

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN *PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIS SISWA KELAS VII DI MTSN 1 SINJAI**



SKRIPSI

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

Oleh:

JUMIATI. J
NIM. 170109001

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN *PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIS SISWA KELAS VII DI MTSN 1 SINJAI**



SKRIPSI

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

Oleh:

JUMIATI. J
NIM. 170109001

Pembimbing:

1. Dr. Muh. Anis, M. Hum.
2. Jamaluddin, S. Pd. I., M. Pd. I.

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Jumiati. J

NIM :170109001

Program Studi :Tadris Matematika (TM)

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 di dalamnya 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, 09 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Jumiati. J
NIM. 170109001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai yang ditulis oleh Jumiati. J Nomor Induk Mahasiswa 170109001, 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	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Muh Anis, M.Hum.	Pembimbing I	(.....)
Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Laksmi, S.Pd.I., M.Pd.I.
SNBM 1213495

ABSTRAK

Jumiati. J *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai*. Skripsi. Sinjai : Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai yang berjumlah 79 siswa yang tersebar dalam 4 kelas. Sampel penelitian ini berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen (menerapkan media pembelajaran papan *puzzle*) dan kelas VII B sebagai kelas kontrol (tidak menerapkan media pembelajaran papan *puzzle*) dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman konsep matematis siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* sebesar 73 dan yang tidak menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* sebesar 63. Sedangkan berdasarkan analisis statistik nilai signifikansi yang diperoleh $0,001 < 0,05$ itu berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Papan *Puzzle*, Pemahaman Konsep Matematis

ABSTRACT

Jumiati J. The Effect of Using Puzzle Board Learning Media on the Understanding of Mathematical Concepts for Class VII Students at MTsN 1 Sinjai. Thesis. Sinjai: Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. This study aims to determine the effect of using puzzle board learning media on the understanding of mathematical concepts of Class VII students at MTsN 1 Sinjai. The type of research used in this research is experimental research with a quantitative approach. The population in this study were all Class VII students at MTsN 1 Sinjai, totaling 79 students spread over 4 classes. The sample of this study consisted of 40 students consisting of 2 classes, namely class VII A as the experimental class (applying puzzle board learning media) and class VII B as control class (not applying puzzle board learning media) using purposive sampling technique. The results of the descriptive research show that the average understanding of mathematical concepts of students who are taught using puzzle board learning media is 73 and those who do not use puzzle board learning media are 63. Meanwhile, based on statistical analysis, the significance value obtained is $0.001 < 0.05$, it means that it is rejected. and accepted, so it can be concluded that there is an effect of using puzzle board learning media on the understanding of mathematical concepts of class VII students at MTsN 1 Sinjai.

Keywords: Puzzle Board Learning Media, Understanding Mathematical Concepts

المستخلص

جومعتي. تأثير استخدام وسائط تعلم لوحة الألغاز على فهم المفاهيم الرياضية لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سنجائي. البحث. سن: برناجائي. قسم تدريس الرياضيات، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة محمدية الإسلامية بسنجائي، 2021.

هدف البحث إلى حدّ أثر استخدام وسائط تعلم لوحة الألغاز على فهم الرياضية لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سنجائي. نوع البحث هو بحث تجريبي ذو منهج كمي. كان السكان في هذه الدراسة جميعًا طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سنجائي ، بإجمالي 79 طالبًا موزعين على 4 فصول. تتكون عينة هذه الدراسة من 40 طالبًا يتكونون من فصلين ، وهما الفصل السابع أ باعتباره الفصل التجريبي (تطبيق وسائط تعلم لوحة الألغاز) والفئة السابعة بكفنة تحكم (لا تطبق وسائط تعلم لوحة الألغاز) باستخدام أسلوب أخذ العينات الهادف. تظهر نتائج البحث الوصفي أن متوسط فهم الرياضية للطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام وسائط تعلم لوحة الألغاز هو 73 ، وأولئك الذين لا يستخدمون وسائط تعلم لوحة

الألغاز هم 63. وفي الوقت نفسه ، بناءً على التحليل الإحصائي ، تم الحصول على قيمة الأهمية هو $0.001 < 0.05$ ، وهذا يعني أن H_0 تم رفضه وتم قبول H_1 ، لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائط تعلم لوحة الألغاز على فهم الرياضيات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى سنجائي.

الكلمات الأساسية: لوحة الألغاز ، وسائط التعلم ، فهم الرياضيات

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai” tepat pada waktunya. Shalawat serta salam tetap tucurahkan kepada Nabi Muhammad SWA, keluarga, sahabat dan para pengikut beliau. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Sehubungan dengan hal tersebut penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Firdaus, M. Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
2. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III, selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
3. Bapak Takdir, S. Pd. I, M. Pd. I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai.
4. Bapak Dr. Muh. Anis, M. Hum. Selaku Pembimbing I dan Bapak Jamaluddin, S. Pd. I., M. Pd. I. Selaku Pembimbing II.

5. Bapak Danial, S. Pd., M. Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai.
6. Ibu Fitriani, S. Pd., M. Pd. selaku Penasihat Akademik.
7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai.
8. Seluruh Dosen IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membimbing dan mengajar penulis selama berada di IAI Muhammadiyah Sinjai.
9. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik selama pengurusan
10. Kepala staf perpustakaan IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi
11. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
12. Kepala Madrasah, Guru, Staf, dan Siswa MTs Negeri 1 Sinjai
13. Teman-teman seperjuangan mahasiswa tadris matematika angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama, membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam membantu sehingga skripsi terselesaikan.

Dalam skripsi ini, penulis menyadari pengetahuan dan pengalaman penulis masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Sinjai, 09 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jumiati. J'. The signature is stylized with a large initial 'J' and a long horizontal stroke extending to the right.

Jumiati. J
NIM.170109001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Media Pembelajaran Papan <i>Puzzle</i>	7
B. Pemahaman Konsep Matematis.....	13
C. Hasil Penelitian yang Relevan	18
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	25
B. Definisi Variabel.....	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
B. Deskripsi Hasil Uji Analisis (Hipotesis)	43
C. Pembahasan Hipotesis	64

BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VII MTsN 1 Sinjai Tahun Ajaran 2020/20212	28
Tabel 4.1 Jumlah Siswa di MTsN 1 Sinjai.....	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Media Pembelajaran.....	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep Matematis Siswa	46
Tabel 4.4 Uji Validitas Angket Penggunaan Media Pembelajaran.....	44
Tabel 4.5 Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	48
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Penggunaan Media Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTsN 1 Sinjai	49
Tabel 4.7 Data Penggunaan Media Pembelajaran kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.8 Kategorisasi Penggunaan Media Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTsN 1 Sinjai.....	53
Tabel 4.10 Data Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.11 Kategorisasi Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.12 Uji Normalitas Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas Kelas Kontrol	59
Tabel 4.15 Uji Determinasi	61
Tabel 4.16 Anova	62
Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, dijelaskan 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia).

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Fathurrohman, 2017).

Menurut Suryani hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah cara penyampaian informasi suatu bahan

pelajaran, karena pembelajaran itu merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi melalui saluran tertentu kepada si penerima. Pada proses komunikasi adakalanya siswa tidak dapat memahami simbol-simbol komunikasi yang disampaikan oleh gurunya. Hal inilah yang menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan belajar (Nurjannah, dkk, 2019). Seorang pendidik tidak hanya berperan dalam penyampaian materi saja tetapi juga harus berusaha agar mata pelajaran yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Ketika pendidik tidak mampu menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, menyampaikan materi dengan tepat dan menarik, maka dapat menyebabkan kesulitan belajar siswa sehingga hasil belajarnya tidak optimal. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam suatu proses pembelajaran seperti yang dikatakan oleh Wina media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut: Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa, Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, Manambah gairah, dan motivasi belajar siswa, Memiliki nilai praktis, artinya media pembelajaran dapat

mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa (Saefuddin, 2018).

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan saat ini. Untuk mencapai penguasaan siswa terhadap matematika harus dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran (Slagian, 2016). Oleh karena itu, pemahaman matematis siswa perlu digali dan dikembangkan agar dapat memahami secara mendalam pembelajaran matematika, karena dengan matematis membahas lebih spesifik dan lebih terperinci sehingga lebih memudahkan penalaran dan pemahaman matematika. Menurut Kilpatrick, dalam Pujiati, dkk. mengartikan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika (Pujiati, 2018).

Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dalam bentuk soal yang lebih menekankan pada pemahaman konsep dalam suatu pokok bahasan tertentu. Siswa yang telah memahami konsep dengan baik dalam proses pembelajaran dimungkinkan memiliki prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pembelajaran sedangkan siswa yang kurang memahami konsep cenderung lebih sulit mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa yang rendah dalam aspek pemahaman konsep merupakan hal penting yang harus ditindaklanjuti oleh guru (Elza Nora Yulianti, dkk, 2018).

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat sehingga membantu siswa lebih mudah dalam mempelajari matematika. Media yang umum digunakan oleh guru cenderung membuat siswa pasif dan guru menjadi dominan atau dengan kata lain media yang digunakan lebih berorientasi pada guru.

Media pembelajaran papan *puzzle* menjadi alternatif dalam meminimalisir masalah proses pembelajaran matematika. Media yang dapat melibatkan siswa sehingga lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran. Siswa lebih suka proses pembelajaran yang menuntut mereka berperan aktif namun

tetap santai atau dengan kata lain tidak membuat mereka merasa bosan. Dengan pantauan peneliti selama proses magang di MTsN 1 Sinjai, terlihat bahwa ada perbedaan ketika siswa belajar dengan media berupa alat peraga dan belajar menggunakan buku atau PowerPoint.

