

**PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP KONSEP
DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH 04 PURBALINGGA
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SAIZU
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**UMMU LUTFIA TUROHMAH
NIM. 1817407083**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI (SAIZU)
PURWOKERTO
2022**

**PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP KONSEP
DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH 04 PURBALINGGA
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SAIZU
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**UMMU LUTFIA TUROHMAH
NIM. 1817407083**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI (SAIZU)
PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Ummu Lutfia Turohmah

NIM : 1817407083

Jenjang : S-1

Jurusan : Tadris

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Permainan Terhadap Konsep Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan buatan oleh orang lain, bukan saduran, dan juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purbalingga, 18 Mei 2022

Saya yang menyatakan,



Ummu Lutfia Turohmah

NIM. 1817407083

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP KONSEP DIRI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH 04
PURBALINGGA KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh : Ummu Lutfia Turohmah, NIM : 1817407083, Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah
diujikan pada hari Selasa, 31 Mei 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Fitria Zana Kumala, S.Si, M.Sc
NIP. 199005012019032022

Muhammad 'Azmi Nuha, M.Pd
NIP. -

Penguji Utama

Dr. Hj. Ifada Novikasari, S.Si., M.Pd
NIP.198311102006042003



Mengetahui,
Dekan

H. Suwito, M.Ag.
NIP. 197104241999031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purbalingga, 18 Mei 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdri. Ummu Lutfia Turohmah
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN SAIZU Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

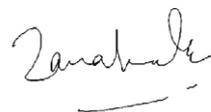
Nama : Ummu Lutfia Turohmah
NIM : 1817407083
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Program Studi : Tadris/Tadris Matematika
Judul : Pengaruh Metode Permainan Terhadap Konsep Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Fitria Zana Kumala, S.Si., M.Sc.
NIP. 199005012019032022

**PENGARUH METODE PERMAINAN
TERHADAP KONSEP DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH 04
PURBALINGGA KABUPATEN PURBALINGGA**

*Oleh : Ummu Lutfia Turohmah
NIM : 1817407083*

ABSTRAK

Konsep diri adalah salah satu aspek perkembangan psikososial peserta didik yang harus dipahami oleh seorang guru. Konsep diri merupakan salah satu variabel yang menentukan proses pendidikan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu solusi yang dianggap mampu memperbaiki konsep diri siswa dalam belajar matematika adalah dengan menggunakan metode permainan. Metode permainan memfasilitasi siswa praktik dan berpikir, pengalaman, memunculkan kemampuan siswa, memecahkan masalah, kerjasama, kepercayaan diri dan perkembangan kognitif siswa. Dapat dikatakan metode permainan ini cocok untuk memunculkan persepsi dan sikap positif terhadap diri siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebasnya adalah metode permainan dan variabel terikatnya adalah konsep diri siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan sampelnya adalah kelas VIIA & VIIB MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga. Pengumpulan data penelitian menggunakan angket yang berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji *Independent sample t-test* dan *N-Gain score*.

Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat dari uji *Independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak, jadi kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kemudian untuk melihat peningkatan konsep diri siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan, maka dilakukan uji *N-Gain Score*. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0.5094 yang tergolong dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0.2585 yang tergolong dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga.

Kata Kunci : Metode Permainan, Konsep Diri Siswa

**EFFECT OF GAME METHODS
ON STUDENTS' SELF-CONCEPT IN MATHEMATICS LEARNING
CLASS VII MTs MUHAMMADIYAH 04 PURBALINGGA,
PURBALINGGA REGENCY**

*By : Ummu Lutfia Turohmah
NIM : 1817407083*

ABSTRACT

Self-concept is one aspect of the psychosocial development of learners that must be understood by a teacher. Self-concept is one of the variables that determine the educational process. This research is motivated by the low self-concept of students in learning mathematics. One solution that is considered capable of improving students' self-concept in learning mathematics is to use the game method. The game method facilitates students' practice and thinking, experience, raises student abilities, problem solving, cooperation, self-confidence and student cognitive development. It can be said that this game method is suitable for generating positive perceptions and attitudes towards students in learning. This study aims to determine the effect of the game method on students' self-concept in learning mathematics for class VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, Purbalingga district.

