang harus dilakukan masyarakat dengan menyerahkan sebagian kekayaannya kepada negara sesuai dengan aturan yang berlaku. Misalnya: Pajak Bumi dan Bangunan

(PBB), Pajak Penghasilan (PPh) dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN).

Pajak = % pajak \times jumlah uang yang terkena pajak.

$$\% \text{ pajak} = \frac{\text{Pajak}}{\text{jumlah uang yang terkena pajak}} \times 100\%$$

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah rangkaian sistematis hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para pendahulu, dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian model pembelajaran Glasser dilakukan oleh Hafiah Manihuruk, dengan topik penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Glasser Terhadap Siswa Kepala Sekolah Kubus Pada Kepala Sekolah Kubus di Kelas VIII SMP Paruliah 1 Medan T.A 2013/2014”. Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah model Glasser berpengaruh signifikan terhadap

kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Paruliah Medan T.A 2013/2014 kelas VIII-2.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Hafía Manihuruk ini hampir sama dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran glasser. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Hafía Manihuruk bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Glasser terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Glasser dalam pembelajaran matematika.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Eko Sefi Ayuningtias, dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran R. Glasser, Dilihat dari Pemahaman Siswa terhadap Fungsi Pokok Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan analisis hasil penelitian ini, terlihat bahwa penerapan model R. Glasser dalam pemahaman siswa dua kelompok tingkat tinggi yaitu mata pelajaran PW memenuhi tiga indikator

¹¹Hafía Manihuruk, Skripsi: “Pengaruh Model Pembelajaran Glasser Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pokok Kubus Di Kelas VIII SMP Paruliah 1 Medan T.A 2013/2014”(2015), h. 9.

pemahaman siswa yaitu menafsirkan dan tools, serta pemahaman dua siswa tingkat menengah, artinya SDM sudah mencapai dua indikator pemahaman siswa yaitu interpreting dan tools. Mata pelajaran MH memenuhi dua indikator pemahaman siswa yaitu interpretasi dan alat, dan pemahaman 2 siswa tingkat rendah yaitu mata pelajaran PW memenuhi dua indikator pemahaman siswa yaitu interpretasi dan alat, dan mata pelajaran RA memenuhi indikator pemahaman hubungan. Penggunaan model R untuk membuktikan. Glasser dapat membantu siswa memahami konsep sepenuhnya.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Eko Sefi Ayuningtias ini hampir sama dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran Glasser. Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, penelitian Eko Sefi Ayuningtias menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus, sedangkan penelitian

¹²Eko Sefi Ayuningtias, Skripsi: *“Penerapan Model Pembelajaran R.Glasser Ditinjau Dari Pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017”* (Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusantara PGRI Kediri (2017), h.2.

ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Marsella dengan judul “Efektivitas alat peraga yang menggunakan media audiovisual dan alat peraga nyata terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa SMAN 3 Klaten”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Terdapat perbedaan pertumbuhan minat belajar siswa yang belajar melalui media audio visual dan alat peraga nyata, dan 2) terdapat perbedaan pertumbuhan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran. media audio visual dan alat peraga nyata untuk belajar Orang. , 3) Pengajaran nyata efektif dalam meningkatkan minat belajar, 4) Pengajaran media audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar.¹³

Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mempelajari keefektifan media audiovisual dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain pre-

¹³Anggi Marsela, Skripsi: *Efektivitas Alat Peraga Dengan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Riil Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 3 Klaten*”(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h. 8.

test dan post-test, sedangkan penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design*, dengan *one group pretest posttest design*.

Beberapa penelitian di atas menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran Glasser, inisiatif dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dapat terpengaruh. Penelitian penulis adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Glasser dalam pembelajaran dengan bantuan media audiovisual.

C. Hipotesis Penelitian

Penelitian kuantitatif didalamnya terdapat hipotesis penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁴

Hipotesis merupakan rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian, perumusan hipotesis harus berdasarkan fakta yang ditemukan.¹⁵

¹⁴Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. (Bandung :Rineka Cipta, 2010) h. 73.

¹⁵Hartono, Jogiyanto, *Metodologi Penelitian Bisnis Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman* (Ed. 5. ; Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2013) h. 27

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media audio visual tidak efektif digunakan dalam pembelajaran Aritmetika sosial pada siswa kelas VII A SMPN 6 Sinjai.
- H_1 : Model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran Aritmetika sosial pada siswa kelas VII A SMPN 6 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental dilakukan untuk mengetahui akibat dari perlakuan yang disengaja yang diberikan oleh peneliti.¹

Dalam penelitian eksperimen, terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yaitu: 1) *Pre-Experimental Design*, 2) *True Experimental Design*, 3) *Factorial Design*, 4) *Quasi Experimental Design*.

Penelitian ini adalah jenis penelitian desain pra-eksperimental yang bertujuan untuk menentukan apakah objek tertentu (yaitu, seorang siswa) telah dikenakan konsekuensi tertentu.

2. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan peneliti adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi

¹Putu Ade dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 9.

atau sampel tertentu, menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data, analisis data, kuantifikasi/statistik, dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²Oleh karena itu, penelitian kuantitatif berfokus pada analisis data statistik.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besar efeknya atau pengaruhnya dapat diketahui secara pasti.

Tabel 3.1

Desain penelitian (*One Group Pretest-Posttest Design*)

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	Posttest
kelas eksperimen	O ₁	T	O ₂

Pada penelitian ini subjek penelitian terlebih dahulu melakukan pre-test untuk mengetahui derajat kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran aritmatika sosial model pembelajaran Glasser. Setelah tes awal, siswa akan diberi perlakuan yaitu akan menggunakan

²Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.45.

model pembelajaran Glasser untuk belajar matematika pada mata pelajaran aritmatika sosial. Selain itu, seluruh siswa menjalani tes akhir (post-test) untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Glaser pada materi aritmatika sosial dengan bantuan media audiovisual.

C. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.³ Variabel juga merupakan atribut obyek. Peneliti melakukan pengukuran terhadap keberadaan suatu variabel dengan menggunakan instrumen penelitian.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik, model pembelajaran glasser, dan media audio visual.

1. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam studinya, yang mencerminkan kemampuannya untuk berpartisipasi dalam proyek pembelajaran sesuai dengan mata kuliah yang telah ditentukan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar tersebut seringkali tercermin

³Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h.67.

dalam nilai-nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar.

2. Model pembelajaran Glasser adalah model pembelajaran yang membimbing dan membimbing siswa untuk membentuk sikap dan perilaku, kemudian guru mentransformasikannya ke dalam kehidupan nyata yang berlangsung di lingkungan anak/siswa. Maka dengan diberikannya metode ini, saya yakin siswa bisa mendapatkan perkembangan yang baik, karena mereka sudah memiliki kemampuan dan dapat merespon permasalahan yang mereka hadapi.
3. Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara bergerak. Kombinasi gambar dan suara membentuk karakteristik yang sama dengan objek aslinya. Media audiovisual juga merupakan salah satu alternatif sarana pelaksanaan proses pembelajaran berbasis teknologi. Audiovisual dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Sinjai, yang beralamatkan di Jl. Panaikang Raya No. 31 Kec. Sinjai Timur Kab. Sinjai.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 semester genap.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari objek dan subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu. Peneliti menentukan penelitian dan menarik kesimpulan.⁴ Oleh karena itu, populasi bukan hanya jumlah objek atau objek penelitian, tetapi juga semua ciri-ciri yang dimiliki.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sinjai tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 131 siswa dan tersebar dalam lima kelas paralel yaitu kelas VII-A, VII-B, VII-C, VII-D, dan VII-E.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Jika kelompoknya besar, peneliti tidak dapat mempelajari semua isi dalam kelompok, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari kelompok tersebut,

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h.117

dan kesimpulan yang ditarik akan berlaku untuk kelompok. Untuk itu sampel diambil dari kelompok yang benar-benar representatif (perwakilan).⁵

Senada dengan definisi di atas, Arif Tiro mengemukakan dalam bukunya “Dasar-dasar Statistik” bahwa sampel adalah sejumlah anggota yang diambil dari populasi. Besar kecilnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau pengamatan dalam sampel tersebut. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus dapat mewakili populasi.⁶

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah subjek yang mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik simple random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak tidak mempertimbangkan kelas atau tingkat populasi, kemudian memilih kelas eksperimen yaitu Kelas VII-A yang berjumlah 28 siswa.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung:Alfabeta,2013), h. 62

⁶Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistik*. (Cet.IV;Makassar: State University Of Makassar Press, 2003) h. 3

1. Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan perangkat penelitian. Perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku teks, dan perangkat penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, tes prestasi belajar dan angket respon siswa.
2. Pada tahap pelaksanaan, peneliti: (a) memberikan pretest; (b) menerapkan model pembelajaran Glasser dan pembelajaran media audio visual pada kelas eksperimen (Kelas VII A); (c) mengamati aktivitas siswa; (d) Melakukan tes akhir (post-test). Tes akhir dilakukan setelah perlakuan diberikan, dan (e) diberikan angket respon untuk mengetahui respon siswa terhadap ketuntasan belajar.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data hasil belajar siswa

Untuk memperoleh data prestasi belajar siswa dilakukan uji coba yaitu pre-test sebelum menerapkan model

pembelajaran Glasser dan post-test setelah menerapkan model pembelajaran Glasser. hasil belajar. Ujian mengadopsi format deskriptif, dengan total 5 pertanyaan di pre-test dan 5 pertanyaan di post-test. Pre-test (pre-test) adalah tes pendahuluan yang dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum mendapat perlakuan (treatment). Post-test adalah tes yang dilakukan oleh siswa setelah diberikan perlakuan.

b. Data observasi aktivitas siswa

Untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa digunakan tabel observasi aktivitas siswa yang meliputi evaluasi perilaku, sikap siswa dalam proses pembelajaran, dan pengukuran kepercayaan diri siswa.

c. Data respons Siswa

Untuk memperoleh data reaksi siswa terhadap pembelajaran digunakan angket reaksi siswa. Siswa menjawab angket dan mengirimkannya ke seluruh siswa yang menjadi objek penelitian. Kuesioner akan dibagikan setelah seluruh proses pembelajaran selesai.

d. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa teks, gambar, atau karya kenang-kenangan seseorang. Dokumen adalah kegiatan

pengumpulan data yang dilakukan melalui pencarian dokumen. Teknologi ini dilakukan dengan menggunakan dokumen tertulis, gambar, foto, dan objek lain yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.⁷

H. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang berhubungan dengan penelitian.⁸ Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini antara lain:

a. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar penelitian ini dilakukan dalam bentuk tes uraian, yang terdiri dari 5 item sesuai materi. Dengan mengacu pada desain penelitian, tes ini dibagi menjadi dua jenis yaitu pre-test dan post-test. Pre-test merupakan tes yang mengukur hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual, dan post-test adalah tes yang mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audiovisual. Langkah-langkah persiapan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

⁷Widodo, *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 75

⁸Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 264

- 1) Menentukan tujuan mengadakan tes
- 2) Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan diteskan
- 3) Membuat kisi-kisi soal sesuai dengan indikator hasil belajar
- 4) Menuliskan butir-butir soal
- 5) Menuliskan jawaban dan rubrik penilaian

b. Lembar Observasi Aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Komponen yang diamati berkaitan dengan aktivitas siswa yang diajar melalui penerapan model pembelajaran Glaser dengan bantuan media audiovisual, yaitu:

- 1) Siswa berpartisipasi dalam kegiatan mengajar.
- 2) Siswa yang memperhatikan materi.
- 3) Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang materi yang telah dipelajarinya.
- 4) Siswa mengajukan pertanyaan tentang topik yang mereka tidak mengerti selama proses pengajaran.
- 5) Siswa dapat bekerja sama dengan teman satu kelompoknya.