Penggunaan media pembelajaran Papan *Puzzle* diharapkan mampu memberikan kontribusi dan membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik tertarik dan berkonsentrasi untuk belajar dan dapat menguasai materi yang disampaikan dengan cepat dan akurat (Masluklah, 2013).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperkaya wawasan kajian tentang pembelajaran menggunakan media Papan *Puzzle*.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi pada program studi Tadris Matematika dan mendapatkan gelar S. Pd., di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
- b. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.
- c. Diharapkan hasil penelitian memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

1. Definisi Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

a. Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa latin berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media mulai diklasifikasikan berdasarkan bentuk, ciri, fungsi dan lain sebagainya. Namun ada hal yang perlu diketahui bahwa segala hal yang digunakan dalam berkomunikasi dapat dikatakan sebagai media (Satrianawati, 2018).

Sudirman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intuksional dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar (Dermawan, 2020). Media adalah suatu perantara atau pengantar informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan atau segala

sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

b. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Menurut Azhar menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, dan dipandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat memahami dengan baik (Pohan, 2020).

Pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sementara dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran (Haryati, 2017). Pembelajaran adalah suatu aktifitas dalam menyampaikan informasi yang berlangsung dari dua

arah yang berbeda yaitu mengajar yang dilakukan oleh guru dan belajar yang dilakukan oleh siswa. Seorang guru dan siswa memiliki peran masing-masing dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan masing-masing.

c. Definisi Papan *Puzzle*

Menurut Al-Azizy media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh (Danang Sucahyo Supriyono, 2013). Permainan papan *puzzle* merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap (Hastuti, 2017). Papan *Puzzle* adalah suatu bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi satu kesatuan gambar yang utuh.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran papan *puzzle* adalah sebuah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan suatu informasi dalam kegiatan pembelajaran yang sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan siswa, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar

kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan dengan bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

- a. Media visual, Berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual yaitu gambar atau foto, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan planel, dan papan buletin.
- b. Media audio, Jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara lain radio dan alat perekam.
- c. Media proyeksi diam, Jenis-jenis media proyeksi diam antara lain adalah film bingkai, film rangkai, OHP, *opaque projektor*.

- d. Media proyeksi gerak dan audio visual, Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual antara lain film gerak, film gelang, program tv, dan video.
- e. Multimedia, Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.
- f. Benda, Benda-benda yang ada dalam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli ataupun benda tiruan (Saefuddin., 2018).

3. Manfaat Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- b. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- c. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- d. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.

- e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan (Nurseto, 2011).

Manfaat dari bermain *puzzle* menurut Suciaty Al-Azizy adalah:

- a. Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- c. Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
- d. Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- e. Pengetahuan. Misalnya *puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh

dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan (Khusnul Maslukhah, 2013).

B. Pemahaman Konsep Matematis

1. Definisi Pemahaman Konsep Matematis

a. Definisi Pemahaman

Pemahaman bukan sekedar memahami sesuatu, tetapi pemahaman lebih daripada itu. Pemahaman yaitu siswa dapat memaknai suatu informasi dan mentransformasi kedalam wujud yang lebih berarti sehingga dapat memecahkan masalah yang sulit. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan pemahaman matematis sangat penting dalam pembelajaran matematika (Toto Subroto, Wildatus Sholihah, 2018).

Pemahaman merupakan suatu fase dalam kegiatan belajar dimana pada fase ini siswa pertama kali menerima stimulus. Stimulus ini masuk kedalam peristiwa belajar dan akhirnya informasi itu tersimpan didalam memorinya (Agus, 2015). Pemahaman adalah sesuatu yang diapahami dan dimengerti dengan benar atau dengan kata lain suatu proses menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberi gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih kreatif.

b. Definisi Konsep

Konsep menurut Hamalik dalam Jurnal adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Konsep menunjuk pada pemahaman dasar. Siswa mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda-benda atau mengasosiasikan nama dalam suatu kelompok tertentu. Konsep akan muncul dalam berbagai konteks sehingga, pemahaman konsep akan terkait dalam berbagai situasi (Elza Nora Yulianti, 2018).

Menurut Karunia Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang berkenaan dengan memahami ide-ide matematika yang menyeluruh dan fungsional. Pemahaman konsep lebih penting daripada sekedar menghafal. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Karena salah sedikit memberikan arahan kepada siswa pasti konsep yang akan dipahami siswa tidak akan bisa dipahami oleh siswa (Achmad Gilang Fahrudin, 2018).

Konsep adalah suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu baik itu berupa benda, gagasan, dan peristiwa. Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan untuk

memahami dan menjelaskan sifat-sifat yang terdapat pada suatu matematika.

c. Definisi Matematis

Kata matematika diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Matematika merupakan ilmu yang didapat dari kegiatan berpikir yang terbentuk dari hasil pengalaman manusia secara empiris. Matematika pada dasarnya merupakan ilmu pengetahuan berkaitan dengan pola dan formasi, yang mana matematika selalu hadir, dari mulai konsep yang kecil berkaitan dengan perhitungan dalam kehidupan sehari-hari sampai aplikasi kedirgantaran yang rumit (Isrok'atun dkk, 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) matematis yaitu bersangkutan dengan matematika, bersifat matematika, tepat dan pasti (<http://kbbi.web.id/matematis.html>, 2020).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pemahaman konsep adalah salah satu kecakapan matematis yang harus dikuasai dalam pembelajaran matematika. Kemampuan dalam memahami konsep-konsep matematika merupakan hal yang diperlukan dalam belajar matematika. Memahami dalam pembelajaran matematika

umumnya melibatkan tindakan untuk mengetahui konsep dan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan prosedur dan berhubungan dan menciptakan hubungan yang bermakna antar konsep yang ada dengan konsep yang baru dipelajari. Berdasarkan uraian diatas pemahaman konsep matematis menentukan keberhasilan belajar matematika siswa. Namun, pada dasarnya peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut pemahaman konsep (Ramadhani Purwanti, dkk, 2016).

Pemahaman matematis adalah kemampuan memahami dalam arti mengenal dan mengidentifikasi suatu konsep matematis, menjelaskan kembali apa yang telah ia pahami, serta menggunakannya dalam berbagai situasi berbeda yaitu dalam penyelesaian soal (Toto Subroto, Wildatus Sholihah, 2018).

2. Manfaat Pemahaman Konsep Matematis

Baroody mengatakan bahwa pemahaman dan penalaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika siswa diberikan permasalahan dengan menggunakan benda-benda nyata, membaca pola, membuktikan dan membaca bukti, dan mengevaluasi suatu permasalahan yang dihadapinya maka mampu membantu siswa dalam memahami proses

yang disiapkan dengan cara *doing mathematics* (Purwasih, 2015).

3. Indikator Pemahaman Konsep Matematis

Adapun indikator pemahaman konsep yaitu:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- c. Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep
- f. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah (Umami Arifah dan Abdul Aziz Zaefuddin, 2017).

Ada tujuh aspek yang termuat dalam kemampuan pemahaman matematis yaitu menginterpretasikan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menduga, membandingkan, dan menjelaskan. Seperti yang

dijelaskan Alfeld, bahwa memahami matematika dapat dilakukan melalui hal sebagai berikut:

- a. Menjelaskan konsep-konsep matematis dan fakta-fakta dalam bentuk konsep dan fakta yang lebih sederhana,
- b. Secara mudah dapat membuat kaitan yang logis antara fakta-fakta dan konsep-konsep,
- c. Ketika menemui sesuatu konsep yang baru (baik didalam atau diluar konsep matematis) maka ia dapat mengenal keterkaitannya dengan konsep yang sudah dipahaminya,
- d. Dapat mengidentifikasi bahwa prinsip-prinsip matematika berkaitan dengan dunia kerja (Sariningsih, 2014).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian Rahmatya (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran STEM Berbantuan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII MTs N 1 Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STEM berbantuan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Jenis penelitian ini

adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi experiment. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung. Sampel diambil dengan menggunakan teknik probability sampling yang terdiri dari tiga kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Analisis uji prasyarat menggunakan uji normalitas Lilliefors dan uji homogenitas Bartlet. Pengujian hipotesis menggunakan uji anava satu jalan dan dilanjutkan dengan uji komparasi ganda. Pengujian hipotesis menggunakan anava satu jalan dengan taraf signifikan 5%. Hasil data anava satu jalan diperoleh $F_{hitung} = 12,62$ dan $F_{tabel} = 3,09$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka ditolak. Nilai rata-rata kelas dengan menggunakan model pembelajaran STEM berbantuan media pembelajaran puzzle lebih tinggi daripada kelas menggunakan model pembelajaran STEM. Nilai rata-rata kelas dengan model pembelajaran STEM lebih tinggi dibandingkan kelas model pembelajaran konvensional. Begitu juga nilai rata-rata kelas dengan menggunakan model pembelajaran STEM berbantuan media pembelajaran *puzzle* lebih tinggi dibandingkan kelas menggunakan model konvensional. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh model pembelajaran STEM berbantuan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung (Nurfarida, 2019).

Persamaan penelitian Rahmatya dengan penelitian ini yaitu menggunakan media *Puzzle*, penelitian kuantitatif, dan pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan pemahaman konsep matematis. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode penelitian dan teknik analisis data dalam pengujian hipotesisi.

2. Hasil penelitian Habidah (2018) “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Aljabar terhadap Kemampuan Konsep Aljabar pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Jambi”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Aljabar terhadap Kemampuan Konsep Aljabar pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Jambi. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan desain *posttest-only control design* sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Sampel adalah siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Peneliti menemukan bahwa kemampuan

pemahaman konsep aljabar siswa yang menerapkan media *Puzzle* aljabar lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep aljabar yang tidak menerapkan menerapkan media *Puzzle* aljabar. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep aljabar siswa yang tidak menerapkan media *puzzle* aljabar dengan yang menerapkan media *Puzzle* aljabar pada materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar dengan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu $2,01 < 4,32 > 2,67$ (Habidah, 2018).

Persamaan penelitian Habidah dengan penelitian ini yaitu menggunakan media *puzzle*, penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data berupa tes dan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi dan metode penelitian yang digunakan.