The type of this research is a quasi-experimental research (quasi-experimental design) with the design form of Nonequivalent Control Group Design. The research variable consists of 2 variables, namely the independent variable is the game method and the dependent variable is the student's self-concept. The population in this study were all seventh grade students and the samples were VIIA & VIIB grades at MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, Purbalingga Regency. Collecting research data using a questionnaire in the form of pretest and posttest. Data analysis used Independent sample t-test and N-Gain score.

Based on the results of data analysis, it can be seen from the Independent sample t-test which obtained a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, then H_0 was rejected, so the conclusion was that there was a difference in the average posttest between the experimental class and the control class. Then to see the increase in students' self-concept before and after giving treatment, the N-Gain Score test was carried out. The experimental class obtained an average N-Gain Score of 0.5094 which was classified in the medium category. While the control class obtained an average of 0.2585 which belongs to the low category. So it can be concluded that there is an effect of the game method on students' self-concept in learning mathematics for class VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, Purbalingga Regency.

Keywords: Game Method, Student Self Concept

MOTTO

“Jadilah Orang Yang Bermanfaat Bagi Banyak Orang”

“Man Jadda Wa Jadda”

“Siapa yang bersungguh-sungguh, akan berhasil”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Alloh yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua saya Bapak Jaryono dan Ibu Sri Wanti yang selalu mendoakan saya. Terimakasih atas segala curahan kasih sayang, perhatian, perjuangannya yang telah mengantarkan saya sampai pada titik ini.

Terimakasih Pah, Mah, I Love U.

Untuk abah pondok pesantren Darul Abror, Abah Taufiqurrahman beserta keluarganya yang senantiasa memberikan nasihat-nasihat mutiaranya.

Untuk Adikku, Melan Ayu Rahmadhani yang terkasih.

Serta untuk Mas Yogi Sundana yang selalu support, memotivasi, dan memberikan waktunya.

Untuk semua orang yang saya sayangi

Terimakasih untuk doa, bantuan, dan motivasi yang selalu membangun diri saya untuk terus bergerak maju dan pantang menyerah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW semoga rahmat dan syafa’atnya sampai pada kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini pastilah terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Skripsi ini tidak akan terwujud apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
2. Dr. Fauzi, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
3. Dr. Ridwan, M.Ag., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
4. Dr. Sulkhan Chakim, M.M., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
5. Dr. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
6. Dr. Suparjo, S.Ag., M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
7. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.

8. Dr. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
9. Dr. Maria Ulpah, S.Si., M.Si., selaku Ketua Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
10. Dr. Ifada Novikasari, S.Si.,M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
11. Fitia Zana Kumala, S.Si, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
12. Zuri Pamuji, M.Pd.I., selaku Penasehat Akademik Program Studi Tadris Matematika B angkatan 2018.
13. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto.
14. Aris Pujiyanto, S.Pd., selaku Kepala MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah.
15. Sadestri, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Matematika MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, yang telah membantu penelitian.
16. Segenap Guru dan Staff MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga.
17. Seluruh siswa kelas VII A dan VII B MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga.
18. Bapak Jaryono dan Ibu Sri wanti, selaku orang tua penulis yang telah mendo'akan dan memberi dukungan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
19. Mas Yogi Sundana dan Melan Ayu Rahmadhani, selaku kakak dan adik dari penulis yang selalu memberi dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
20. Annida Rahmawati Ulfa dan Defi Riskita Putri selaku teman yang sudah seperti saudara yang selalu memberikan dorongan dan masukan.
21. Teman-teman perjuangan Tadris Matematika angkatan 2018.

22. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk mengucapkan terimakasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diridhoi oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh. Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq, serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Purbalingga, 18 Mei 2022



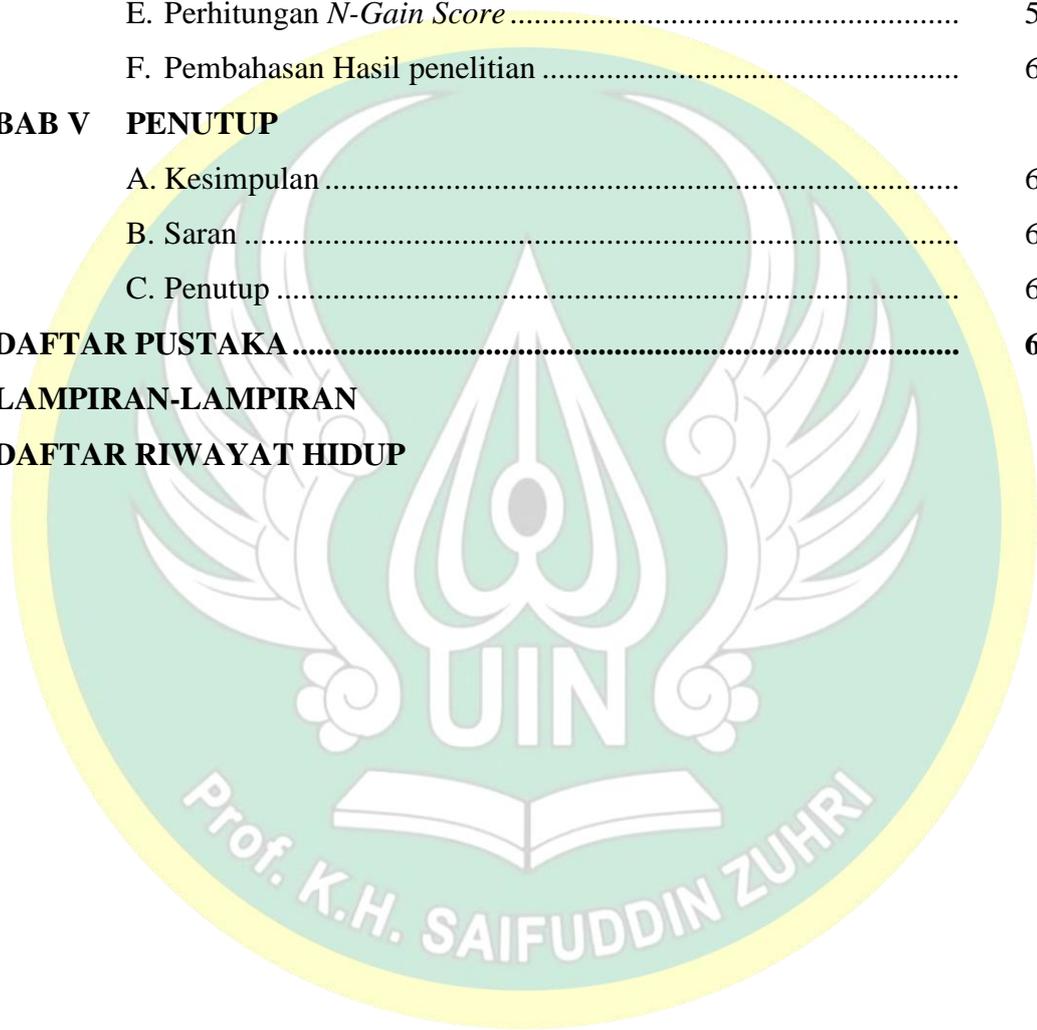
Ummu Lutfia Turohmah
NIM. 1817407083



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Teori	12
C. Rumusan Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel Penelitian dan Indikator	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian	35