- 6) Siswa mampu mengembangkan konsep alternatif materi pemecahan masalah bersama teman satu kelompoknya.
- 7) Siswa dapat menggunakan kalimat dan gagasannya sendiri untuk menjelaskan konsep yang telah terbentuk.
- 8) Siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep dalam konteks yang berbeda.
- 9) Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung.

c. Lembar Angket Respons Siswa

Lembar angket respons siswa atau kuesioner tanggapan siswa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengumpulkan data tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual. Angket diberikan setelah proses pembelajaran kelas eksperimen berlangsung. Indikator respon siswa yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Respon kesenangan siswa terhadap perangkat pembelajaran yaitu buku siswa.
- 2) Pandangan siswa terhadap kebaruan perangkat pembelajaran yaitu buku siswa

- 3) Pandangan siswa terhadap minat alat belajar yaitu buku siswa dan LKS.
- 4) Persepsi siswa terhadap kejelasan bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran (yaitu, buku siswa dan LKS).
- 5) Siswa menanggapi kesenangan, motivasi, kejelasan, minat dan pengakuan terkait pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah memperoleh secara lengkap semua data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Sensitivitas dan keakuratan alat analisis akan menentukan ketepatan kesimpulan, sehingga kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan dalam proses penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis data penalaran. Tujuannya adalah untuk menjawab pernyataan pertanyaan atau untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan. Data penelitian meliputi hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan hasil respons siswa.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul, tidak dimaksudkan untuk menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi penelitian yang dilakukan terhadap populasi (tidak ada sampel yang diambil) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya.⁹

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil belajar, aktivitas siswa, dan respons siswa.

a. Aktivitas siswa

Gunakan analisis persentase untuk mengamati data aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dapat dinilai dengan memeriksa apakah siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data aktivitas belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi aktivitas belajar yang telah disiapkan.

Penilaian aktivitas siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus DP (Persentase Deskriptif) seperti di bawah ini:

⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung; Alfabeta, 2014), h. 207.

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Kategori deskriptif persentase (DP) dibuat perhitungan kriteria hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Persentase Tertinggi

$$\begin{aligned} \text{Persentase tertinggi} &: \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \\ &\frac{4}{4} \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

2. Persentase Terendah

$$\begin{aligned} \text{Skor terendah} &: \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{1}{4} \times \\ &100\% = 25\% \end{aligned}$$

3. Persentase Rentangan

$$\text{Persentase rentangan} : 100\% - 25\% = 75\%$$

4. Persentase Interval

$$\text{Persentase interval} : \frac{75}{4} \times 100\% = 18,75\%$$

Angka dari hasil perhitungan diatas, maka kategori aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
kategori aktivitas belajar siswa

No	Interval	Kriteria aktivitas
1	25% - 43,7%	Sangat rendah
2	43,76% - 62,51%	Rendah
3	62,52% - 81,27%	Tinggi
4	81,28% - 100%	Sangat tinggi

b. Respons siswa

Data respons siswa akan diperoleh dari hasil angket yang dikirimkan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Analisis data jawaban siswa dengan melihat rata-rata skor jawaban siswa. Dengan kata lain, tingkat respons siswa dihitung dengan membagi skor rata-rata setiap responden dengan jumlah responden. Namun, sebelum menghitung rata-rata respons siswa, perlu menghitung rata-rata jumlah aspek yang dijawab dibagi dengan jumlah aspek yang dijawab. Untuk memudahkan dalam mengevaluasi respons siswa, maka perlu dibuat skala evaluasi berdasarkan semua aspek respons siswa, yang menjadi fokus evaluasi setelah proses pembelajaran terjadi.

Berikut adalah kriteria penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap

model pembelajaran yang diterapkan pada Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Respons Siswa Terhadap Model Pembelajaran Yang Diterapkan

No	Aspek siswa yang di respons	Skor			
		1	2	3	4
1.	Model pembelajaran yang diterapkan	Jika siswa menjawab sangat tidak menarik	Jika siswa menjawab tidak menarik	Jika siswa menjawab menarik	Jika siswa menjawab sangat menarik
2.	Komponen pembelajaran yang diterapkan	Jika siswa menjawab sangat tidak senang	Jika siswa menjawab tidak senang	Jika siswa menjawab senang	Jika siswa menjawab sangat senang

Data respons siswa akan diperoleh dari hasil angket yang dikirimkan kepada mahasiswa di akhir perkuliahan. Gunakan kategori tanggapan positif, kecenderungan positif, kecenderungan negatif, dan tanggapan negatif untuk mengukur efektivitas tanggapan siswa. Kriteria validitas ditentukan dengan menghitung rata-rata skor masing-masing. Kategori respon siswa ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kategori Aspek Respons Siswa¹⁰

No	Skor Rata-rata	Kategori
1.	0 – 1, 4	Negatif
2.	1, 5 – 2, 4	Cenderung Negatif
3.	2, 5 – 3, 4	Cenderung Positif
4.	3, 5 – 4, 0	Positif

c. Hasil belajar siswa

Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung pemusatan dari data prestasi belajar siswa. Standar yang digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi setelah diubah menjadi lima tingkatan. Selain itu, secara kuantitatif berdasarkan teknik klasifikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai hasil belajar	Kategori
1.	92 – 100	Sangat tinggi
2.	82 – 91	Tinggi
3.	72 – 81	Sedang

¹⁰Hasmiati, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik dengan Setting Kooperatif Tipe TEAM Dan Tipe TGT Materi Volume Bangun Ruang Pada Kelas V SD Inpres Bakung II*. Tesis, 2013, Makassar :pps UNM. h.70

4.	50 – 71	Rendah
5.	0 – 49	Sangat rendah

Sumber: SMP Negeri 6 Sinjai

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran dihitung dengan rumus *gain ternormalisasi* pada persamaan berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

G : *Gain ternormalisasi* S_{post} : Skor posttest
 S_{pre} : Skor pretest S_{max} : Skor maksimum ideal

Untuk klasifikasi gain terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6
Pengkategorian Nilai Gain¹¹

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dirancang untuk menggeneralisasi, termasuk perkiraan berbasis data dan pengujian hipotesis. Data soal adalah data nilai pre-test dan post-test siswa VII SMP Negeri 6 Sinjai. Pertama, dilakukan uji dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians, kemudian uji t. Uji-t yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji-t sampel berpasangan (*uji Paired Sample t-test*).

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5%. Standar pengujian normalitas hasil pengolahan dengan SPSS versi 25 adalah jika tanda $> \alpha$ maka data

¹¹Redhana.I.W, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Peta Argumen Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Topik Laju Reaksi”. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, Vol.43. Nomor.17, 2010, h. 143

berdistribusi normal, dan jika tanda $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah yang diuji dalam sebuah penelitian itu merupakan data yang homogen atau tidak. Apabila data yang diperoleh oleh peneliti terbukti homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis data dengan uji-t, namun apabila data yang dihasilkan tidak homogen maka perlu dilakukan pembetulan metodologis penelitian. Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data memiliki varians yang sama atau homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data memiliki varians yang berbeda atau tidak homogen.¹²

c. Uji *Paired Sample t-test*

Pengujian ini dilakukan untuk menguji hipotesis setelah memenuhi persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas, serta untuk melihat perbedaan antara pre-test dan post-test. Pengujian menggunakan program SPSS versi 25. Standar pengujian adalah: jika $p\text{-value} > \alpha$, maka

¹²Deni Susana, Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* terhadap Penguasaan Materi Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017, *Skripsi*, 2017, h. 61.

H_0 diterima, dan jika $p\text{-value} < \alpha$, maka H_1 ditolak. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5%.

3. Analisis keefektifan

Kriteria keefektifan untuk setiap indikator keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Hasil Belajar

- Secara inferensial skor rata-rata hasil belajar siswa untuk posttest melebihi 71,9.
- Secara inferensial skor rata-rata gain ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang.

b) Aktivitas siswa

Secara deskriptif, jika persentase skor rata-rata dalam kategori aktif adalah 75%, maka aktivitas siswa tersebut dianggap efektif.

c) Respon siswa

Secara deskriptif, respon siswa masuk dalam kategori positif, dan skor respons siswa sama dengan atau lebih besar dari 3, 5.

Standar umum yang digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran adalah apakah paling sedikit dua dari tiga indikator keefektifan yang telah ditetapkan memenuhi standar efektif dengan syarat hasil belajar siswa

harus memenuhi standar efektif. Untuk mengetahui tingkat keefektifan setiap pembelajaran, kategori yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Keefektifan Setiap Indikator¹³

Syarat	Kategori
Jika semua R	Tidak Efektif
Jika 1 R	Kurang Efektif
Jika (lebih dari 1S, yang lainnya tinggi)	Cukup Efektif
Jika (1S, lainnya tinggi)	Efektif
Jika semuanya T	Sangat Efektif

Keterangan :

T :

Tinggi

S :

Sedang

R :

Rendah

¹³Syarifuddin S, “Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle ...,

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran umum lokasi penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SMPN 6 Sinjai
Alamat	:	Jln. Panaikang Raya No.31
No. Telepon	:	2147483647
E-mail	:	smpn02sinjaitimur@gmail.com
Kode Pos	:	92671
Kecamatan	:	Sinjai Timur
Kabupaten	:	Sinjai
Provinsi	:	Sulawesi Selatan
a) NPSN	:	40304526
b) SK Pendirian Sekolah	:	030/U/1979
c) Tanggal SK Pendirian	:	1979-02-17
d) Jenjang Akreditasi	:	Baik (B)
e) Status Milik	:	Pemerintah Daerah
f) Luas Tanah Milik	:	11.810 m ²

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a) Visi SMP Negeri 6 Sinjai

“Meraih Prestasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Berwawasan Lingkungan Berdasarkan Iman Dan Taqwa (IMTAQ)”

b) Misi SMP 6 Negeri Sinjai

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Menumbuhkan semangat prestasi secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 3) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenal potensi dirinya secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 4) Menumbuhkan penghayatan tentang ajaran agama yang dianut dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dengan kelompok kepentingan yang terlibat sekolah.