3. Hasil penelitian Yuni (2018) “Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Alat Peraga Papan Puzzle Sudut terhadap Pemahaman Konsep Materi Garis dan Sudut Kelas VII Mts. Matholi’ul huda Troso Jepara Tahun

Pelajaran 2017/2018” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode demonstrasi berbantu alat peraga papan *puzzle* sudut terhadap pemahaman konsep materi garis dan sudut kelas VII MTs. Matholi’ul Huda Troso Jepara tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *true experimental design* jenis *posttest-only control design*. Populasi terdiri dari lima kelas, kelas VII A sampai kelas VII E. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga papan *puzzle* sudut dalam materi hubungan garis dan sudut dan kelas VII C sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang tidak menggunakan media pembelajaran. Uji coba instrumen tes dilakukan di kelas VIII A. Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, dan tes. Analisis data akhir menggunakan *Independent Sample t-test*. Analisis uji menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga papan *puzzle*

sudut sebesar 85,14 dari nilai maksimal 100. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional sebesar 69,91 dengan nilai maksimal 100. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,016$ dan $t_{tabel} = 1,667$ Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ jadi keputusannya adalah ditolak H_0 dan H_1 diterima (Wahyuningsih, 2018).

Persamaan penelitian Yuni dengan penelitian ini yaitu menggunakan media *puzzle*, penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data berupa tes dan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi dan metode teknik analisis data yang digunakan.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2019).

Adapun hipotesis dari judul diatas adalah:

- H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai
- H_1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan. Sanjaya dalam menjelaskan metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang diberikan *treatment* atau perlakuan dan kelompok lainnya tidak diberikan perlakuan (Ismail, 2018).

Secara lebih jelas penelitian eksperimen adalah telaah empirik sistematis yang meminimumkan varian dari semua atau semua variabel bebas yang berpengaruh dan yang mungkin ada tapi tidak relevan dengan masalah yang diteliti dengan memanipulasi satu atau beberapa variabel bebas dalam kondisi yang ditetapkan, dioperasikan dan dikontrol secara cermat dan teliti (Hikmawati, 2017). Ada dua fungsi desain eksperimen, yaitu pertama, memberikan

kesempatan untuk membandingkan kondisi yang dituntut oleh hipotesis penelitian, kedua memungkinkan peneliti membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistik (Hikmawati, 2017).

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Densius Naro Bhato dkk, 2918).

Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Noor, 2011).

B. Definisi Variabel

Variabel dapat diartikan sebagai “suatu konsep yang mempunyai variabilitas”. Sedangkan konsep merupakan penggambaran atau abstraksi dari suatu fenomena tertentu. Variabel adalah suatu kuantitas atau karakteristik yang mempunyai nilai numerik, atau dapat dikatakan pula bahwa variabel merupakan suatu kuantitas yang bisa berubah-ubah, bisa berkurang atau bertambah (Wahyu Hidayat Riyanto, Achmad Mohyi, 2020). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu:

1. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papan *puzzle*.
2. Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel (Y) dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Sinjai yang beralamat di H. Abdul Kadri No. 11 Desa Lamatti Rilau Kecamatan Sinjai Utara Kabuten Sinjai.

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada 27 Mei 2021-15 Juni 2021 semester genap tahun ajaran 2021.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2021 yang terdiri dari kelas VII A, VII B, VIIC, dan VII D.

Tabel 3.1

**Jumlah Siswa kelas VII MTsN 1 Sinjai Tahun ajaran
2020/2021**

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	20 Orang
2	VII B	20 Orang
3	VII C	20 Orang
4	VII D	19 Orang
Total		79 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014). Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas dengan media pembelajaran Papan *Puzzle* atau kelas eksperimen (VII A) sebanyak 20 orang dan kelas tanpa menggunakan media pembelajaran Papan *Puzzle* kelas kontrol (VII B) sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memperhatikan dan menentukan kriteria-kriteria tertentu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes bentuk uraian adalah tes yang pertanyaannya membutuhkan jawaban uraian, baik uraian secara bebas maupun uraian secara terbatas. Tes bentuk uraian ini, khususnya bentuk uraian bebas menuntut kemampuan siswa untuk mengorganisasikan dan merumuskan jawaban dengan menggunakan kata-kata sendiri serta dapat mengukur kecakapan siswa untuk berfikir tinggi (Asrul, dkk, 2014).

Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang menunjukkan kemampuan untuk memahami konsep matematis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal uraian untuk mengukur pemahaman konsep matematis siswa.

2. Angket

Angket adalah suatu instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sriyanti, 2019). Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala likert. Skala likert ini telah banyak digunakan oleh para peneliti guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat setuju. Skala ukur tersebut pada umumnya ditempatkan berdampingan dengan pertanyaan atau pernyataan yang telah direncanakan dengan tujuan agar responden lebih mudah mengecek maupun memberikan pilihan jawaban yang sesuai dengan pertimbangan mereka (Sukardi, 2019).

Pada penelitian ini lembar *kuesioner* digunakan untuk mengetahui dan melihat respon mahasiswa terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Pertanyaan pada angket tersebut disusun berdasarkan skala *likert* yang telah dimodifikasi dengan lima alternatif pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Hikmawati, 2017). Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen. Teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto, benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti (Widodo, 2017).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelusuran terhadap gejala-gejala yang ada dalam suatu *research* guna membuktikan kebenaran atau menyanggah suatu hipotesis-hipotesis tertentu (Mamik, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes tertulis

berupa soal uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

1. Lembar tes

Lembar tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes tertulis (*Essay*) berupa soal uraian untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

2. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar dalam rangka penyusunan data permanen dan mengambil sampling sikap atau pendapat dari responden.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian menggunakan dua statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas berarti bahwa sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas instrumen menjelaskan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur dan dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel tidak menyimpang (Saputra, 2020).

Sedangkan reliabilitas adalah suatu konsistensi sebuah instrumen dalam mengukur atau mengamati

sebuah objek ukur. Reliabilitas merupakan kepercayaan atau keterandalan suatu instrumen, dan dikatakan reliabilitas apabila dipergunakan untuk mengukur secara berulang-ulang memberikan hasil yang tetap atau sama (Supriyadi, 2021).

2. Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif, yakni kegiatan statistika yang dilakukan meliputi pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, dan penyimpulan data. Dalam statistika deskriptif, akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi, penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Qomosuddi, 2019).

3. Statistika Inferensial

Statistika Inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Statistika inferensial membantu peneliti untuk mencari tahu apakah hasil yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan pada populasi (Qomosuddi, 2019).

Teknik statistik yang digunakan untuk mencari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis adalah Uji Regresi Linear Sederhana. Namun, sebelum itu terlebih dahulu harus memenuhi beberapa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji Linearitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat untuk melakukan teknik analisis statistika parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya (Tri Hidayanti, dkk, 2017). Uji normalitas digunakan untuk menguji pemahaman konsep matematis siswa, apakah data yang diperoleh normal atau tidak. Suatu data yang normal berarti mempunyai distribusi data yang normal, untuk mengujinormalitas suatu data dapat diguanakn uji *Shapiro Wilk* dengan ketentuan, jika *Asymp.sig* $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika *Asymp.sig* $< 0,05$ data tersebut tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dapat

dilakukan dengan ketika menggunakan Microsoft Excel atau SPSS.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah model yang dibangun mempunyai hubungan linear atau tidak. Jika ada hubungan antar dua variabel yang belum diketahui apakah linear atau tidak, uji linearitas tidak dapat digunakan untuk memberikan *adjustment* bahwa hubungan tersebut bersifat linear atau tidak. Uji linearitas digunakan untuk mengkonfirmasi apakah sifat linear antar dua variabel secara teori sesuai atau tidak dengan hasil observasi (Duli, 2019). Cara pengambilan keputusan pada uji linearitas yaitu:

1) Dengan melihat nilai signifikansi

Jika *deviation from linearity Sig* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen dan jika *deviation from linearity Sig* $\leq 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

2) Dengan membandingkan nilai F-hitung dan F-tabel

Jika nilai F-hitung $< F$ tabel maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen dan jika nilai F-hitung $\geq F$ tabel maka tidak terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen (Agustina Marzuki, dkk, 2020).

c. Uji hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana. uji regresi linear sederhana merupakan suatu metode statistik yang bertujuan untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel X terhadap variabel Y. Analisis data ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS.

Rumus regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$

Dimana:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a dan b = konstanta

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian (Dokumen Profil Sekolah MTs. Negeri 1 Sinjai)

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MTs. Negeri 1 Sinjai
Nomor Statistik / NPSN	: 121173070001
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Pemerintah Kab / Kota	: Sinjai
Kecamatan	: Sinjai Utara
Desa /Kelurahan	: Lamatti Rilau
Alamat	: H. Abdul Kadri No. 11
Kode Pos	: 92613
Telepon	: (0482) 2700183
Daerah	: Pedesaan
Status Sekolah	: Negeri
Kelompok Sekolah	: Diakui
Akreditasi	: A
Tahun Berdiri	: 1975
Tahun Penegrian	: 1980
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri

Jarak Ke Pusat Kota / Kab : 4 KM
Terletak Pada Lintasan : Desa
Jumlah Ke Anggotaan KKM : 6 Madrasah
e-mail : mtsn.sinjai@yahoo.com

2. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Negeri Sinjai atau sering disingkat MTsN Sinjai adalah salah satu MTsN dari 4 (Empat) MTs.N yang ada di daerah Kab. Sinjai, yang berlokasi di Panreng Kelurahan Lamatti Rilau Kecamatan Sinjai Utara yang dikenal dengan PANRENG. MTs. Negeri Sinjai pada mulanya adalah Madrasah Tsanawiyah yang berstatus swasta, didirikan pada tahun 1972 dengan nama MTs. NURUL YAQIN PANRENG.