G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga.....	46
B. Proses Pembelajaran	47
C. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	52
D. Uji Prasyarat	55
E. Perhitungan <i>N-Gain Score</i>	58
F. Pembahasan Hasil penelitian	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
C. Penutup	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain Penelitian
Tabel 2	Jumlah Populasi Penelitian
Tabel 3	Interpretasi Indeks Korelasi “r” Product Moment
Tabel 4	Hasil Uji Validitas Konsep Diri
Tabel 5	Kriteria koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen
Tabel 6	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Konsep Diri
Tabel 7	Skor Pilihan Angket
Tabel 8	Kisi-Kisi Instrument Angket Konsep Diri
Tabel 9	Kriteria Skor <i>N-Gain Score</i>
Tabel 10	Jadwal Pelaksanaan Proses Pembelajaran
Tabel 11	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Tabel 12	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Tabel 13	Uji Normalitas
Tabel 14	Uji Homogenitas
Tabel 15	Uji <i>Independent Sample T- Test</i>
Tabel 16	Statistika Deskriptif Uji <i>Independent Sample T- Test</i>
Tabel 17	Hasil <i>N-Gain Score</i> Kelas Eksperimen
Tabel 18	Data Statistik Kelas Eksperimen
Tabel 19	Daftar Distribusi Nilai <i>N-Gain Score</i> Kelas Eksperimen
Tabel 20	Hasil <i>N-Gain Score</i> Kelas Kontrol
Tabel 21	Data Statistik Kelas Kontrol
Tabel 22	Daftar Distribusi nilai <i>N-Gain Score</i> Kelas Kontrol

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Dua Garis Sejajar
Gambar 2 Dua Garis Berpotongan
Gambar 3 Dua garis berimpit
Gambar 4 Dua Garis Bersilangan
Gambar 5 Sudut
Gambar 6 Jenis-Jenis sudut
Gambar 7 Jam Sudut
Gambar 8 Mengukur Sudut dengan Busur
Gambar 9 Sudut Berpenyiku
Gambar 10 Sudut Berpelurus
Gambar 11 Sudut Bertolak Belakang
Gambar 12 Dua Garis Sejajar yang Dipotong 1 Garis



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Sekolah
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Instrumen Angket Sebelum Uji Validitas
- Lampiran 5 Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Skor Item Angket Uji Validitas
- Lampiran 7 Skor Item *Pretest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Skor Item *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 Skor Item *Pretest* Kelas Kontrol
- Lampiran 10 Skor Item *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 11 Output Uji Validitas dan Relibilitas
- Lampiran 12 Output Uji Normalitas dan Homogenitas
- Lampiran 13 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*
- Lampiran 14 Hasil Uji N-Gain Score
- Lampiran 15 Foto Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 16 Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Observasi Pendahuluan
- Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal
- Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset
- Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 21 Sertifikat Pengembangan Bahasa dan BTA PPI
- Lampiran 22 Sertifikat KKN dan PPL

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara matematis. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dibangun guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, dan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik pada materi matematika.¹ Namun, faktanya pembelajaran matematika hanya dipusatkan pada materi yang disampaikan guru, siswa hanya mendengarkan sehingga pembelajaran yang terjadi terkesan membosankan dan akan sulit dicerna siswa. Dalam pembelajaran matematika, materi yang dipelajari cenderung bersifat abstrak sehingga siswa sulit untuk aktif dalam proses pembelajaran.² Inilah masalah yang dihadapi di dunia pendidikan terkait dengan pembelajaran matematika.

Sampai saat ini pelajaran matematika selalu menjadi pelajaran yang ditakuti semua siswa dari tingkat SD-SMA. Matematika dianggap pelajaran tersulit, tidak menyenangkan dan dibenci siswa pada umumnya. Padahal pelajaran matematika mengajarkan siswa menjadi karakter yang dapat berpikir logis, sistematis, analitis, kreatif, kritis, dan memiliki kemampuan bekerjasama yang bagus. Akibat ketidaksukaan siswa kepada matematika pastilah akan mempengaruhi hasil belajarnya. Ketidaksukaan siswa terhadap matematika dapat disebabkan dari berbagai hal seperti: metode/strategi guru dalam mengajar, media pembelajaran yang kurang menarik, serta dapat berasal dari pandangan-pandangan negatif akan kesulitan matematika yang sering siswa dengar dari orang lain disekitarnya.