- 6) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, aman, nyaman, tentam, damai, tertib, disiplin, sehat, kekeluargaan dan penuh tanggung jawab.

c) Tujuan SMP Negeri 6 Sinjai

Tujuan tersebut secara bertahap akan dimonitoring, dievaluasi, dan dikendalikan setiap kurun waktu 1 (satu) tahun sebagai berikut:

- 1) Tercapainya tingkat kelulusan 100% dengan rata-rata nilai 8,00
- 2) Meningkatnya persentase lulusan yang diterima di sekolah negeri (SMA/SMK/MA) sekurang-kurangnya 90% dari lulusan
- 3) Menjuarai berbagai kompetisi OSN ditingkat kabupaten, propinsi bahkan tingkat nasional
- 4) Terlaksananya program tadarus Al-Quran oleh siswa yang beragama islam dan pendalaman kitab suci bagi siswa non muslim
- 5) Terlaksananya program berbagai kegiatan keagamaan seperti : Bimbingan baca tulis Al-Quran, pesantren kilat/ Ramadhan, dan peringatan hari besar keagamaan
- 6) Terlaksananya program 7 K (keamanan ketertiban keindahan kebersihan kenyamanan

kerindangan kekeluargaan) sehingga sekolah menjadi kondusif

- 7) Terlaksananya program 5 S (salam, salim, senyum, sapa dan santun)
- 8) Terlaksananya pelayanan yang optimal kepada semua pihak yang memerlukan berdasarkan SAS (Sistem Administrasi Sekolah)
- 9) Tersedianya media pembelajaran standar yang diperlukan
- 10) Terjalinnnya kerja sama antar warga/keluarga besar sekolah dan lingkungan sekitar.

3. Sarana Dan Prasarana SMP 6 Sinjai

Adapun sarana dan prasarana di UPTD SMP Negeri 6 Sinjai yaitu:

Tabel 4.1

Sarana Dan Prasarana UPTD SMP Negeri 6 Sinjai¹

No.	Nama Bangunan	Jumlah
1.	Ruang Belajar	27 Unit
2.	Laboratorium	2 Unit
3.	Perpustakaan	1 Unit
4.	Masjid	1 Unit
5.	WC	7 Unit
6.	Kantin	2 Unit
8.	Koperasi Sekolah	1 Unit
9.	Ruang BK	1 Unit

¹ <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id>

10.	Ruangan Kepsek	1 Unit
11.	Ruang TU	1 Unit
12.	Ruang Guru	1 Unit
	Jumlah	45 Unitt

B. Hasil dan pembahasan penelitian

1. Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif menggambarkan distribusi karakteristik hasil belajar kelompok penelitian, dan sekaligus memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam penelitian.

a. Analisis Statistik Deskriptif

1) Aktivitas Belajar Siswa

Lembar observasi dibuat untuk memperoleh semacam data untuk mendukung standar efektivitas pembelajaran. Instrumen berisi deskripsi aktivitas siswa yang diamati dan sembilan indikator. Observasi dilakukan melalui empat kali pertemuan yang dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa. Data yang diperoleh dari instrumen dirangkum pada setiap akhir pertemuan.

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Rata-rata(%)	Kategori
I	74.21%	Tinggi
II	64.28%	Tinggi
III	67.86%	Tinggi
IV	71.14%	Tinggi
Rata-rata Persentase Keseluruhan	69.37%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa dari keempat pertemuan tersebut, aktivitas siswa berada pada level tinggi. Persentase rata-rata keseluruhan sebesar 69,37% yang berarti termasuk dalam kategori tinggi.

2) Respons Siswa

Respons siswa terhadap pembelajaran Glasser dengan bantuan media audiovisual melalui 11 aspek. Hasil respon siswa tercantum pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3
Data Hasil Respons Siswa

Pernyataan	Rata-rata Respons siswa	Kategori
1	3.7	Positif
2	3.6	Positif
3	3.7	Positif

4	3.5	Positif
5	3.3	Cenderung positif
6	3.4	Cenderung positif
7	3.5	Positif
8	3.5	Positif
9	3.3	Cenderung positif
10	3.2	Cenderung positif
11	3.3	Cenderung positif
Rata-rata	3.5	Positif

Berdasarkan Tabel 4.3, pada mata pelajaran aritmatika sosial, respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran Glasser melalui media audiovisual adalah positif, yaitu rata-rata skor 3,5 atau lebih mencapai standar minimal jawaban siswa (3,5). Hal ini menunjukkan bahwa sudah memenuhi standar keefektifan belajar respon siswa.

3) Hasil Belajar

a) Deskripsi nilai *pretest* kelas VII A sebelum menerapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*

Dengan bantuan media audio visual, hasil statistik terkait nilai pre-test yang diajarkan dengan

model pembelajaran glasser disajikan pada lampiran. Rangkuman dari lampiran tersebut disajikan pada Tabel 4.4

Tabel 4.4
Data statistik hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	28
Mean	59.29
Std. Deviation	5.22
Variance	30.51
Range	25
Minimum	45
Maximum	70

Dapat dilihat dari Tabel 4.4 di atas bahwa rata-rata skor pre-test siswa adalah 59,29, skor tertinggi 70, dan skor terendah 45. Jika skor pre-test dibagi menjadi 5 kategori, maka diperoleh tabel distribusi frekuensi, seperti terlihat pada Tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Kategorisasi dan Distribusi Frekuensi Serta
Persentase Skor *Pretest* Siswa

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
92 – 100	Sangat tinggi	0	0%
82 – 91	Tinggi	0	0%
72 – 81	Sedang	0	0%
50 – 71	Rendah	27	96%
0 – 49	Sangat rendah	1	4%
Jumlah		28	100%

Seperti terlihat pada Tabel 4.5 di atas, kemampuan awal (pre-test) siswa terhadap materi pembelajaran berada pada level rendah, dengan 27 siswa mendapatkan nilai rendah atau 96%. Pada saat yang sama, satu siswa mendapat nilai sangat rendah atau 4%. Ini berarti bahwa, secara umum, sebelum mengajarkan materi aritmatika sosial, siswa dapat mengatakan bahwa mereka tidak tahu apa-apa tentang materi tersebut.

Sementara itu mengacu pada standar ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di SMP Negeri 6 Sinjai yaitu standar minimal 72, maka tingkat ketercapaian prestasi belajar matematika siswa ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal
(KKM) Nilai *pretest* Siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	< 72	Tidak tuntas	28	100 %
2.	≥ 72	Tuntas	0	0 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas terlihat bahwa nilai pre-test 28 siswa semuanya lebih rendah dari standar KKM yaitu semua siswa belum tuntas.

b) Deskripsi nilai *posstest* kelas VII A setelah menerapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*

Dengan bantuan media audio visual, hasil statistik terkait nilai post-test yang diajarkan dengan model pembelajaran *glasser* disajikan pada lampiran. Lihat Tabel 4.7 untuk ringkasan dari lampiran disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7
Hasil data statistik hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	28
Mean	85.07
Std.Deviation	4.98

Variance	24.81
Range	20
Minimum	75
Maximum	95

Berdasarkan informasi pada Tabel 4.7 di atas, rata-rata nilai post-test siswa adalah 85,07, dengan nilai tertinggi 95 poin dan nilai terendah 75. Jika nilai post-test dibagi menjadi 5 kategori, maka tabel distribusi frekuensinya akan terlihat seperti pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Kategorisasi dan Distribusi Frekuensi Serta
Persentase Skor *Posstest* Siswa

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
92 – 100	Sangat tinggi	5	18%
82 – 91	Tinggi	17	61%
72 – 81	Sedang	6	21%
50 – 71	Rendah	0	0%
0 – 49	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		28	100%

Seperti terlihat pada Tabel 4.8 di atas, dari 28 siswa di kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai, 17 siswa mendapat nilai tinggi atau 61%. Sedangkan untuk kategori sangat tinggi terdapat 5 siswa atau 18%. Pada saat yang sama, 6 siswa mendapat nilai menengah, terhitung 21%.

Sementara mengacu pada standar ketuntasan minimal (KKM) SMP Negeri 6 Sinjai yaitu standar minimal 72, maka tingkat ketercapaian prestasi belajar matematika siswa ditunjukkan pada tabel 4.9 berikut ini

Tabel 4.9
Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Nilai *posstest* Siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1.	< 72	Tidak tuntas	0
2.	≥ 72	Tuntas	28
Jumlah			28

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, dapat terlihat bahwa hasil *post-test* semua siswa memenuhi KKM.

c) Deskripsi peningkatan tes hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*

Klasifikasi peningkatan tes hasil belajar siswa secara individual melalui pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* dapat dihitung dengan rumus gain ternormalisasi. Adapun rekapitulasi gain pada tes hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran

glasser dengan bantuan media audio visual disajikan pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10
Rekapitulasi *gain* tes hasil belajar siswa
menggunakan model pembelajaran *glasser*
dengan bantuan media *audio visual*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	28
Mean	0.64
Median	0.62
Mode	0.63
Std. Deviation	0.11
Minimum	0.43
Maximum	0.84

Berdasarkan Tabel 4.10, data *gain* hasil belajar matematika menunjukkan rata-rata 0,64, median 0,62, modus 0,63, dan standar deviasi 0,11. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa mendapat nilai di bawah 0,64.

Adapun klasifikasi peningkatan tes hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* disajikan pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11
Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa
Dengan Menerapkan Model Pembelajaran
Glaser Dengan Bantuan Media *Audio Visual*

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
$g < 0,3$	0	0%	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	23	82%	Sedang
$g > 0,7$	5	18%	Tinggi
Rata-rata		0.64	

Dapat dilihat dari Tabel 4.11 bahwa dengan bantuan media audio visual, pertumbuhan prestasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran Glaser tergolong sedang, yaitu sebanyak 23 siswa atau 82% dari persentase.

Merujuk pada gain ternormalisasi sebesar 0,64, artinya penerapan model pembelajaran Glaser dengan bantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa termasuk dalam kategori sedang.

b. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Standar normalitas distribusi data ditentukan oleh penerapan antara data yang diamati dan distribusi normal. Uji normalitas akan menggunakan uji Shapiro Wilk pada SPSS. Adapun hasil uji normalitas terhadap

nilai *pretest* dan nilai *posttest* disajikan pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.943	28	.130
Posttest	.930	28	.062

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan uji normalitas Shapiro Wilk, nilai hasil belajar pre-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,130, sehingga $0,130 \geq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar pretest berasal dari kelompok yang berdistribusi normal. Demikian pula nilai pasca pengukuran memperoleh nilai signifikansi $0,062 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang diuji dalam penelitian ini merupakan data yang homogen. Hasil perhitungan homogenitas yang diuji menggunakan analisis varians satu arah

(*one way ANOVA*) adalah $\text{sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	.227	1	54	.635
	Based on Median	.100	1	54	.754
	Based on Median and with adjusted df	.100	1	52.761	.754
	Based on trimmed mean	.206	1	54	.652

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel 4.13, diketahui nilai *sig. Based on Mean* untuk variabel hasil tes (*pretest* dan *posttest*) adalah sebesar 0.635. Karena nilai $\text{sig.} 0.635 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil tes matematika pada *pretest* dan *posttest* kelas VII A adalah homogen.