Prestasi dan kemajuan yang dicapai selama berstatus swasta, maka Menteri Agama dengan Surat Keputusan Nomor 27 Tahun 1980 tanggal 31 Mei 1980 menetapkan Madrasah Tsanawiyah NURUL YAQIN tersebut menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sinjai yang disingkat MTs. Negeri Sinjai di Jl. H. Abd. Kadir No. 11 Panreng Kel. Lamatti Rilau. Perubahan nama Madrasah Tsanawiyah Negeri Sinjai menjadi MTs. Negeri 1 Sinjai berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 870 Tahun 2016

tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Agama Nomor 368 Tahun 2015 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Sulawesi Selatan yang ditetapkan di Jakarta pada tanggal 30 Desember 2016.

Sejak Madrasah Tsanawiyah ini ditingkatkan statusnya dari Madrasah Swasta menjadi Madrasah Negeri, senantiasa membenahi diri dan mempertahankan prestasi dan kemajuan yang telah dicapai sehingga dengan kondisi yang demikian, Alhamdulillah MTs. Negeri 1 Sinjai sudah banyak mendapatkan bantuan baik dari APBN, APBD maupun bantuan lainnya untuk pembangunan RKB, Perpustakaan dan Laboratorium (Lab. IPA dan Komputer) beserta peralatannya lainnya. Sarana dan prasarana yang cukup memadai ini, baik ruang belajar, ruang perpustakaan, UKS, *Lesson study*, ruang praktikum IPA dan Komputer. Sejumlah LCD yang digunakan oleh Guru dalam mengajar dan bahkan daftar hadir Guru dan Staf menggunakan daftar hadir elektronik sejak tanggal 1 April 2014 sampai sekarang, menunjukkan suatu kemajuan dan prestasi yang dicapai MTs. Negeri Sinjai.

Sejalan dengan berbagai kemajuan yang ada fisik maupun non fisik MTs. Negeri Sinjai mendapat status akreditasi B (Baik) dari Badan Akreditasi Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : DP.000462 tanggal 30 Desember 2007 dan pada tahun 2012 Badan Akreditasi Provinsi Sulawesi Selatan kembali menetapkan MTs. Negeri Sinjai memperoleh akreditasi A (Amat Baik) nomor : Dp.022641 tanggal 16 November 2012. Selanjutnya pada tahun 2017 Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) Nomor : Dp. 070140 tanggal 23 November 2017 menetapkan MTs. Negeri 1 Sinjai memperoleh akreditasi *A predikat Unggul*.

3. Visi, Misi dan Tujuan

a. VISI

“Terdepan dalam IPTEK, Tata Kelola Administrasi dan IMTAK demi terwujudnya masyarakat yang taat beragama, rukun, cerdas, dan mandiri”

b. MISI

- 1) Meningkatkan Kualitas pembelajaran yang berbasis Informasi Teknologi Computer (ITC)
- 2) Meningkatkan potensi serta kinerja pendidik dan tenaga kependidikan yang ada

- 3) Melengkapi sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran
- 4) Mewujudkan tata kelola administrasi secara optimal, efektif, serta efisien berdasarkan tugas pokok dan fungsi Madrasah
- 5) Mengembangkan skill siswa melalui kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler baik dalam bidang kegamaan maupun dalam bidang umum
- 6) Terwujudnya lingkungan belajar yang bersih, indah, nyaman dan aman, serta menjalin kebersamaan

c. TUJUAN

- 1) Terlaksananya proses pembelajaran berbasis Informasi Teknologi sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum baru 2013
- 2) Meningkatkan kinerja dan profesionalisme tenaga pendidikan dan kependidikan berdasarkan TUPOKSI masing-masing serta Meningkatkan kelulusan peserta didik dalam Ujian Nasional
- 3) Melengkapi media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran berbasis ITC

- 4) Terlaksananya pengelolaan administrasi pendidik dan Tata kelola administrasi Madrasah yang efektif, efisien dan tepat sasaran
 - 5) Mengaktifkan kegiatan siswa dalam bidang keagamaan dan ekstrakurikuler
 - 6) Meningkatkan budaya hidup bersih dan indah di lingkungan madrasah serta Terjalinnnya kebersamaan antar sesama stake holder Madrasah
4. Kondisi Objektif Madrasah
- a. Jumlah Rombel

Tabel 4.1
Jumlah Siswa di MTsN 1 Sinjai

No.	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa
1	VII	4	79
2	VIII	4	77
3	IX	4	69
	Jumlah	12	225

- b. Sarana dan Prasaran Mts. Negeri 1 Sinjai
 - 1) 12 Ruang Belajar
 - 2) 1 Unit Lab. IPA

- 3) 2 Unit Lab. Komputer
 - 4) 1 Unit Perpustakaan
 - 5) 1 Unit Ruang Guru
 - 6) 1 Unit Kantor
 - 7) 1 Unit Ruang UKS
 - 8) 1 Unit Ruang Lesson Study
 - 9) 1 Unit Ruang Keterampilan
- c. Riwayat Singkat Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sinjai sejak berdirinya sampai sekarang.
- 1) Drs. H. Muhammad Asad Kahar (Periode Tahun 1972 sampai Tahun 1992)
 - 2) Dra. Hj. Sitti Nadjmiah Razak (Periode Tahun 1992 sampai Tahun 2004)
 - 3) Drs. HB. Zainuddin (Periode Tahun 2004 sampai Tahun 2009)
 - 4) Akmaluddin, S.Ag, M.Pd.I (Periode Tahun 2009 sampai Tahun 2012)
 - 5) Drs. Muh. Jamil, MM (Periode Tahun 2013 sampai 2019)
 - 6) Rudiyanto, S.Ag, M.Pd.I (Tahun 2019 - sekarang)

B. Deskripsi Hasil Uji Analisis

1. Uji Validitas dan Reabilitas
 - a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah tes dan angket, sebelum instrumen digunakan dalam penelitian harus melalui proses uji coba terlebih dahulu kepada sejumlah responden yang ditetapkan untuk menguji kevalidan suatu data.

Pengujian validitas instrumen menggunakan bantuan aplikasi SPSS *Statistics 25* dengan ketentuan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Sedangkan, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas angket penggunaan media pembelajaran dan tes pemahaman konsep matematis siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan
Media Pembelajaran

No. Item Soal	<i>Correlation Person</i>	R_{tabel} Sig (0,05)	Keterangan
P1	0,576	0,444	Valid
P2	0,541	0,444	Valid
P3	0,574	0,444	Valid
P4	0,503	0,444	Valid
P5	0,524	0,444	Valid

P6	0,465	0,444	Valid
P7	0,458	0,444	Valid
P8	0,556	0,444	Valid
P9	0,503	0,444	Valid
P10	0,541	0,444	Valid
P11	0,576	0,444	Valid
P12	0,452	0,444	Valid
P13	0,579	0,444	Valid
P14	0,512	0,444	Valid
P15	0,582	0,444	Valid

Keterangan: P1-P15 = nomor pernyataan pada angket

Dari tabel 4.2 diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *Correlation Person* $> r_{tabel} (Sig 0,05)$ dalam menentukan nilai r_{tabel} dapat dilihat pada tabel r *Product Moment* dengan jumlah data (N) = 20. Berdasarkan tabel r *Product Moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0,444. Sehingga item setiap skala penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari 15 item dinyatakan valid.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep
Matematis Siswa

No. Item Soal	<i>Correlation Person</i>	R_{tabel} Sig (0,05)	Keterangan
P1	0,457	0,444	Valid
P2	0,539	0,444	Valid
P3	0,529	0,444	Valid
P4	0,608	0,444	Valid
P5	0,544	0,444	Valid

Keterangan: P1-P5 = nomor pertanyaan pada tes

Dari tabel 4.3 diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *Correlation Person* $> r_{tabel}$ (*Sig* 0,05) dalam menentukan nilai r_{tabel} dapat dilihat pada tabel *r Product Moment* dengan jumlah data (N) = 20. Berdasarkan tabel *r Product Moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0,444. Pertanyaan pertama dengan nilai 0,457 lebih besar dari 0,444 pertanyaan kedua dengan nilai 0,539 lebih besar dari 0,444 pertanyaan ketiga dengan nilai 0,529 lebih besar dari 0,444, pertanyaan keempat dengan nilai 0,608 lebih besar dari 0,444, dan pertanyaan kelima dengan nilai 0,544 lebih besar dari 0,444. Sehingga,

item setiap skala tes pemahaman konsep matematis siswa yang terdiri dari 5 item pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam statistik berfungsi untuk mengetahui tingkat kekonsistenan angket penggunaan media pembelajaran dan tes pemahaman konsep matematis siswa yang digunakan oleh peneliti sehingga angket dan tes tersebut dapat diandalkan, meskipun dilakukan berulang kali dengan angket dan tes yang sama.

Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach Moment* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 25*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas ini yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ maka angket dan tes dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$ maka tes dan angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Adapun hasil uji reabilitas tes dan angket sebagai berikut:

Tabel 4.4
Uji Validitas Angket Penggunaan Media
Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,683	15

Dari tabel 4.4 diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,683 dari 15 item pertanyaan. Karena nilai *output cronbach's alpha* $> 0,60$ atau $0,683 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pada angket realibel atau konsisten.

Tabel 4.5
Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep Matematis
Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,721	5

Dari tabel 4.5 diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,721 dari 5 item pertanyaan. Karena nilai *output cronbach's alpha* $>$

0,60 atau $0,721 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pada tes realibel atau konsisten.