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal.186.

² Prayitno, "Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik," *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2017): 110–111.

Menurut Depdiknas butir kelima disebutkan bahwasannya tujuan pembelajaran matematika yaitu diharapkan siswa mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam mempelajari masalah kehidupan sehari-hari, mempunyai sikap ulet, rajin dan percaya diri dalam proses pemecahan masalah. Hal ini mengisyaratkan bahwa pelajaran matematika itu menekankan terhadap disposisi matematis, dimana salah satunya adalah konsep diri siswa.

Konsep diri merupakan cara pandang seseorang kepada dirinya, melihat kekurangan dan kelebihan serta merencanakan visi dan misi untuk kehidupannya. Konsep diri inilah sebagai landasan untuk menyesuaikan diri. Konsep diri bukanlah faktor yang dimiliki sejak individu itu lahir, namun merupakan faktor yang terbentuk melalui proses belajar mengajar yang berlangsung dari masa pertumbuhan sampai dengan dewasa. Lingkungan, pengalaman dan pola asuh orang tua berperan besar dalam perkembangan citra diri seseorang. Sikap dan tanggapan orang tua dan lingkungan akan memainkan peran penting dalam perkembangan anak ketika belajar untuk menilai siapa dirinya.³

Berhubungan dengan matematika, konsep diri yang dimaksud adalah konsep diri akademik. Konsep diri akademik merupakan pandangan peserta didik mengenai bakat akademis pada bidang akademik tertentu. Konsep diri akademik memfasilitasi peserta didik untuk lebih efisien pada proses pemecahan masalah, menunjukkan ketekunan, dan mampu manage waktu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya.⁴ Konsep diri sangat diperlukan dalam menumbuhkan pandangan dan sikap positif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang penulis lakukan di MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga, diperoleh informasi

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, Dan SMA* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 163-172.

⁴ Jusuf Blegur, *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), hal. 54.

bahwa kebanyakan siswa menganggap matematika itu sebagai momok, pelajaran tersulit, banyak rumus-rumus yang membingungkan dan membosankan. Sebagian besar siswa tidak paham akan materi yang disampaikan guru. Siswa sudah tidak paham namun tidak berani untuk bertanya. Ketika disuruh untuk maju kedepan menyelesaikan soal, tidak berani untuk mencoba. Ada beberapa siswa yang sudah paham namun tidak percaya diri akan jawabannya sendiri. Rasa ketidakpercayaan itulah yang mengakibatkan siswa sering menyerah ketika berhadapan dengan soal-soal yang dirasa sulit. Kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa seperti nilai ujian yang di bawah KKM (75). Secara tidak langsung, ini menggambarkan bahwa konsep diri siswa masih terbilang rendah, Maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat.⁵

Penelitian terkait konsep diri dan metode permainan telah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian yang menganalisis konsep diri diantaranya dilakukan oleh Astri Haryati, dkk menunjukkan bahwa konsep diri siswa dalam belajar masih rendah dan peneliti menawarkan alternatif penggunaan teknik *Role Playing*. Dari hasil analisis terdapat peningkatan konsep diri positif dalam belajar setelah diberikan teknik *Role Playing* dalam pembelajaran.⁶ Tina Sri Sumartini dalam penelitiannya menyebutkan bahwa siswa kurang memiliki konsep diri dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat diberikan untuk mengembangkan konsep diri adalah model *concept attainment*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa interpretasi konsep diri siswa termasuk dalam kategori baik setelah diberikan model *concept attainment*.⁷ Penelitian terkait metode permainan telah dilakukan oleh Prayitno yang menemukan bahwa salah satu

⁵ Wawancara dengan guru matematika Mts Muhammadiyah 04 Slinga.