3) Uji *paired sample t-test*

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan homogen, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Uji hipotesis

yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t sampel berpasangan (uji *paired sample t-test*).

Tabel 4.14
Uji Paired Sample t-Test

		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	-25.786	4.756	.899	-27.630	-23.942	-28.689	27	.000

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Didapatkan nilai Sig sesuai Tabel 4.14. (*2-tailed*) 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa di kelas VII A SMPN 6 Sinjai model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audiovisual efektif digunakan untuk pembelajaran aritmatika sosial.

c. Analisis keefektifan

Adapun kriteria dan pencapaian keefektifan untuk setiap indikator keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Hasil belajar

- Secara inferensial skor rata-rata hasil belajar siswa untuk posttest melebihi 71.9 dengan skor rata-rata 85.0.
- Secara inferensial skor rata-rata gain ternormalisasi termasuk dalam kategori sedang, dengan skor rata-rata 0,64

2) Aktivitas siswa

Secara deskriptif, aktivitas siswa termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase rata-rata 69,37%.

3) Respons siswa

Secara deskriptif respons siswa berada pada kategori positif dengan skor respons siswa sama dengan 3.5.

Berdasarkan uraian diatas, baik data secara deskriptif maupun data secara inferensial, pembelajaran dengan model *glasser* dengan bantuan media *audio visual* efektif diterapkan pada materi aritmatika sosial di kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Sinjai, dengan menggunakan kelas VII A sebagai kelas eksperimen, dengan sampel 28 siswa, kemudian

menggunakan Pendekatan Glasser untuk mengajar dengan bantuan media audio visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran hasil belajar matematika siswa kelas VII A yang diterapkan di SMP Negeri 6 Sinjai dalam memahami materi aritmatika sosial. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan di kelas eksperimen. Pertemuan pertama untuk pre-test, 4 pertemuan berikutnya digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dan pertemuan terakhir untuk post-test dan pengisian angket setelah treatment.

Keefektifan pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual dapat dilihat dari tiga kriteria yaitu: hasil belajar matematika, aktivitas siswa dan respons siswa.

a. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa belajar matematika merupakan proses komunikasi antara siswa dengan guru di lingkungan kelas, kedua proses tersebut merupakan hasil interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Hal ini mengakibatkan perubahan akademik, sikap perilaku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, disiplin siswa, dan kerjasama kelompok siswa.

Data aktivitas siswa berasal dari lembar observasi aktivitas siswa yang diisi dan dianalisis secara deskriptif pada setiap pertemuan. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, rata-rata aktivitas siswa adalah 69,37%. Ini termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa telah memenuhi kriteria keefektifan kegiatan siswa.

b. Respons Siswa

Mengenai respons siswa terhadap pembelajaran Glasser dengan bantuan media audiovisual, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa lebih dari atau sama dengan 3,5 dari seluruh siswa, hasil tersebut juga sejalan dengan maksud peneliti. Hal ini sesuai dengan pandangan Layli yang mengatakan bahwa “ketika menentukan kualitas pembelajaran, respons positif siswa terhadap pembelajaran juga akan dipertimbangkan.”

Respons siswa terhadap suasana belajar, metode mengajar guru, aktivitas dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan guru, dan ujian. Siswa biasa memberikan respons positif. Hal ini dikarenakan siswa merasakan manfaat dari pembelajaran yang mereka lakukan. Manfaat yang diperoleh yaitu adanya

kemajuan yang dirasakan setelah pembelajaran, lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual*. Dengan demikian secara deskriptif kriteria keefektifan terpenuhi.

c. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data prestasi belajar matematika siswa sebelum menerapkan model pembelajaran Glasser pada mata pelajaran aritmatika sosial (pre-test), 28 siswa kelas 7A SMPN 6 Sinjai tidak ada satupun siswa yang mencapai ketuntasan minimal ($KKM = 72$), Artinya Sebelum penerapan model pembelajaran Glasser dalam aritmatika sosial, hasil belajar siswa dengan bantuan media audio visual secara umum berada pada kategori sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria secara klasikal. Sedangkan melalui model pembelajaran Glasser dan penggunaan media audio visual untuk menganalisis hasil belajar matematika siswa pada mata pelajaran aritmatika sosial (post-test), diperoleh hasil bahwa seluruh siswa kelas VII A SMPN 6 Sinjai berjumlah 28 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa

setelah penerapan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* pada pokok bahasan aritmatika sosial berada pada kategori tinggi dan telah memenuhi ketuntasan secara klasikal.

Selain itu, hasil analisis data tentang peningkatan hasil belajar belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata gain ternormalisasi siswa yang diajar melalui model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII A SMPN 6 Sinjai adalah 0,64 yang berarti bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* pada pokok bahasan aritmatika sosial pada kategori tinggi (interval N-gain $0.3 \leq g < 0,7$).

Untuk menguji hipotesis, pertama-tama kita harus mengetahui apakah data sampel yang kita peroleh berdistribusi normal, dan apakah data yang diuji homogen. Kemudian digunakan uji Shapiro Wilk dan uji homogenitas untuk uji normalitas data. Dari hasil analisis inferensial, baik data pretes maupun postes berdistribusi normal karena $P_{\text{value}} > \alpha = 0,05$ dan dari uji analisis homogenitas diperoleh nilai sig. Based on Mean

untuk variabel hasil tes (*pretest* dan *posttest*) adalah sebesar 0.635. Karena $P_{\text{value}} \cdot 0.635 > 0.05$, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil tes matematika pre-test dan post-test kelas VII A adalah homogen. Karena data berdistribusi normal dan homogeny, maka data tersebut memenuhi kriteria penggunaan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di peroleh nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari α ($0,000 < 0.05$). Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran Aritmetika sosial pada siswa kelas VII A SMPN 6 Sinjai.

Hal ini sesuai penelitian yang dilakukan oleh Eko Sefi Ayuningtias dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran R.Glasser Ditinjau Dari Pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan model *R. Glasser* dapat membantu siswa memahami konsep dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran matematika kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai model pembelajaran Glasser efektif diterapkan pada pembelajaran matematika dengan bantuan media audio visual, memenuhi semua indikator standar efektivitas pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai efektif menggunakan model pembelajaran Glasser untuk belajar dengan bantuan media audio visual. Kriteria ketercapaiannya adalah: : (1) Rata-rata skor aktivitas siswa pada pembelajaran *glasser* lebih dari 69,37% aspek pengamatan aktivitas siswa berada pada kriteria tinggi. (2) Rata-rata skor respons siswa terhadap pembelajaran dengan model *glasser* sebesar 3.5 berada pada kategori positif. (3) Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai setelah diterapkan model pembelajaran *glasser* lebih besar dari 71.9 (nilai KKM) berada pada kategori tinggi dan rata-rata gain ternormalisasi siswa berada pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, Bagi sekolah, penelitian ini membuktikan bahwa metode Glasser dapat meningkatkan hasil belajar

matematika siswa dengan bantuan media audio visual yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika di kelas.

2. Siswa diharapkan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dari guru dan terus menerus meningkatkan pemahamannya terhadap setiap pelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media audiovisual dapat digunakan Sebagai model pembelajaran untuk mengukur variabel lain selain hasil belajar, dapat juga diterapkan pada bahan ajar lain sebagai studi lanjutan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani, Fitrié dan Adiska Nadiyah Lathifah, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.3, No.1, 2019.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Bandung :Rineka Cipta, 2010.

<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id>

Departemen Pendidikan Nasional, *Standar Kompetensi*. Jakarta : Depdiknas, 2006.

Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Fajri, Ismail. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018.

Fendika prasetyo, *Peningkatan Belajar Peserta Didik*, Surakarta: CV Kekata Group, 2019.

Hakim, Thursan, *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Puspa Swara, 2020.

Hamalik, Oemar, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2010).

- Hartono, Jogiyanto, *Metodologi Penelitian Bisnis Salah Kaprah Dan Pengalaman-Pengalaman*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2013.
- Hasmiati, Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Setting Kooperatif Tipe TEAM Dan Tipe TGT Materi Volume Bangun Ruang Pada Kelas V Sd Inpres Bakung II. Tesis, 2013, Makassar :pps UNM.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*, Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Hulu, Victor Trismajaya dan Taruli Rohana Sinanga. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan Statcal*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).
- Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistik*. Makassar: State University Of Makassar Press, 2003.
- Putu Ade dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Redhana.I.W, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Peta Argumen Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Topik Laju Reaksi”. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol.43. Nomor.17, 2010.
- Riri Syafitri Lubis, dkk, “Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa”, *Seminar Nasional Matematika*

dan Aplikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017.

Risnawati, *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tarawang Kabupaten Jeneponto*, Skripsi (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar), 2018.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2010.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Susana, Deni, *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet terhadap Penguasaan Materi Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi, 2017.

Syarifuddin S, “*Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Dalam Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone*”. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros* ,Vol. 1, pp. 143-150, 2019.

Tarjo. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.

Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 2015.

Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana, 2011.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003.

Widodo. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 1.1 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 6 Sinjai

Materi Pokok : Aritmetika Sosial

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Genap

A. Kompetensi Inti

KI 3 Memahami pengetahuan a(faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.	3.5 Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, potongan, pembelian, keuntungan,	3.5.1 Mengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmetika social (penjualan, pembelian, potongan,

	kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara)	keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) 3.5.2 Mendapatkan informasi yang terkait dengan aritmetika sosial 3.5.3 Menentukan hubungan antara penjualan, pembelian, untung, dan rugi 3.5.4 Menentukan bunga tunggal dan pajak 3.5.5 Menentukan hubungan antara, bruto, neto, dan tara
2.	4.5 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika social (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara)	4.5.1 Memecahkan masalah terkait dengan aritmetika social baik melalui Tanya jawab, diskusi, atau, presentasi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Mengetahui dan Memahami Keuntungan dan Kerugian

2. Pertemuan Kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Memahami Persentase Keuntungan
- Memahami Persentase Kerugian

3. Pertemuan Ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Menentukan Bunga Tunggal
- Memahami Diskon (potongan) dan Pajak

4. Pertemuan Keeempat

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Menentukan hubungan Bruto, Neto, dan Tara

Fokus nilai-nilai sikap

1. Religius
2. Kesantunan
3. Tanggung jawab
4. Kedisiplinan

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

1. Fakta

- $$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

2. Konsep

- Istilah Neto diartikan sebagai berat dari suatu benda tanpa pembungkus benda tersebut. Neto juga dikenal dengan istilah berat bersih. Misal dalam bungkus suatu snack tertulis neto 300 gram. Ini bermakna bahwa berat snack tersebut tanpa plastic pembungkusnya adalah 300 gram.
- Istilah Bruto diartikan sebagai berat dari suatu benda bersama pembungkusnya. Bruto juga dikenal dengan istilah berat kotor. Misal, dalam suatu kemasan snack tertulis bruto

adalah 350 gram. Ini berarti bahwa berat snack dengan pembungkusnya adalah 350 gram.