2. Analisis Deskriptif

a. Angket

Berdasarkan hasil angket kelas VII di MTsN 1 Sinjai mengenai penggunaan media pembelajaran maka diperoleh data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Nilai Penggunaan Media Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTsN 1 Sinjai

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rentang Skor	Frekuensi	Rentang Skor	Frekuensi
60-61	1	30-32	1
62-63	2	33-35	3
64-65	7	36-38	4
66-67	0	39-41	2
68-69	7	42-44	5
70-71	2	45-47	5
72-73	1		
Jumlah	20		20

Dari data yang diperoleh tersebut memudahkan dalam pengolahan analisis deskriptif yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7
Data Penggunaan Media Pembelajaran Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol

Parameter Statistik Deskriptif	Nilai	
	VII A (Eksperimen)	VII B (Kontrol)
Nilai Maksimum	72	46
Nilai Minimum	60	30
Rata-rata	67	40
Standar Deviasi	3	5
Varians	9	21

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran Papan *Puzzle* yaitu 72 dan nilai terendah 60 sehingga rata-rata nilai dari siswa kelas ekperimen tersebut adalah 67. Selain itu, terdapat pula nilai standar deviasi yang merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat penyebaran data dari nilai rata-rata yaitu sebesar 3 dan untuk varians adalah rata-rata hitung deviasi kuadrat setiap data terhadap rata-rata hitungnya sebesar 9.

Sedangkan pada bagian kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran nilai tertinggi atau nilai maksimumnya 46 dan nilai terendah atau nilai minimumnya 30, sehingga rata-rata nilai dari kelas kontrol adalah 40, dan untuk standar deviasi nilainya sebesar 16 sedangkan variansnya 21.

Tabel 4.8
Kategorisasi Penggunaan Media Pembelajaran
pada
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Standar Kategorisasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		
Kategori	Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
sangat rendah	$X < 62$	1	$X < 33$	1
Rendah	$62 < X \leq 65$	4	$33 < X \leq 38$	7
Sedang	$65 < X \leq 68$	9	$38 < X \leq 43$	2
Tinggi	$68 < X \leq 71$	5	$43 < X \leq 47$	10
sangat tinggi	$X > 71$	1	$X > 47$	0

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh kategorisasi nilai angket pada kelas VII di MTsN 1 Sinjai pada kelas eksperimen terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat rendah dengan nilai kurang dari 62,

kategori rendah terdapat 4 siswa dengan nilai lebih dari 62 dan kurang atau sama dengan 65, kategori sedang diperoleh sebanyak 9 siswa dengan nilai lebih dari 65 kurang atau sama dengan 68 dan kategori tinggi terdapat 5 siswa dengan nilai lebih dari 68 kurang atau sama dengan 71 sedangkan untuk kategori sangat tinggi diperoleh 1 siswa dengan nilai lebih atau besar dari 71.

Sedangkan pada kelas VII B atau kelas kontrol diperoleh kategorisasi nilai angket terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat rendah dengan nilai kurang dari 33, kategori rendah terdapat 7 siswa dengan nilai lebih dari 33 dan kurang atau sama dengan 38, kategori sedang diperoleh sebanyak 2 siswa dengan nilai lebih dari 38 kurang atau sama dengan 43 dan kategori tinggi terdapat 10 siswa dengan nilai lebih dari 43 kurang atau sama dengan 47 sedangkan untuk kategori sangat tinggi diperoleh 1 siswa dengan nilai lebih atau besar dari 47.

b. Tes

Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai terhadap penggunaan media pembelajaran papan puzzle maka

diperoleh data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep
Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol di MTsN 1 Sinjai

Kelas VII A (kelas eksperimen)		Kelas VII B (kelas kontrol)	
Rentang Skor	Frekuensi	Rentang Skor	Frekuensi
51-59	3	38-47	4
60-68	4	48-57	3
69-77	6	58-67	5
78-86	4	68-77	4
87-95	3	78-87	3
		88-97	1
Jumlah	20		20

Dari data tersebut dapat memudahkan dalam pengolahan analisis deskriptif yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini.

Tabel 4.10
Data Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol

Parameter Statistik Deskriptif	Nilai	
	VII A (Eksperimen)	VII B (Kontrol)
Nilai Maksimum	95	88
Nilai Minimum	51	38

Rata-rata	73	63
Standar Deviasi	13	16
Varians	160	271

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran Papan *Puzzle* yaitu 95 dan nilai terendah 51 sehingga rata-rata nilai dari siswa kelas eksperimen tersebut adalah 73. Selain itu, terdapat pula nilai standar deviasi yang merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat penyebaran data dari nilai rata-rata yaitu sebesar 13 dan untuk varians adalah rata-rata hitung deviasi kuadrat setiap data terhadap rata-rata hitungnya sebesar 160.

Sedangkan pada bagian kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran nilai tertinggi atau nilai maksimumnya 88 dan nilai terendah atau nilai minimumnya 38, sehingga rata-rata nilai dari kelas kontrol adalah 63, dan untuk standar deviasi nilainya sebesar 16 sedangkan variansnya 271.

Tabel 4.11
Kategorisasi Pemahaman Konsep Matematis
Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Standar Kategorisasi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
sangat rendah	$X < 54$	1	$X < 39$	1
Rendah	$54 < X \leq 66$	5	$39 < X \leq 55$	6
Sedang	$66 < X \leq 79$	7	$55 < X \leq 72$	5
Tinggi	$79 < X \leq 91$	6	$72 < X \leq 88$	8
sangat tinggi	$X > 91$	1	$X > 88$	0

Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh kategorisasi nilai tes pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai pada kelas eksperimen terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat rendah dengan nilai kurang dari 54, kategori rendah terdapat 5 siswa dengan nilai lebih dari 54 dan kurang atau sama dengan 66, kategori sedang diperoleh sebanyak 7 siswa dengan nilai lebih dari 66 kurang atau sama dengan 79 dan kategori tinggi terdapat 6 siswa dengan nilai lebih dari 79 kurang atau sama dengan 91 sedangkan untuk kategori

sangat tinggi diperoleh 1 siswa dengan nilai lebih atau besar dari 91.

Sedangkan pada kelas VII B atau kelas kontrol diperoleh kategorisasi nilai tes terdapat 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat rendah dengan nilai kurang dari 39, kategori rendah terdapat 6 siswa dengan nilai lebih dari 39 kurang atau sama dengan 55, kategori sedang diperoleh sebanyak 5 siswa dengan nilai lebih dari 55 kurang atau sama dengan 72 dan kategori tinggi terdapat 8 siswa dengan nilai lebih dari 72 kurang atau sama dengan 88 sedangkan untuk kategori sangat tinggi tidak ada siswa yang meraihnya.

3. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan 0,05 dengan bantuan aplikasi

SPSS Statistics 25. Adapun hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.12
Uji Normalitas Pemahaman Konsep Matematis
Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Tes_Eksperimen	,970	20	,749
	Angket_Eksperimen	,951	20	,387
	Tes_Kontrol	,938	20	,224
	Angket_Kontrol	,905	20	,060

Berdasarkan tabel 4.12 pada kelas eksperimen yang diberikan tes diperoleh nilai signifikan yaitu sebesar 0,749, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) atau ($0,749 > 0,05$), dan untuk angket yang diberikan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,387. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,387 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari tes dan angket pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan untuk tes sebesar 0,224 itu berarti

bahwa ($0,224 > 0,05$) dan untuk hasil angket diperoleh nilai signifikan sebesar 0,060. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,60 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari tes dan angket pada kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas berfungsi untuk mengetahui model yang digunakan mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.13
Hasil Uji Linearitas Kelas Eksperimen

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Konsep Matematis * Media pembelajaran Papan Puzzle	Between Groups	(Combined)	2939,533	7	419,933	49,664	,000
		Linearity	2816,208	1	2816,208	333,060	,000
		Deviation from Linearity	123,325	6	20,554	2,431	,090
	Within Groups		101,467	12	8,456		
	Total		3041,000	19			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hubungan antara media pembelajaran papan *puzzle* dengan pemahaman konsep matematis siswa dengan nilai *deviation from linearity* Sig > 0,05. Dapat dilihat pada tabel bahwa nilai *deviation from linearity* sebesar 0,090 lebih besar dari nilai 0,05 atau $0,090 > 0,05$. Sedangkan F hitung 2,431 lebih kecil dari F tabel yaitu 3,00 atau $2,431 < 3,00$. Hal tersebut membuktikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear.

Tabel 4.14
Hasil Uji Linearitas Kelas Kontrol

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Konsep Matematis * Tidak Menggunakan Media Pembelajaran	Between Groups	(Combine d)	5006,800	9	556,311	38,104	,000
		Linearity	4757,878	1	4757,878	325,882	,000
		Deviation from Linearity	248,922	8	31,115	2,131	,130
Within Groups			146,000	10	14,600		
Total			5152,800	19			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai *deviation from linearity* Sig > 0,05. Itu bearati bahwa nilai *deviation from linearity* sebesar 0,130 lebih besar dari nilai 0,05 atau $0,130 > 0,05$. Sedangkan F hitung 2,131 lebih kecil dari F tabel yaitu 3,07 atau $2,131 < 3,07$. Hal tersebut membuktikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan linear, maka analisis selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Adapun hipotesis penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa

kelas VII di MTsN 1 Sinjai

1. Uji Determinasi (*R Square*)

Koefisien determinasi (*R Square*) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan suatu variabel X mampu menjelaskan variabel Y. Berikut hasil ujian determinasi (*R Square*).

Tabel 4.15
Uji Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,962 ^a	,926	,922	3,534

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Papan puzzle

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji determinasi model summary diketahui bahwa nilai *R Square* sebesar 0,962. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi, dimana penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa sebesar 0,962.

2. Uji anova

Tabel 4.16**Anova**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2816,208	1	2816,208	225,505	,001 ^b
	Residual	224,792	18	12,488		
	Total	3041,000	19			

a. Dependent Variable: Pemahaman Konsep Matematis Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Papan puzzle

Pada tabel anova menjelaskan pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Dari output dapat dilihat bahwa F hitung sebesar 225,505 dengan tingkat signifikansi probabilitas $0,001 < 0,05$ maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Y.

3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Berikut ini tabel hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 25*.