- Istilah Tara diartikan sebagai selisih antara bruto dengan neto. Misal diketahui pada bungkus snack tertulis bruto tertulis 350 gram, sedangkan netonya adalah 300 gram. Ini berarti bahwa taranya adalah 50 gram. Atau secara sederhana berat pembungkus dari snack, tersebut tanpa isinya.

3. Prinsip

- Neto diartikan sebagai berat bersih
- Bruto diartikan sebagai berat kotor
- Tara selisih antara bruto dengan neto

4. Prosedur

- Memecahkan masalah terkait dengan aritmetika social baik melalui Tanya jawab, diskusi, atau, presentasi

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Model pembelajaran *glasser*
3. Metode : Ceramah, Diskusi dan Penugasan

F. Media dan Bahan

1. Media : Media audiovisual yang berkaitan dengan aritmetika sosial
2. Bahan : Model uang, karton, kemasan/bungkus/kotak dus makanan dan buku tabungan

G. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Langkah-Langkah Pendekatan Glasser	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menciptakan situasi	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam.2. Meminta peserta didik berdoa menurut agama masing-masing sebagai rasa taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.3. Menyampaikan tujuan/kompetensi pembelajaran	5 Menit

		<p>yang akan dicapai serta cakupan materi yang dipelajari.</p> <p>4. Menggali pemahaman awal peserta didik dengan menunjukkan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya (pertemuan sebelumnya)</p>	
Kegiatan inti	<i>Instructional Goals</i> (Sistem Objektif)	<p>1. Menjelaskan secara singkat materi keuntungan dan kerugian.</p> <p>2. Pembelajaran dengan secara langsung melihat atau menggunakan objek disekeliling mengenai materi keuntungan dan kerugian.</p>	30 menit
	<i>Entering Behavior</i>	1. Memberikan contoh-contoh	

	(Sistem Input)	mengenai materi keuntungan dan kerugian.	
	<i>Instructional Procedures</i> (Sistem Operator)	1. Melakukan eksperimen sesuai dengan langkah kerjanya.	
	<i>Performance Assessment</i> (Output Monitor)	1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi materi yang telah diajarkan. 2. Peserta didik menyimpulkan dan menjawab pertanyaan singkat oleh guru.	
Penutup		1. Guru memberikan selebar kertas evaluasi sebagai pemahaman konsep peserta didik. 2. Guru memberikan penghargaan (misalnya	5 Menit

		pujian atau bentuk penghargaan yang relevan) kepada siswa yang berkinerja baik.	
--	--	---	--

Pertemuan 2

Kegiatan	Langkah-Langkah Pendekatan Glasser	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menciptakan situasi	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam.2. Meminta peserta didik berdoa menurut agama masing-masing sebagai rasa taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.3. Menyampaikan tujuan/kompetensi pembelajaran yang akan dicapai serta cakupan materi yang dipelajari.4. Menggali pemahaman awal peserta didik dengan menunjukkan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya (pertemuan sebelumnya)	5 Menit

Kegiatan inti	<i>Instructional Goals</i> (Sistem Objektif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara singkat materi persentase keuntungan dan persentase kerugian. 2. Pembelajaran dengan secara langsung melihat atau menggunakan objek disekeliling mengenai materi persentase keuntungan dan persentase kerugian. 	30 menit
	<i>Entering Behavior</i> (Sistem Input)	<ol style="list-style-type: none"> 3. Memberikan contoh-contoh mengenai materi persentase keuntungan dan persentase kerugian. 	
	<i>Instructional Procedures</i> (Sistem Operator)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan eksperimen sesuai dengan langkah kerjanya. 	
	<i>Performance Assesment</i> (Output Monitor)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi materi yang telah 	

		<p>diajarkan.</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan dan menjawab pertanyaan singkat oleh guru.</p>	
Penutup		<p>1. Guru memberikan selebar kertas evaluasi sebagai pemahaman konsep peserta didik.</p> <p>2. Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan yang relevan) kepada siswa yang berkinerja baik.</p>	5 Menit

Pertemuan 3

Kegiatan	Langkah-Langkah Pendekatan Glasser	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menciptakan situasi	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam.2. Meminta peserta didik berdoa menurut agama masing-masing sebagai rasa taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.3. Menyampaikan tujuan/kompetensi pembelajaran yang akan dicapai serta cakupan materi yang dipelajari.4. Menggali pemahaman awal peserta didik dengan menunjukkan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya (pertemuan sebelumnya)	5 Menit

Kegiatan inti	<i>Instructional Goals</i> (Sistem Objektif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara singkat materi bunga tunggal, diskon dan pajak. 2. Pembelajaran dengan secara langsung melihat atau menggunakan objek disekeliling mengenai materi bunga tunggal, diskon dan pajak. 	30 menit
	<i>Entering Behavior</i> (Sistem Input)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh-contoh mengenai materi bunga tunggal, diskon dan pajak. 	
	<i>Instructional Procedures</i> (Sistem Operator)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan eksperimen sesuai dengan langkah kerjanya. 	
	<i>Performance Assesment</i> (Output Monitor)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi materi yang telah diajarkan. 2. Peserta didik menyimpulkan dan menjawab pertanyaan 	

		singkat oleh guru.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan selebar kertas evaluasi sebagai pemahaman konsep peserta didik.2. Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan yang relevan) kepada siswa yang berkinerja baik.	5 Menit

Pertemuan 4

Kegiatan	Langkah-Langkah Pendekatan Glasser	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menciptakan situasi	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam.2. Meminta peserta didik berdoa menurut agama masing-masing sebagai rasa taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.3. Menyampaikan tujuan/kompetensi pembelajaran yang akan dicapai serta cakupan materi yang dipelajari.4. Menggali pemahaman awal peserta didik dengan menunjukkan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya (pertemuan sebelumnya)	5 Menit

Kegiatan inti	<i>Instructional Goals</i> (Sistem Objektif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan secara singkat materi hubungan Bruto, Neto, dan Tara. 2. Pembelajaran dengan secara langsung melihat atau menggunakan objek disekeliling mengenai materi hubungan Bruto, Neto, dan Tara. 	30 menit
	<i>Entering Behavior</i> (Sistem Input)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh-contoh mengenai materi hubungan Bruto, Neto, dan Tara. 	
	<i>Instructional Procedures</i> (Sistem Operator)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan eksperimen sesuai dengan langkah kerjanya. 	
	<i>Performance Assesment</i> (Output Monitor)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi materi yang telah diajarkan. 2. Peserta didik menyimpulkan dan menjawab pertanyaan 	

		singkat oleh guru.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan selebar kertas evaluasi sebagai pemahaman konsep peserta didik. 2. Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan yang relevan) kepada siswa yang berkinerja baik. 	5 Menit

I. Penilaian (Assesment)

Sikap : Menggunakan jurnal perkembangan sikap

Pengetahuan : Penugasan dan tes tertulis

Keterampilan :

Sinjai, 27 April 2021

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Trisnawati, S.Pd
NIP.19830301 200904 2 003

Peneliti



Indriani Isma
NIM. 170109023

Lampiran 1.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTEST

Satuan Pendidikan : SMPN 6 Sinjai
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : VII/2
Materi : Aritmatika Sosial
Bentuk Soal : Uraian

kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal
3.6 Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).	3.6.1 Mengenal fenomena yang terkait dengan aritmetika sosial (penjualan, untung, rugi, bunga tunggal, persentase, bruto tara dan netto).	1
	3.6.2 Menentukan harga satuan, harga jual, harga beli.	1
	3.6.3 Menentukan untung dan rugi.	1
4.6. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).	4.6.1 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan harga jual, harga beli, untung, rugi, dan persentasenya.	1
	4.6.2 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan pajak dan diskon.	1

Sinjai, 27 April 2021

Pembimbing I,



Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN: 2113028201

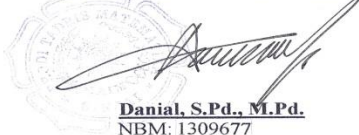
Pembimbing II,



Svarifuddin, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 210 5049004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Tadris Matematika



Danial, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1309677

Lampiran 1.3 Instrumen Tes Hasil Belajar (Pretest dan Posstest)

SOAL PRE-TEST

Petunjuk!

- ✓ Tulislah nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan
- ✓ Mulailah mengerjakan soal dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*
- ✓ Bacalah soal dengan cermat dan teliti, jika ada yang tidak jelas mohon ditanyakan
- ✓ Jawablah soal dengan baik dan benar.

Soal!

1. Seorang pedagang tempe mengeluarkan modal Rp5.000.000,00 untuk menjalankan usahanya. Dia mematok harga tempennya adalah Rp3.000,00 per bungkus. jika ia merencanakan ingin mendapatkan keuntungan Rp100.000,00 dari usaha tempennya tersebut, maka berapa kemasan tempe minimal yang harusnya dibuat?
2. Serli membeli 20 lusin pulpen dengan harga Rp200.000,00. Dia jual 10 lusin dengan harga Rp120.000,00 dan sisanya dengan harga Rp70.000,00 Tentukan:
 - a. Persentase untung
 - b. Persentase rugi
3. Miftah menjual sepedanya seharga Rp1.000.000,00 dan menderita kerugian 20%. Berapakah harga belinya?

4. Dengan menjual sebuah boneka seharga Rp88.000,00, Maya mendapat untung 10%. Dan dengan menjual kalkulator seharga Rp75.000,00, dia menderita kerugian 20% hitunglah:
 - a. harga beli boneka
 - b. harga beli kalkulator
5. Harga yang tertera pada sebuah kemeja adalah Rp76.000,00. Jika pemilik toko memberikan potongan harga 20%, maka tentukan:
 - a. Potongan harga kemeja
 - b. Harga jual kemeja

“SELAMAT BEKERJA”

SOAL POST-TEST

Petunjuk!

- ✓ Tulislah nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan
- ✓ Mulailah mengerjakan soal dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*
- ✓ Bacalah soal dengan cermat dan teliti, jika ada yang tidak jelas mohon ditanyakan
- ✓ Jawablah soal dengan baik dan benar.

Soal!

1. Seorang pedagang kerupuk mengeluarkan modal Rp1.000.000,00 untuk menjalankan usahanya. Dia

mematok harga krupuknya adalah Rp6.000,00 per bungkus. jika ia merencanakan ingin mendapatkan keuntungan Rp200.000,00 dari usaha kerupuknya tersebut, maka berapa kemasan krupuk minimal yang harusnya dibuat?