Tabel 4.17
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-195,806	17,885		-10,948	,001
	Media Pembelajaran Papan Puzzle	4,035	,269	,962	15,017	,000

a. Dependent Variable: Pemahaman Konsep Matematis Siswa

Pada output diatas diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi pada penelitian ini digunakan persamaan sebagai berikut:

Rumus regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$

Y = Pemahaman Konsep Matematis Siswa

X = Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

a dan b = Konstanta

Berdasarkan output diatas maka diperoleh hasil persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = -195,806 + 4,035 X$$

Adapun output uji signifikansi untuk mengetahui pengaruh yang signifikan variabel penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*

terhadap pemahaman konsep matematis siswa dari tabel diperoleh t_{hitung} penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* adalah 15,017 dengan $df = N-2 = 20-2 = 18$ dari t_{tabel} diperoleh 1,734. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,017 > 1,734$).

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh dari tabel diatas yaitu 0,001 nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu 0,05 atau ($0,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,017 > 1,734$. Karena pada pengujian jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 nilai t_{hitung} besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak H_1 diterima. Itu berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai.

C. Pembahasan Hipotesis

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai. Hal tersebut terjadi karena adanya daya tarik

siswa dengan proses pembelajaran matematika dengan penggunaan media papan *puzzle*. Proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dengan menerapkan media pembelajaran kepada siswa sehingga suasana belajar tidak membosankan. Karena hal tersebut, siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan pemahaman konsep matematis siswa menjadi tinggi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menjelaskan atau mengajarkan suatu materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* dapat menghalau kebosanan siswa ketika proses pembelajaran matematika berlangsung dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

Sudirman mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Cecep Kustandi dan Daddy Dermawan, 2020). Teori yang mendukung penelitian ini dikemukakan oleh Sadiman yang mengatakan bahwa media adalah segala alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan. Dalam pembelajaran, media digunakan untuk membantu penyampaian materi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nafi'ah dan Delia Indrawati, 2019). Menurut Sudjana fungsi dari penggunaan

media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam menangkap pelajaran yang disampaikan oleh guru (Nafi'ah dan Delia Indrawati, 2019).

Beberapa penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmatya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STEM berbantuan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung (Habidah, 2018). Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Yuni menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi alat peraga papan *puzzle* sudut terhadap pemahaman konsep materi garis dan sudut (Wahyuningsih, 2018). Penelitian yang terdahulu dengan penelitian ini mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis, namun penelitian terdahulu mempunyai pengaruh yang lebih tinggi karena menerapkan model dan metode pembelajaran dengan bantuan media *puzzle* sedangkan penelitian ini terkhusus hanya menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*.

Hal ini membuktikan bahwa beberapa teori dan penelitian yang terdahulu secara teoritik dan empirik terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa yang berarti bahwa semakin menarik dan sesuai media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka semakin tinggi pula pemahaman konsep matematis siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran Papan *Puzzle* yaitu 95 dan nilai terendah 51 sehingga rata-rata nilai dari siswa kelas eksperimen tersebut adalah 73. Sedangkan pada bagian kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 38, sehingga rata-rata nilai dari kelas kontrol adalah 63.

Sedangkan berdasarkan hasil uji Regresi linear sederhana (Hipotesis) diperoleh nilai signifikan yaitu 0,001 nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu 0,05 atau ($0,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,017 > 1,734$. Karena pada pengujian, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau nilai t_{hitung} besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga, terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran papan *puzzle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di MTsN 1 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi siswa, perlu memotivasi diri dan berperan lebih aktif dan kreatif sehingga dapat meraih prestasi dan hasil yang memuaskan.
2. Bagi guru, lebih kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam hal pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar sehingga dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, menyediakan sarana pendukung pembelajaran dan meningkatkan pengawasan pembelajaran di Kelas sehingga dapat melakukan evaluasi pembelajaran demi meningkatkan kualitas Sekolah.
4. Penelitian ini hanya sebatas membandingkan pengaruh penggunaan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, U., & Saefudin, A. A. (2017). Menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran guided discovery. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 263-272.
- Ash, M. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Aljabar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Aljabar Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Asrul, Rusydi Ananda, Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. 1; Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Bhato, Densius Naro, Wignyo Winarko dan Yuniar Ika Putri Pranyata, *Pengaruh Hands On and Minds On Activity dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*, Seminar Nasional FST, 1, 543, 2018.
- Dokumen Profil Sekolah MTs Negeri 1 Sinjai.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. Deepublish.
- Elza Nora Yuliani, Z. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91-100.

- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Haryati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif. *Magelang: Graha Cendekia*.
- Hastuti, W. (2017). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Hidayati, T. (2019). *Statistika Dasar: Panduan Bagi Mahasiswa dan Dosen*.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodelogi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Indrawati, D. (2019). Pengembangan Media Puzzle Motif Nusantara (Montara) dalam Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5).
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Kencana.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara*

Integratif melalui Situation-Based Learning. UPI Sumedang Press.

Juliansyah, N. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Penerbit Kencana.

Khomsoh, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.

Mamik, M. (2014). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama PUBLISHER.

Marzuki, Agustina Crystha Armereo, Pipi Fitri Rahayu. *Praktikum Statistik*, Cet. 1; Malang: Ahlimedia Press, 2020.

Masluhah, K. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-8.

Matematis (Def. 1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online diakses melalui <http://kbbi.web.id/matematis.html>, pada tanggal 10 Desember 2020, pukul 18:41 WITA.

- Nurfarida, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Stem Berbantuan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VIII Mts N 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurjannah, N., Danial, D., & Fitriani, F. (2019). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Negatif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 68-79.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pujiati, P., Kanzunudin, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Analisis pemahaman konsep matematis siswa kelas IV sdn 3 gemulung pada materi pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 37-41.
- Purwanti, R. D., Pratiwi, D. D., & Rinaldi, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbantuan geogebra terhadap pemahaman konsep matematis ditinjau dari gaya kognitif. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 115-122.
- Purwasih, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Self Confidence Siswa MTs di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Didaktik*, 9(1), 16-25.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1.

- Riyanto, Wahyu Hidayat dan Achmad Mohyi. *Metodologi Penelitian Ekonomi*, Cet. 1; Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Saefuddin. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, Cet. 1; Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 150-163.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*, Cet. 1; Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sholihah, W. (2018). Analisis hambatan belajar pada materi trigonometri dalam kemampuan pemahaman matematis siswa. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 109-120.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Sriyanti, Ika. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Cet. 1; Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. *Metode penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktinya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Supriyadi. *Evaluasi Pendidikan*, Cet.1; Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman pemecahan masalah berdasar gaya kognitif*. Deepublish.
- Wahyuningsih, Yuni. *Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Alat Peraga Papan Puzzle Sudut terhadap Pemahaman Konsep Materi Garis dan Sudut Kelas VII Mts. Matholi'ul huda Troso Jepara Tahun Pelajaran 2017/2018*. Pendidikan Matematika. Fakultas Sains dan Teknologi. UIN WALISONGO SEMARANG. 2018.
- Widodo, W. (2019). *Metodologi penelitian populer & praktis.[Popular & practical research methodologies]*. Depok: Rajawali Pers.
- Zulfikar, S. P., & Budiantara, I. N. (2015). *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistika*. Deepublish.

Lampiran Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Lampiran Kisi-kisi Instrumen Penelitian


Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Konsep Matematis Siswa

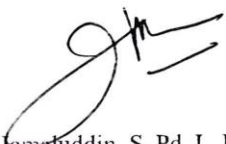
No.	Indikator Pemahaman Konsep	Butir Soal	Nomor Soal
1	Menyatakan ulang sebuah konsep	1	1
2	Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)	1	1
3	Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	1	1
4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis	1	2
5	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep	1	3
6	Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu	1	4
7	Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah	1	5

Sinjai, 21 Mei 2021

Pembimbing I

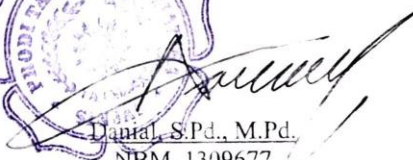
Pembimbing II


Dr. Muh. Anis M. Hum.
NIDN. 2110057701


Jamaluddin, S. Pd. I., M. Pd. I.
NIDN. 2102068101

Mengetahui

Ketua Program Studi Tadris Matematika



Dianta, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1309677


Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran


No.	Indikator Media Pembelajaran	Butir Soal	Nomor Soal
1	Kesesuaian	4	2, 6, 12, 13
2	Kemudahan	3	3, 4, 14
3	Kemenarikan	3	1, 5, 15
4	Kemanfaatan	5	7, 8, 9, 10, 11

Sinjai, 21 Mei2021

Pembimbing I

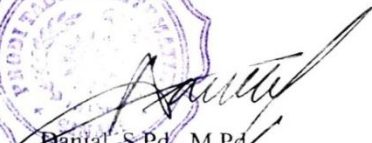
Pembimbing II


Dr. Muh. Anis, M. Hum.
NIDN. 2110057701


Jamaluddin, S. Pd. I., M. Pd. I.
NIDN. 2102068101

Mengetahui
Ketua Program Studi Tadris Matematika




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

Lampiran Instrumen Penelitian

Tes Pemahaman Konsep Matematis

Mata Pelajaran	:Matematika
Materi	:Segiempat
Kelas/Semester	:VII/II(Genap)
Waktu	:60 Menit

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Kerja

- Pahami pertanyaan-pertanyaan yang tersedia.
- Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar.
- Waktu yang disediakan dalam mengerjakan adalah 60 menit.
- Tidak diperkenankan menggunakan alat hitung

Soal uraian.

- Segiempat yang keempat sisinya sama panjang disebut

Jawab:.....

.....

2. Suatu persegi panjang mempunyai panjang 8 cm dan lebar 5 cm. Berapakah luas dan keliling persegi panjang tersebut!

Jawab:.....
.....
.....
.....

3. Ali mencat dinding yang berbentuk jajar genjang dengan panjang alas 5 m dan tinggi 2 m. Berapakah luas dinding yang dicat ali tersebut!

Jawab:.....
.....
.....
.....