2. Sari membeli 45 lusin pulpen dengan harga Rp315.000,00. Dia jual 20 lusin dengan harga Rp161.000,00 dan sisanya dengan harga Rp132.300,00 Tentukan:
 - a. Persentase untung
 - b. Persentase rugi
3. Miftah menjual sepedanya seharga Rp1.144.000,00 dan menderita kerugian 12%. Berapakah harga belinya?
4. Dengan menjual sebuah boneka seharga Rp99.000,00, Maya mendapat untung 10%. Dan dengan menjual kalkulator seharga Rp99.000,00, dia menderita kerugian 10% . hitunglah:
 - a. harga beli boneka
 - b. harga beli kalkulator
5. Harga yang tertera pada sebuah kemeja adalah Rp58.000,00. Jika pemilik toko memberikan potongan harga 20%, maka tentukan:
 - a. Potongan harga kemeja
 - b. Harga jual kemeja

“SELAMAT BEKERJA”

Lampiran 1.4 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN PRE TEST

Soal Test	Kunci Jawaban	Skor
<p>1. Seorang pedagang tempe mengeluarkan modal Rp5.000.000,00 untuk menjalankan usahanya. Dia mematok harga tempnya adalah Rp3.000,00 per bungkus. jika ia merencanakan ingin mendapatkan keuntungan Rp100.000,00 dari usaha tempnya tersebut, maka berapa kemasan tempe minimal yang harusnya dibuat!</p>	<p>Diketahui : Modal Rp5.000.000,00 Untung yang harus diperoleh = Rp100.000,00 Harga tempe/bungkus = Rp3.000,00 Ditanyakan : Berapa kemasan tempe yang harus di buat? Penyelesaian : Pendapatan = modal + untung = Rp5.000.000,00 + Rp100.000,00 = Rp5.100.000,00 Banyaknya tempe = $\frac{\text{pendapatan}}{\text{harga per kerupuk}}$ = $\frac{\text{Rp 5.100.000,00}}{\text{Rp 3.000,00}}$ = 1.700 Jadi banyaknya tempe yang harus diproduksi oleh agar memperoleh untung Rp100.000,00 si pedagang tempe adalah 1.700 kemasan.</p>	<p>20</p>

<p>2. Serli membeli 20 lusin pulpen dengan harga Rp200.000,00. Dia jual 10 lusin dengan harga Rp120.000,00 dan sisanya dengan harga Rp70.000,00</p> <p>Tentukan:</p> <p>a. Persentase untung</p> <p>b. Persentase rugi</p>	<p>Diketahui:</p> <p>20 lusin Rp200.000,00</p> $1 \text{ lusin} = \frac{Rp 200.000}{20} =$ <p>Rp10.000,00</p> <p>Penyelesaian :</p> <p>a. HB 10 lusin =</p> $Rp10.000,00 \times 10 =$ <p>Rp100.000,00</p> <p>Untung = Rp120.000,00 -</p> <p>Rp100.000,00 =</p> <p>Rp20.000,00</p> $\% \text{ untung} = \frac{Rp 20.000}{100.000} \times 100$ <p>= 20%</p> <p>b. HB 10 lusin =</p> $Rp10.000,00 \times 10 =$ <p>Rp100.000,00</p> <p>Rugi = Rp100.000,00 -</p> <p>Rp70.000,00 = Rp30.000,00</p> $\% \text{ Rugi} = \frac{Rp 30.000}{100.000} \times 100 =$ <p>30%</p>	<p>20</p>
--	---	-----------

<p>3. Miftah menjual sepedanya seharga Rp1.000.000,00 dan menderita kerugian 20%. Berapakah harga belinya?</p>	<p>Diketahui: Harga jual (HJ) = Rp 1.000.000 % Rugi = 20% Ditanyakan: Harga beli? Penyelesaian : Harga jual = harga beli-rugi $\text{Harga jual} = \frac{100}{(100-20)} \times$ $\text{Rp}1.000.000,00 =$ $\text{Rp}1.250.000,00$ Jadi, harga beli sepeda tersebut adalah Rp 1.250.000</p>	<p>20</p>
<p>4. Dengan menjual sebuah boneka seharga Rp88.000,00, Maya mendapat untung 10%. Dan dengan menjual kalkulator seharga Rp75.000,00, dia menderita kerugian 20% . hitunglah :</p> <p>a. Harga beli mainan b. Harga beli kalkulator</p>	<p>Penyelesaian a. Harga beli boneka Diketahui: HJ = Rp 88.000 % Untung = 10 % Ditanyakan: HB Boneka? Penyelesaian: $\text{HB Boneka} = \frac{100}{(100+10)} \times$ $\text{Rp}88.000,00 = \text{Rp}80.000,00$ b. Harga beli kalkulator Diketahui: HJ = Rp 75.000 % Rugi = 20 % Ditanyakan: HB kalkulator? $\text{HB kalkulator} = \frac{100}{(100-20)} \times$ $\text{Rp}75.000,00 = \text{Rp}93.750,00$</p>	<p>20</p>

<p>5. Harga yang tertera pada sebuah kemeja adalah Rp76.000,00. Jika pemilik toko memberikan potongan harga 20%, maka tentukan:</p> <p>a. Potongan harga kemeja</p> <p>b. Harga jual kemeja</p>	<p>Penyelesaian:</p> <p>Harga kotor Rp76.000,00</p> <p>Diskon 20%</p> <p>a. Potongan harga = $\frac{20}{100} \times$ Rp76.000,00 = Rp15.200,00</p> <p>b. Harga jual = Rp76.000,00 – Rp15.200,00 = Rp60.800,00</p>	<p>20</p>
---	---	-----------

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{100} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN POST TEST

Soal Test	Kunci Jawaban	Skor
<p>1. Seorang pedagang kerupuk mengeluarkan modal Rp1.000.000,00 untuk menjalankan usahanya. Dia mematok harga krupuknya adalah Rp6.000,00 per bungkus. jika ia merencanakan ingin mendapatkan keuntungan Rp200.000,00 dari usaha kerupuknya tersebut, maka berapa kemasan krupuk minimal yang harusnya dibuat?</p>	<p>Diketahui :</p> <p>Modal Rp1.000.000,00</p> <p>Untung yang harus diperoleh = Rp200.000,00</p> <p>Harga kerupuk Rp6.000,00</p> <p>Ditanyakan : Jumlah kemasan kerupuk yang harus dibuat?</p> <p>Penyelesaian :</p> <p>Pendapatan = modal + untung = Rp1.000.000,00 + Rp200.000,00 = Rp1.200.000,00</p> <p>Banyaknya kerupuk = $\frac{\text{pendapatan}}{\text{harga per kerupuk}}$ = $\frac{\text{Rp 1.200.000,00}}{\text{Rp 6.000,00}}$ = 200</p> <p>Jadi banyaknya kerupuk yang harus diproduksi oleh</p>	20

	<p>agar memperoleh untung Rp200.000,00 si pedagang kerupuk adalah 200 kemasan</p>	
<p>2. Sari membeli 45 lusin pulpen dengan harga Rp315.000,00. Dia jual 20 lusin dengan harga Rp161.000,00 dan sisanya dengan harga Rp132.300,00 Tentukan:</p> <p>a. Persentase untung</p> <p>b. Persentase rugi</p>	<p>Penyelesaian :</p> <p>45 lusin Rp315.000,00</p> <p>1 lusin $= \frac{Rp\ 315.000}{45} =$</p> <p>Rp7000,00</p> <p>a. HB 20 lusin =</p> <p>Rp7.000,00 x 20 =</p> <p>Rp140.000,00</p> <p>Untung = HJ-HB</p> <p>=</p> <p>Rp161.000,00 -</p> <p>Rp140.000,00</p> <p>=</p> <p>Rp21.000,00</p> <p>% untung =</p> <p>$\frac{\text{untung}}{\text{HB}} \times 100$</p> <p>=</p> <p>$\frac{Rp\ 21.000}{140.000} \times 100 =$</p> <p>15%</p> <p>b. HB 25 lusin =</p> <p>Rp7.000,00 x 25 =</p> <p>Rp175.000,00</p> <p>Rugi = HB-HJ</p> <p>=</p> <p>Rp175.000,00 -</p> <p>Rp132.300,00</p>	20

	$= \text{Rp } 42.700,00$ $\% \text{Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{HB}} \times 100\%$ $= \frac{\text{Rp } 42.700}{175.000} \times 100$ $= 24,4 \%$	
3. Miftah menjual sepedanya seharga Rp1.144.000,00 dan menderita kerugian 12%. Berapakah harga belinya?	Penyelesaian : Harga jual = $\frac{100}{(100-12)} \times \text{Rp}1.144.000,00 = \text{Rp}1.300.000,00$	20
4. Dengan menjual sebuah boneka seharga Rp99.000,00, Maya mendapat untung 10%. Dan dengan menjual kalkulator seharga Rp99.000,00, dia menderita kerugian 10% . hitunglah : a. Harga beli mainan b. Harga beli kalkulator	Penyelesaian a.HB mainan = $\frac{100}{(100+10)} \times \text{Rp}99.000,00 = \text{Rp}90.000,00$ b.HB kalkulator = $\frac{100}{(100-10)} \times \text{Rp}99.000,00 = \text{Rp}110.000,00$	20
5. Harga yang tertera pada sebuah kemeja adalah Rp58.000,00. Jika pemilik toko memberikan potongan harga 20%, maka tentukan: a. Potongan harga kemeja b. Harga jual kemeja	Penyelesaian: Harga kotor Rp58.000,00 Diskon 20% a. Potongan harga = $\frac{20}{100} \times \text{Rp}58.000,00 = \text{Rp}11.600,00$ b. Harga jual Rp58.000,00 –	20

	Rp11.600,00	=	
	Rp46.400,00		

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{100} \times 100$$

Lampiran 1.5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Aspek	Indikator	Nomor pernyataan	Kegiatan
Minat	Perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari	2	Siswa yang memperhatikan materi.
		3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari.
	Perhatian siswa dalam menanggapi Pertanyaan pertanyaan yang diajukan oleh guru	6	Siswa mampu membuat suatu konsep materi alternatif penyelesaian masalah dengan teman kelompoknya

		7	Siswa mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri.
	Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas	5	Siswa mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya .
		8	Siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut kedalam konteks yang berbeda.
Interaksi	Interaksi siswa dengan guru atau siswa lainnya.	4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat

			proses belajar mengajar berlangsung..
Kedisiplinan	Disiplin dalam kegiatan pembelajaran	1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.
		9	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung

Sinjai, 27 April 2021

Pembimbing I,

Takdir S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN: 2113028201

Pembimbing II,

Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 210 5049004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Tadris Matematika

Danial, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1309677

8.	Elmi									
9.	Faisal									
10.	Farel Fauzan									
11.	Fina Pratiwi									
12.	Finni Widya Hastuti									
13.	Haerul Sani									
14.	Hasfirah									
15.	Husaema									
16.	Milna									
17.	Nandis Mandala Putra									
18.	Nia Ramadhani									
19.	Nur Aulia Ramadhani									
20.	Nurasyikin									
21.	Nursyam									
22.	Nurvita Aprilianti									
23.	Raisah									
24.	Reidol Al Fajri									
25.	Sri Ramadhani Alan									
26.	Yahyar									
27.	Yusril Ihza Mahendra									
28.	Zahra Riskia									

Keterangan aspek yang diamati:

- 1) Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa yang memperhatikan materi.
- 3) Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari.
- 4) Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

- 5) Siswa mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya.
- 6) Siswa mampu membuat suatu konsep materi alternatif penyelesaian masalah dengan teman kelompoknya
- 7) Siswa mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri.
- 8) Siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut kedalam konteks yang berbeda.
- 9) Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung.

Sinjai, 2021

Observer

.....

Lampiran 1.7 Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa

KISI-KISI INSTRUMEN RESPONS SISWA

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Respons siswa terhadap perangkat dan pelaksanaan pembelajaran	Menunjukkan rasa senang terhadap komponen pembelajaran yang diterapkan.	1
		Menunjukkan minat terhadap komponen yang diterapkan.	2
		Menunjukkan adanya kemajuan yang dirasakan selama penerapan komponen pembelajaran.	5
		Memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat seperti saat proses pembelajaran.	3
		Menunjukkan kegunaan mengikuti pembelajaran matematika dengan penerapan pembelajaran seperti ini	4

Sinjai, 27 April 2021

Pembimbing I,



Takdir S. Pd. I., M. Pd. I.
NIDN: 2113028201

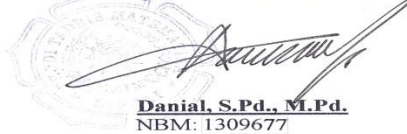
Pembimbing II,



Svarejuddin, S. Pd., M. Pd.
NIDN: 210 5049004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Tadris Matematika



Danial, S. Pd., M. Pd.
NBM: 1309677

Lampiran 1.8 Lembar Angket Respons Siswa

ANGKET RESPONS SISWA

TERHADAP PELAKSANAAN MODEL

PEMBELAJARAN *GLASSER* DENGAN BANTUAN

MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA POKOK BAHASAN

ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII A SMP NEGERI

6 SINJAI

Nama Siswa :

No. Urut Absen :

Mata pelajaran : Matematika

Materi pokok : Aritmatika Sosial

Petunjuk:

- Berilah tanda cekhlist (✓) pada kolom yang tersedia dengan pendapatmu sendiri, tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematikamu, sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

Aspek yang direspons	Respons siswa			
	Sangat tidak senang (1)	Tidak senang (2)	Senang (3)	Sangat senang (4)
1. Bagaimana pendapatmu tentang: a. Suasana pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran glasser.
b. Cara guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran glasser.
c. Aktivitas dalam proses pembelajaran
d. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran,				
e. Media pembelajaran yang digunakan				
f. Tes yang diberikan oleh guru.				
	Sangat tidak berminat (1)	Tidak berminat (2)	Berminat (3)	Sangat berminat (4)
2. Apakah anda berminat belajar matematika selanjutnya

dengan model pembelajaran glasser?				
	Sangat tidak paham (1)	Tidak paham (2)	Paham (2)	Sangat paham (4)
3. Apakah kamu dapat memahami bahasa yang digunakan dalam: a. Guru dalam menjelaskan b. Tes yang diberikan oleh guru.
	Sangat tidak dapat (1)	Tidak dapat (2)	Dapat (3)	Sangat dapat (4)
4. a. Apakah kamu dapat memunculkan atau mengeluarkan pendapat/ide selama pembelajaran berlangsung?
	Sangat tidak meningkat (1)	Tidak meningkat (2)	Meningkat (3)	Sangat meningkat (4)

	at (1)			
5. Apakah ada kemajuan/peningkatan yang anda rasakan setelah diterapkan model pembelajaran glasser?

Saran:

Sinjai, Juni 2021

Responden

.....

LAMPIRAN 2 ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

Lampiran 2.1 Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR KELAS VII A SMPN 6 SINJAI

NO.	NIS	NAMA SISWA	PERTEMUAN						KET
			1	2	3	4	5	6	
1.	7290	A. Nurfadillah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2.	7291	A. Nurfitawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3.	7292	Ardiansyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4.	7293	Ahmad Anis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5.	7294	Alif Hidayatullah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6.	7295	Asri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7.	7296	Chandra Dinata	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8.	7297	Elmi	✓	✓	S	✓	✓	✓	
9.	7298	Faisal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10.	7299	Farel Fauzan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11.	7300	Fina Pratiwi	✓	✓	✓	s	✓	✓	
12.	7301	Finni Widya Hastuti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13.	7302	Haerul Sani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14.	7303	Hasfirah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15.	7304	Husaema	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16.	7305	Milna	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

17.	7306	Nandis Mandala Putra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18.	7307	Nia Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19.	7308	Nur Aulia Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20.	7309	Nurasyikin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
21.	7310	Nursyam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
22.	7311	Nurvita Aprilianti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
23.	7312	Raisah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
24.	7313	Reidol Al Fajri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
25.	7314	Sri Ramadhani Alan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
26.	7315	Yahyar	✓	✓	A	✓	✓	✓	
27.	7316	Yusril Ihza Mahendra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
28.	7317	Zahra Riskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Sinjai, Juni 2021
Peneliti,



Indriani Isma
NIM.170109023

**Lampiran 2.2 Data Nilai Hasil Belajar Siswa (Pretest-
Posttest)**

**DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR (PRETEST-
POSTEST) KELAS VII A SMPN 6 SINJAI**

NO.	NIS	NAMA SISWA	TES HASIL BELAJAR	
			NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1.	7290	A. Nurfadillah	65	90
2.	7291	A. Nurfitawati	60	85
3.	7292	Ardiansyah	65	80
4.	7293	Ahmad Anis	65	85
5.	7294	Alif Hidayatullah	55	82
6.	7295	Asri	56	90
7.	7296	Chandra Dinata	60	85
8.	7297	Elmi	55	93
9.	7298	Faisal	60	83
10.	7299	Farel Fauzan	65	90
11.	7300	Fina Pratiwi	68	95
12.	7301	Finni Widya Hastuti	56	83
13.	7302	Haerul Sani	60	85
14.	7303	Hasfirah	65	93
15.	7304	Husaema	55	83
16.	7305	Milna	61	82
17.	7306	Nandis Mandala Putra	55	85
18.	7307	Nia Ramadhani	70	92
19.	7308	Nur Aulia Ramadhani	64	85

20.	7309	Nurasyikin	60	82
21.	7310	Nursyam	55	80
22.	7311	Nurvita Aprilianti	60	83
23.	7312	Raisah	50	80
24.	7313	Reidol Al Fajri	55	84
25.	7314	Sri Ramadhani Alan	60	92
26.	7315	Yahyar	55	80
27.	7316	Yusril Ihza Mahendra	45	75
28.	7317	Zahra Riskia	60	80

	menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri	19	14	20	24	67.86	50	71.43	8.71	68.75
8.	Siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep tersebut kedalam konteks yang berbeda	28	24	25	24	100	85.71	89.29	85.71	9018
Skor rata-rata (%)						83.48	71.43	75.45	78.25	
Jumlah										616.97
Total Skor rata-rata (%)										77.15
Aktivitas Negatif										
1.	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	0	2	2	4	0	7.14	7.14	14.29	7.14
Skor rata-rata(%)						0	7.14	7.14	14.29	
Jumlah										7.14
Skor Rata-rata(%)Keseluruhan						74.21	64.28	67.86	71.14	69.37

Sinjai, 27 Juni 2021
Peneliti


Indriani isma
NIM.170109023

Lampiran 2.4 Analisis Respons Siswa

No	Nama	Kelas	Pernyataan											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Hasfirah	A	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3
2	A. Nurfadillah	A	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
3	A. Nurfitawati	A	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3
4	Ardiansyah	A	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	Ahmad Anis	A	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3
6	Zahra Riskia	A	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
7	Yahyar	A	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
8	Elmi	A	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
9	Husaema	A	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3
10	Nur Aulia Ramadhani	A	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4
11	Alif Hidayatullah	A	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	Faisal	A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	Yusril Ihza Mahendra	A	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4
14	Fina Pratiwi	A	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Sri Ramadhani Alan	A	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3
16	Milna	A	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4
17	Nursyam	A	4	3	4	4	3 ^v	4	3	3	3	3	3	3
18	Haerul Sani	A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
19	Finni Widya Hastuti	A	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
20	Asri	A	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
21	Nandis Mandala Putra	A	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
22	Chandra Dinata	A	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3
23	Farel Fauzan	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
24	Reidol Al- Fajri	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
25	Nia Ramadhani	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
26	Nurasyikin	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	Nurvita Aprilianti	A	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
28	Raisah	A	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4

RATA-RATA	3.7	3.6	3.7	3.5	3.3	3.4	3.5	3.5	3.3	3.2	3.3
TOTAL RATA-RATA	3.5										

Sinjai, 27 Juni 2021
Peneliti



Indriani isma
NIM.170109023

Lampiran 2.5 Analisis Deskriptif dan Inferensial

1. ANALISIS DESKRIPTIF

a. Tes hasil belajar

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	28	25	45	70	59.29	5.523	30.508
Posttest	28	20	75	95	85.07	4.981	24.810
Valid N (listwise)	28						

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	3.6	3.6	3.6
	50	1	3.6	3.6	7.1
	55	7	25.0	25.0	32.1
	56	2	7.1	7.1	39.3
	60	8	28.6	28.6	67.9
	61	1	3.6	3.6	71.4
	64	1	3.6	3.6	75.0
	65	5	17.9	17.9	92.9
	68	1	3.6	3.6	96.4
	70	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	
Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	1	3.6	3.6	3.6
	80	5	17.9	17.9	21.4
	82	3	10.7	10.7	32.1
	83	4	14.3	14.3	46.4
	84	1	3.6	3.6	50.0
	85	6	21.4	21.4	71.4
	90	3	10.7	10.7	82.1
	92	2	7.1	7.1	89.3
	93	2	7.1	7.1	96.4
	95	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

<i>GAIN</i>	
Mean	0.64
Median	0.62
Mode	0.63
Standard Deviation	0.11
Sample Variance	0.01
Range	0.42
Minimum	0.43
Maximum	0.84
Sum	17.82
Count	28

a. **Aktivitas siswa**

<i>PERTEMUAN I</i>	
Mean	74.21
Standard Error	11.95
Median	100
Mode	100
Standard Deviation	35.84
Sample Variance	1284.34
Range	100
Minimum	0
Maximum	100
Sum	667.86
Count	9

<i>PERTEMUAN I</i>	
Mean	74.21
Standard Error	11.95
Median	100
Mode	100
Standard Deviation	35.84
Sample Variance	1284.34
Range	100
Minimum	0
Maximum	100
Sum	667.86
Count	9

<i>PERTEMUAN III</i>	
Mean	67.86
Standard Error	10.53
Median	89.29
Mode	89.29
Standard Deviation	31.59
Sample Variance	998.17
Range	89.29
Minimum	7.14
Maximum	96.43
Sum	610.74
Count	9