4. Diketahui suatu jajar genjang mempunyai sisi alas 4 cm dan keliling 20 cm. Hitunglah panjang sisi miring jajar genjang tersebut!

Jawab:.....
.....
.....
.....

5. Kakak berlari mengelilingi lapangan berbentuk jajar genjang yang memiliki ukuran panjang alas 25 m dan

lebar 20 m. Jika kakak mampu mengelilingi lapangan sebanyak 10 kali, maka jaraklintasan yang ditempuh oleh kakak adalah

Jawab:.....

.....

.....

Angket Penggunaan Media Pembelajaran

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah lima alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (√) dengan memberikan skor 1-5 pada kolom yang tersedia, dengan makna 5=Sangat Setuju (SS), 4=Setuju (S), 3=Kurang Setuju (KS), 2= Tidak Setuju (TS) dan 1=Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik					
2	Setiap mengajar guru menggunakan media pembelajaran selain buku					
3	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran					
4	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran					
5	Saya lebih bersemangat					

	mengikuti pelajaran matematika yang menggunakan media pelajaran					
6	Penggunaan media pembelajaran <i>Papan Puzzle</i> memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran matematika					
7	Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat saya rasakan					
8	Saya merasa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran <i>Papan Puzzle</i>					
9	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai pelajaran matematika					
10	Media pembelajaran membuat saya tidak takut lagi pada pelajaran matematika					
11	Saya tidak merasakan manfaat media pembelajaran					
12	Guru menggunakan media pembelajaran yang yang tidak sesuai dengan materi pelajaran					
13	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi					
14	Saya merasa tegang atau					

	takut selama mengikuti kegiatan belajar matematika					
15	Penggunaan media pembelajaran hanyalah variasi pengajaran dari guru supaya tidak mudah bosan, namun sebenarnya materi yang saya tangkap sama saja seperti tidak menggunakan media pembelajaran.					

Lampiran Hasil Instrumen

Hasil instrumen tes pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen

Nama	NIS	Kelas	Nilai	Kategori
Rifka Nur Amalia	12117307000120014	VII A	51	Sangat Rendah
Agus Indrawan	12117307000120001	VII A	55	Rendah
Anita	12117307000120004	VII A	56	Rendah
Atalia Naila	12117307000120005	VII A	60	Rendah
Rizki Aditya S.	12117307000120015	VII A	60	Rendah
Gadis Dawanti	12117307000120007	VII A	62	Rendah
Safina Salsabila	12117307000120016	VII A	68	Sedang
Aulia Althafunnisa	12117307000120006	VII A	70	Sedang
Sri Handayani Rahman	12117307000120018	VII A	70	Sedang
Rahmat Maulana	12117307000120013	VII A	71	Sedang
Yuli Indriani	12117307000120020	VII A	71	Sedang
Ahmad Dzaki	12117307000120003	VII A	74	Sedang
Muhammad Jumardi	12117307000120010	VII A	77	Sedang
Nurkhalizah Azzahra	12117307000120012	VII A	80	Tinggi
Ahmad Aidil Saleh	12117307000120002	VII A	83	Tinggi
Humairah	12117307000120008	VII A	83	Tinggi
Muh. Afran	12117307000120011	VII A	85	Tinggi
Husnul Khatimah	12117307000120009	VII A	89	Tinggi
Saiful Anwar	12117307000120017	VII A	90	Tinggi
Suci Rahmawati	12117307000120019	VII A	95	Sangat Tinggi

Hasil instrumen tes pemahaman konsep matematis siswa kelas
Kontrol

Nama	NIS	Kelas	Nilai	Kategori
Aidil Putra Ramadan	12117307000120022	VII B	38	Sangat Rendah
Muh. Dani	12117307000120034	VII B	39	Rendah
Febriani	12117307000120028	VII B	40	Rendah
Muhammad Fudhail	12117307000120033	VII B	41	Rendah
Muhammad Iriyanto Elyas	12117307000120081	VII B	50	Rendah
Agusman	12117307000120021	VII B	51	Rendah
Juhardaniar	12117307000120030	VII B	55	Rendah
Nurul Wahdania	12117307000120038	VII B	59	Sedang
Muzfira	12117307000120035	VII B	60	Sedang
Yuli Canrikayanti	12117307000120031	VII B	64	Sedang
Alfiana	12117307000120023	VII B	65	Sedang
Syahrul Ramadani	12117307000120039	VII B	67	Sedang
Hasnah	12117307000120029	VII B	72	Tinggi
Muh. Rezki	12117307000120032	VII B	75	Tinggi
Farid Fauzan	12117307000120026	VII B	75	Tinggi
Nurawalia	12117307000120036	VII B	77	Tinggi
Andi Zaskia Arifkah	12117307000120024	VII B	82	Tinggi
Fatimah Azzahra	12117307000120027	VII B	85	Tinggi

Arni	12117307000120025	VII B	85	Tinggi
Nurul Hidayah	12117307000120037	VII B	88	Tinggi

Hasil instrumen angket penggunaan media pembelajaran di
kelas Eksperimen

Nama	NIS	Kelas	Nilai	Kategori
Rifka Nur Amalia	12117307000120014	VII A	65	Sedang
Suci Rahmawati	12117307000120019	VII A	70	Tinggi
Ahmad Aidil Saleh	12117307000120002	VII A	68	Sedang
Safina Salsabila	12117307000120016	VII A	60	Sangat Rendah
Atalia Naila	12117307000120005	VII A	63	Rendah
Anita	12117307000120004	VII A	65	Sedang
Ahmad Dzaki	12117307000120003	VII A	65	Sedang
Sri Handayani Rahman	12117307000120018	VII A	65	Sedang
Humairah	12117307000120008	VII A	64	Rendah
Nurkhalizah Azzahrah	12117307000120012	VII A	64	Rendah
Yuli Indriani	12117307000120020	VII A	68	Sedang
Rahmat Maulana	12117307000120013	VII A	65	Sedang
Saiful Anwar	12117307000120017	VII A	72	Sangat Tinggi
Muhammad Jumardi	12117307000120010	VII A	69	Tinggi
Muh.Afran	12117307000120011	VII A	70	Tinggi
Husnul	12117307000120009	VII A	69	Tinggi

Khatimah				
Riski Aditya S.	12117307000120015	VII A	69	Tinggi
Agus Indrawan	12117307000120001	VII A	63	Rendah
Gadis Dawanti	12117307000120007	VII A	68	Sedang
Aulia Althafunnisa	12117307000120006	VII A	68	Sedang

Hasil instrumen angket penggunaan media pembelajaran di
kelas Kontrol

Nama	NIS	Kelas	Nilai	Kategori
Aidil Putra Ramadan	12117307000120022	VII B	45	Tinggi
Muh. Dani	12117307000120034	VII B	46	Tinggi
Febriani	12117307000120028	VII B	45	Tinggi
Muhammad Fudhail	12117307000120033	VII B	43	Tinggi
Muhammad Iriyanto Elyas	12117307000120081	VII B	38	Rendah
Agusman	12117307000120021	VII B	43	Tinggi
Juhardaniar	12117307000120030	VII B	30	Sangat Rendah
Nurul Wahdania	12117307000120038	VII B	34	Rendah
Muzfira	12117307000120035	VII B	45	Tinggi
Yuli Canrikayanti	12117307000120031	VII B	43	Tinggi
Alfiana	12117307000120023	VII B	38	Rendah
Syahrul Ramadani	12117307000120039	VII B	43	Tinggi
Hasnah	12117307000120029	VII B	37	Rendah
Muh. Rezki	12117307000120032	VII B	41	Sedang
Farid Fauzan	12117307000120026	VII B	45	Tinggi
Nurawalia	12117307000120036	VII B	38	Rendah
Andi Zaskia Arifkah	12117307000120024	VII B	44	Tinggi

Fatimah Azzahra	12117307000120027	VII B	41	Sedang
Arni	12117307000120025	VII B	34	Rendah
Nurul Hidayah	12117307000120037	VII B	35	Rendah

Lampiran Hasil Uji Validitas
Hasil Uji Validitas Angket

Correlations		
		TOTAL
P1	Pearson Correlation	,576**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	20
P2	Pearson Correlation	,541*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	20
P3	Pearson Correlation	,574**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	20
P4	Pearson Correlation	,503*
	Sig. (2-tailed)	,024
	N	20
P5	Pearson Correlation	,524*
	Sig. (2-tailed)	,018
	N	20
P6	Pearson Correlation	,465*
	Sig. (2-tailed)	,039
	N	20
P7	Pearson Correlation	,458*
	Sig. (2-tailed)	,042
	N	20
P8	Pearson Correlation	,556*
	Sig. (2-tailed)	,011

	N	20
P9	Pearson Correlation	,503*
	Sig. (2-tailed)	,024
	N	20
P0	Pearson Correlation	,541*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	20
P11	Pearson Correlation	,576**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	20
P12	Pearson Correlation	,452*
	Sig. (2-tailed)	,045
	N	20
P13	Pearson Correlation	,579**
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	20
P14	Pearson Correlation	,512*
	Sig. (2-tailed)	,021
	N	20
P15	Pearson Correlation	,582**
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	20
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas Tes

Correlations		
		TOTAL
P1	Pearson Correlation	,457 [*]
	Sig. (2-tailed)	,043
	N	20
P2	Pearson Correlation	,539 [*]
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	20
P3	Pearson Correlation	,529 [*]
	Sig. (2-tailed)	,017
	N	20
P4	Pearson Correlation	,608 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	20
P5	Pearson Correlation	,544 [*]
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	20
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	20
<p>*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).</p>		

Lampiran Hasil Uji Deskriptif

Hasil Uji Deskriptif Angket

		Statistics			
		Nilai Angket	Kelas Angket	Nilai Angket	
		Eksperimen	Eksperimen	Kontrol	Kelas Angket Kontrol
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		66,50	3,85	40,40	4,10
Median		66,50	4,00	42,00	4,50
Mode		65	5	43 ^a	5 ^a
Std. Deviation		3,017	1,387	4,616	1,619
Variance		9,105	1,924	21,305	2,621
Range		12	5	16	5
Minimum		60	1	30	1
Maximum		72	6	46	6