<i>PERTEMUAN IV</i>	
Mean	71.14
Standard Error	9.52
Median	85.71
Mode	85.71
Standard Deviation	28.55
Sample Variance	815.06
Range	85.71
Minimum	14.29
Maximum	100
Sum	640.26
Count	9

2. ANALISIS INFERENSIAL

a. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.159	28	.069	.943	28	.130
Posttest	.220	28	.001	.930	28	.062

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	.227	1	54	.635
	Based on Median	.100	1	54	.754
	Based on Median and with adjusted df	.100	1	52.761	.754
	Based on trimmed mean	.206	1	54	.652

ANOVA					
Hasil belajar siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	9308.643	1	9308.643	336.554	.000
Within Groups	1493.571	54	27.659		
Total	10802.214	55			

c. Uji paired sample t-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.29	28	5.523	1.044
	Posttest	85.07	28	4.981	.941

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	28	.594	.001

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	-25.786	4.756	.899	-27.630	-23.942	-28.689	27	.000

Lampiran 2.6 Analisis *Gain* Ternormalisasi

N-GAIN SCORE

NO.	KODE SISWA	PRETEST	POSTEST	Postest- Pretest	Skor Ideal- Pretest 100	N-Gain Score
		NILAI	NILAI			
1	E1	65	90	25	35	0.71
2	E2	60	85	25	40	0.63
3	E3	65	80	15	35	0.43
4	E4	65	85	20	35	0.57
5	E5	55	82	27	45	0.60
6	E6	56	90	34	44	0.77
7	E7	60	85	25	40	0.63
8	E8	55	93	38	45	0.84
9	E9	60	83	23	40	0.58
10	E10	65	90	25	35	0.71
11	E11	68	95	27	32	0.84
12	E12	56	83	27	44	0.61
13	E13	60	85	25	40	0.63
14	E14	65	93	28	35	0.80
15	E15	55	83	28	45	0.62
16	E16	61	82	21	39	0.54
17	E17	55	85	30	45	0.67
18	E18	70	92	22	30	0.73
19	E19	64	85	21	36	0.58
20	E20	60	82	22	40	0.55
21	E21	55	80	25	45	0.56
22	E22	60	83	23	40	0.58
23	E23	50	80	30	50	0.60
24	E24	55	84	29	45	0.64
25	E25	60	92	32	40	0.80
26	E26	55	80	25	45	0.56
27	E27	45	75	30	55	0.55
28	E28	60	80	20	40	0.50
Jumlah		1660	2382			
Rerata		59.29	85.07			0.64
Ket.						Sedang

LAMPIRAN 3 PERSURATAN DAN DOKUMENTASI

Lampiran 3.1 Sk Pembimbing Penelitian


FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
 Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612
 Email : info.iainsinjai@yahoo.com Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>
 TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AK-PPK/PT/XII/2019


SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 670 /I.3.AU/F/KEP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** :
- Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **INDRIANI ISMA**
 NIM : 170 109 023
 Prodi : Tadris Matematika (TM)
 Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Glasser dengan Bantuan Media Audio Visual pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Di Kelas VII A SMPN 6 Sinjai.

- Kedua** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.as.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AK-PKP/PT/XII/2019



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Kecempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
: 13 Shafar 1442 H

Dekan,

Tukul, S.Pd.L., M.Pd.
NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

Lampiran 3.2 Surat Izin Penelitian Dari Kampus



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612
Email: ftikiaim@gmail.com Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK.BAN-PT/Akred/PT/II/2020

Nomor : 197.D1/I./III.3.AU/F/2021 Sinjai, 21 Syawal 1442 H
Lamp : Satu Rangkap 2 Juni 2020 M
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Kepala SMP Negeri 6 Sinjai
Di -
Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Indriani Isma
NIM : 170109023
Program Studi : Tadris Matematika (TM)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul :

"Efektivitas Model Pembelajaran Glasser Dengan Bantuan Media Audio Visual Pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial di Kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SMP Negeri 6 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan,

[Signature]
Akmal S.Pd.Ln, M.Pd.I
NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III
3. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai

Islami, Progresif, dan Kompetitif

Lampiran 3.3 Surat Izin Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMP NEGERI 6 SINJAI

Alamat: Jl. Panaikang Raya No. 31 Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai, Email: smpn02sinjaitimur@gmail.com Kode pos 92671

SURAT IZIN PENELITIAN

NO: 423.6/104/SMP.6/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Hj. JUSNI, MM
NIP : 19631231 198903 2 078
Pangkat, Gol/Ruang : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 6 Sinjai
Alamat Kerja : Jl. Panaikang Raya Kec. Sinjai Timur Kab. Sinjai

Menyatakan bahwa yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : Indriani Isma
Tempat / Tgl. Lahir : Sinjai / 30 Agustus 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa IAIM Sinjai
Alamat : Desa Tongke-Tongke, Kecamatan Sinjai Timur

Diberikan izin untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 6 Sinjai dalam rangka penyusunan Skripsi / Tesis selama dua pekan mulai tanggal 07 Juni s.d 19 Juni 2021

Demikian Rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3.4 Surat Keterangan Telah Meneliti



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMP NEGERI 6 SINJAI**

Alamat : Jalan Panaikang Raya No. 31 Kode Pos 92671 Kab. Sinjai

SURAT KETERANGAN

No. 423.6/131/SMP.6/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD SMP Negeri 6 Sinjai menerangkan bahwa :

Nama : INDRIANI ISMA
Nim : 170109023
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA (TM)
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa

Yang tersebut namanya diatas benar telah melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 6 Sinjai pada Tanggal 07 s.d 19 Juni 2021 dalam rangka penyusunan Skripsi / Tesis dengan judul

“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN GLASSER DENGAN BANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA POKOK BAHASAN ARITMETIKA SOSIAL DI KELAS VII A SMP NEGERI 6 SINJAI“

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Panaikang, 29 Juni 2021



Dra. H. CHUSNI, MM

NIP. 19631231 198903 2 078

Lampiran 3.5 schedule penelitian

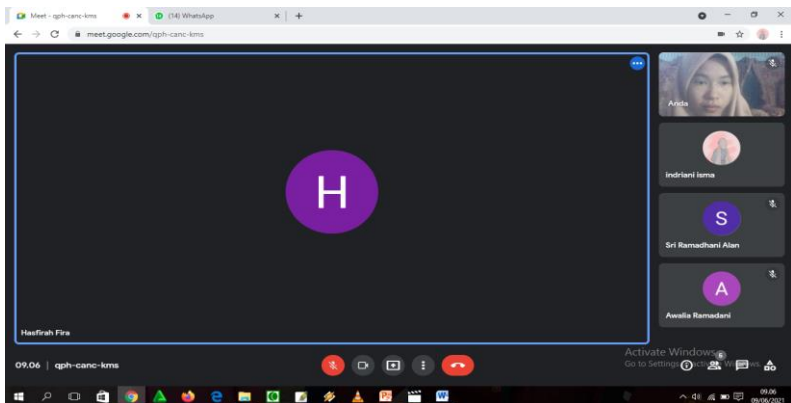
SCHEDULE PENELITIAN

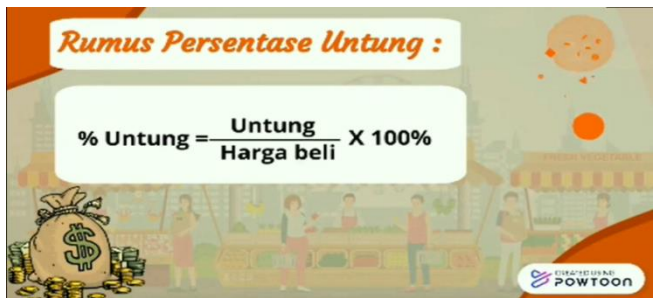
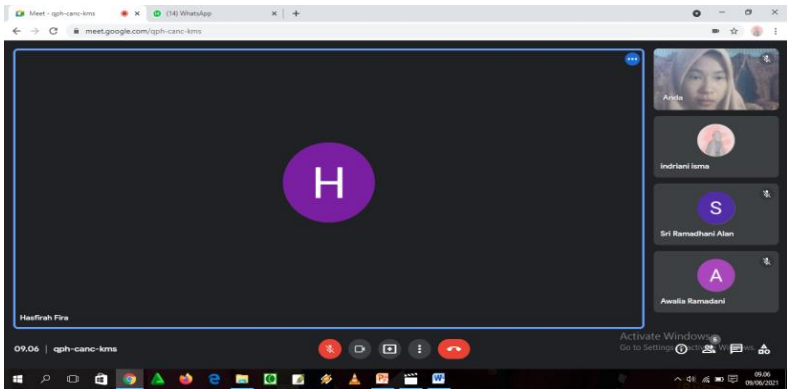
No.	Kegiatan	Waktu
1.	Tahap Persiapan Penelitian	
	a. Penyusunan dan pengajuan judul	Oktober 2020
	b. Pengajuan Proposal/Seminar	Januari 2021
	c. Perizinan Penelitian	Juni 2021
2.	Tahap Pelaksanaan	
	a. Pelaksanaan dan Pengumpulan Data	Juni 2021
	b. Analisis Data	Juli 2021
3.	Tahap Penyusunan Laporan / Hasil Penelitian	Juli 2021

Lampiran 3.6 Dokumentasi Penelitian



Proses Pengerjaan Tes dan Angket







Proses Pembelajaran Luring

BIODATA PENULIS

Nama : Indriani Isma
Nim : 170109023
TTL : Sinjai, 30 Agustus 1998
Alamat : Dusun Baccara, Desa Tongke-Tongke,
Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai
Pengalaman : 1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Prodi
Organisasi Tadaris Matematika (HIMAPRISMA)
periode 2018/2019.
2. Pengurus Himpunan Mahasiswa Prodi
Tadaris Matematika (HIMAPRISMA)
periode 2019/2020
Riwayat
pendidikan
1. SD/MI : SD Negeri No. 29 Maroanging Tamat
Tahun 2011
2. SLTP/MTS : SMP Negeri 2 Sinjai Timur Tamat
Tahun 2014
3. SMU/MA : SMA Negeri 1 Sinjai Tamat Tahun
2017
Handphone : 082339171237

Email : indrianiisma@gmail.com

Nama Orang Tua : Abdullah (Ayah)
Haniah (Ibu)

30% Overall Similarity


Top sources found in the following databases:

- 26% Internet database
- 11% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 24% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2022-... Submitted works	1%
2	scribd.com Internet	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	<1%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	<1%
5	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	<1%
6	123dok.com Internet	<1%
7	repository.usd.ac.id Internet	<1%
8	lib.unnes.ac.id Internet	<1%



141	Universitas Muria Kudus on 2018-04-02	<1%
	Submitted works	
142	Universitas Negeri Manado on 2021-02-02	<1%
	Submitted works	
143	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-...	<1%
	Submitted works	
144	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
	Submitted works	