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil Uji Deskriptif Tes

		Statistics			
		Nilai			
		Eksperimen	Kelas Eksperimen	Nilai Kontrol	Kelas Kontrol
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		72,50	3,00	63,40	3,10
Median		71,00	3,00	64,50	3,00
Mode		60 ^a	3	75 ^a	3
Std. Deviation		12,651	1,298	16,468	1,518
Variance		160,053	1,684	271,200	2,305
Range		44	4	50	5
Minimum		51	1	38	1
Maximum		95	5	88	6

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran Uji Normalitas

Case Processing Summary

Kelas	Cases						
	Valid		Missing		Total		
	N	Percent	N	Percent	N	Percent	
Hasil	Tes_Eksperimen	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Angket_Eksperimen	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Tes_Kontrol	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Angket_Kontrol	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%

Descriptives

Kelas		Statistic		Std. Error	
Hasil	Tes_Eksperimen	Mean		72,50	2,829
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66,58	
			Upper Bound	78,42	
		5% Trimmed Mean		72,44	
		Median		71,00	
		Variance		160,053	
		Std. Deviation		12,651	
		Minimum		51	
		Maximum		95	
		Range		44	
		Interquartile Range		23	
		Skewness		,030	,512
		Kurtosis		-,946	,992

Angket_Eksperimen	Mean		66,50	,675
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65,09	
		Upper Bound	67,91	
	5% Trimmed Mean		66,56	
	Median		66,50	
	Variance		9,105	
	Std. Deviation		3,017	
	Minimum		60	
	Maximum		72	
	Range		12	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-,204	,512
	Kurtosis		-,454	,992
Tes_Kontrol	Mean		63,40	3,682
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55,69	
		Upper Bound	71,11	
	5% Trimmed Mean		63,44	
	Median		64,50	
	Variance		271,200	
	Std. Deviation		16,468	

	Minimum		38	
	Maximum		88	
	Range		50	
	Interquartile Range		26	
	Skewness		-,160	,512
	Kurtosis		-1,201	,992
Angket_Kontrol	Mean		40,40	1,032
	95% Confidence Interval	Lower Bound	38,24	
	for Mean	Upper Bound	42,56	
	5% Trimmed Mean		40,67	
	Median		42,00	
	Variance		21,305	
	Std. Deviation		4,616	
	Minimum		30	
	Maximum		46	
	Range		16	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-,717	,512
	Kurtosis		-,474	,992

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Tes_Eksperimen	,097	20	,200 [*]	,970	20	,749
Angket_Eksperimen	,190	20	,056	,951	20	,387
Tes_Kontrol	,113	20	,200 [*]	,938	20	,224
Angket_Kontrol	,213	20	,018	,905	20	,060

Lampiran Hasil Uji Linearitas

Hasil Uji Linearitas Eksperimen

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Pemahaman	Between Groups	(Combined)	2939,533	7	419,933	49,664	,000
Konsep	Groups	Linearity	2816,208	1	2816,208	333,060	,000
Matematis *		Deviation from Linearity	123,325	6	20,554	2,431	,090
Media pembelajaran	Within Groups		101,467	12	8,456		
Papan Puzzle	Total		3041,000	19			

Measures of Association

R	R Squared	Eta	Eta Squared
---	-----------	-----	-------------

Pemahaman Konsep Matematis * Media pembelajaran Papan Puzzle	,962	,926	,983	,967
--	------	------	------	------

Hasil Uji Linearitas Kontrol

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Konsep matematis * Media pembelajaran	Between Groups	(Combined Linearity Deviation from Linearity)	5006,800	9	556,311	38,104	,000
	Group	Linearity	4757,878	1	4757,878	325,882	,000
		Deviation from Linearity	248,922	8	31,115	2,131	,130
Within Groups			146,000	10	14,600		
Total			5152,800	19			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Pemahaman Konsep matematis * Media pembelajaran	,961	,923	,986	,972

Lampiran Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,962 ^a	,926	,922	3,534

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Papan

puzzle

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2816,208	1	2816,208	225,505	,001 ^b
	Residual	224,792	18	12,488		
	Total	3041,000	19			

a. Dependent Variable: Pemahaman Konsep Matematis Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Papan puzzle

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-	17,885		-	,001
		195,806			10,948	
	Media Pembelajaran Papan puzzle	4,035	,269	,962	15,017	,000

a. Dependent Variable: Pemahaman Konsep Matematis Siswa

Lampiran SK. Pembimbing Penelitian




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



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 648 /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
Dr. Muh. Anis, M.Hum.	Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I

untuk penulisan skripsi mahasiswa:
Nama : **JUMIATI J**
NIM : 170 109 001
Prodi : Tadris Matematika (TM)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 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.ac.id>


TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/Ak-PKP/PT/II/2019



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : 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,


Takdir S.Pd.L., M.Pd.I
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 Surat Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: fikiaim@gmail.com Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

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



Nomor : 172.D1/I/III 3.AU/F/2021
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai, 28 Ramadhan 1442 H
7 Mei 2020 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala MTsN 1 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 : Jumiati J.
NIM : 170109001
Program Studi : Tadris Matematika (TM)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul' :

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *MTsN 1 Sinjai*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan,

Teknik: S.Pd.I., M.Pd.I
NPM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Kementerian Agama Kabupaten Sinjai

Lampiran Surat Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 SINJAI
Jalan H. Abd. Kadir Nomor 11 Panreng Kec. Sinjai Utara
Telepon (0482) 2700183 Email : mtsn.sinjai@yahoo.com

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : B- 69 /MTs.09.02.1/PP.00.5/05/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rudiyanto, S.Ag. M.Pd.I
Nip : 19700705 199803 1 009
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina TK.I/ IV/b
Jabatan : Kepala MTs. Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Jumiaty, J
Nim : 170109001
Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Diberi izin melakukan penelitian di MTs. Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VII DI MTs. NEGERI 1 SINJAI ”.

Demikian surat keterangan izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 05 Mei 2021
Kepala MTs. Negeri 1 Sinjai

Rudiyanto, S.Ag. M.Pd.I
Nip. 19700705 199803 1009

Lampiran Surat Keterangan Telah Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 SINJAI
Jalan H. Abd. Kadir Nomor 11 Panreng Kec. Sinjai Utara
Telepon (0482) 2700183 Email : mtsn.sinjai@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : B- 89/MTs.09.02.1/TL.00/06/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rudyanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP : 19700705 199803 1 009
Jabatan : Kepala MTs. Negeri 1 Sinjai Kab. Sinjai

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Jumiaty. J
NIM : 170109001
Program Studi : Tadris Matematika (TM)
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Nama Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai

Telah melaksanakan penelitian pada MTs. Negeri 1 Sinjai, mulai tanggal 29 Mei s/d 15 Juni 2021 dengan judul skripsi :

“ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VII DI MTs. NEGERI 1 SINJAI ”.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 15 Juni 2021

Kepala MTs. Negeri 1 Sinjai

Rudyanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 197007051998031009

Lampiran Jadwal Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 27 Mei 2021	Pengantaran surat
2	Sabtu, 29 Mei 2021	Uji validitas
3	Senin, 31 Juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring menggunakan media pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas eksperimen
4	Rabu, 02 juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring tanpa menggunakan media pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas kontrol
5	Jumat, 04 Juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring menggunakan media pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas eksperimen
6	Sabtu, 05 Juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring tanpa menggunakan media pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas kontrol
7	Rabu, 09 Juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring tanpa menggunakan media pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas kontrol
8	Senin, 07 Juni 2021	Melaksanakan proses pembelajaran luring menggunakan media

		pembelajaran papan <i>puzzle</i> pada kelas eksperimen
9	Jumat, 11 Juni 2021	Pembagian tes dan angket pada kelas kontrol
10	Sabtu, 12 Juni 2021	Pembagian tes dan angket pada kelas eksperimen
11	Selasa, 15 Juni 2021	Pengambilan surat keterangan telah melakukan penelitian

Lampiran Foto Kegiatan Kelas Eksperimen



Proses kegiatan pembelajaran



Proses pengerjaan tes dan angket

Lampiran Foto Kegiatan Kelas Kontrol



Proses Kegiatan Pembelajaran



Proses pengerjaan tes dan angket

Biodata Penulis



Jumiati. J lahir di Sinjai Desa Sukamaju, Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 05 Juni 1999, anak dari pasangan suami istri Alm. Jide dan Minang. Penulis memulai pendidikannya dengan memasuki jenjang pendidikan formal di SD Negeri 38 Tombolo tahun 2005, selama enam tahun dan selesai pada tahun 2011 dan melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Sinjai Timur dan selesai pada tahun 2014 setelah itu Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tellulimpoe, selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2017. di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada program Strata Satu (S1). Selama di perguruan tinggi penulis bergabung dalam organisasi di Himpunan dan UKM. Organisasi yang diguluti yaitu sebagai pengurus UKM PIK M Ahmad Dahlan IAI Muhammadiyah Sinjai selama dua periode dan Pengurus Himpunan Mahasiswa Tadris Matematika (HIMAPRISMA) IAI Muhammadiyah Sinjai selama dua periode. Diakhir pendidikan, pada program studi Tadris Matematika, penulis menyusun skripsi yang berjudul : “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VII DI MTSN 1 SINJAI”.



Similarity Report ID: oid:30061:16269101

PAPER NAME
170109001

AUTHOR
Jumiati. J

WORD COUNT
5185 Words

CHARACTER COUNT
33964 Characters

PAGE COUNT
33 Pages

FILE SIZE
96.8KB

SUBMISSION DATE
Apr 25, 2022 10:51 AM GMT+7

REPORT DATE
Apr 25, 2022 10:53 AM GMT+7

● **20% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 11% Submitted Works database


Jumiati