⁶ Astri Haryati, "Meningkatkan Konsep Diri Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013," *Artikel Ilmiah* (n.d.).

⁷ Tina Sri Sumartini, "Mengembangkan Self Concept Siswa Melalui Model Pembelajaran Concept Attainment" 4 (2015): 55.

alternatif dalam upaya menjadikan matematika “menarik” minat siswa untuk lebih gemar belajar matematika adalah melalui permainan matematika.⁸

Setelah melihat kesimpulan tersebut, maka perlu sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan konsep diri siswa sehingga memperbaiki hasil belajarnya. Peneliti menggunakan metode permainan dimana diyakini mampu meningkatkan konsep diri siswa dalam belajar matematika. Diusia anak kelas VII adalah masa peralihan dari SD menuju SMP dimana masih berada pada fase suka bermain. Dengan bermain belajar siswa akan lebih menyenangkan dan menarik karena terlibat langsung dalam pembelajaran. Metode permainan adalah cara teratur dalam pembelajaran dimana siswa dirangsang berpikir dengan bermain untuk menumbuhkan konsep-konsep dalam matematika. Permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dimana dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁹ Konsep diri disini merupakan salah satu aspek afektif yang perlu diperhatikan oleh peserta didik. Metode permainan diduga dapat menumbuhkan indikator-indikator dalam konsep diri seperti percaya diri akan kelebihan dan kekurangan dalam matematika; menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan, ketertarikan dalam belajar matematika; serta memahami akan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Permainan matematika bukan sekedar menjadikan siswa itu senang dan tertawa, tetapi harus menunjang tujuan pembelajaran matematika dan harus dilaksanakan secara terencana. Seorang guru matematika harus pandai memilah jenis permainan yang akan digunakan, karena permainan matematika haruslah mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dimana tujuan pembelajaran tercapai dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Permainan yang peneliti gunakan yaitu guru menyiapkan berbagai soal

⁸ Prayitno, “Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik,” *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2017): 110–111.

⁹ Russefendi, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Tarsito, 2006).

¹⁰ Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa* (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 187.

terkait materi dikertas kemudian digulung dan dimasukkan ke dalam botol. Guru memerintahkan peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu bersama-sama dan botol mulai bergulir dari satu anak ke anak lainnya di sampingnya. Ketika lagu berhenti, anak yang menerima botol wajib mengerjakan soal pada kertas yang keluar ketika dikocok dan mempresentasikannya di depan teman-teman. Begitupun seterusnya sampai soal yang ada dibotol habis.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, dimana konsep diri siswa masih rendah dan diperlukan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan konsep diri siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Metode Permainan Terhadap Konsep Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga”**

B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan konsep atau istilah yang digunakan sesuai fokus penelitian sehingga diperoleh pemahaman yang sama antara penulis dengan pembaca. Istilah-istilah dalam judul penelitian yaitu:

1. Metode Permainan

Metode permainan merupakan metode yang mampu merangsang siswa dalam berpikir melalui bermain sehingga dapat menemukan konsep-konsep matematika. Metode permainan memfasilitasi siswa praktik dan berpikir, pengalaman, memunculkan kemampuan siswa, memecahkan masalah, kerjasama, kepercayaan diri dan perkembangan kognitif siswa.¹¹ Indikator metode permainan yaitu: a. Perbaikan proses pembelajaran matematika; b. Penciptaan proses pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan; c. Suasana proses pembelajaran matematika; d. Interaksi guru dan murid dalam pembelajaran matematika.

¹¹ Gelar Dwirahayu and Nursida, “Mengembangkan Self Concept Siswa Melalui Model Pembelajaran Concept Attainment,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2015): 51.

2. Konsep Diri

Konsep diri pada dasarnya merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri bukan hanya suatu pandangan tentang dirinya sendiri, namun juga memuat pandangan orang lain mengenai dirinya tersebut. Beberapa indikator konsep diri dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a. Kesungguhan, minat: menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan, kesungguhan, minat belajar dan melakukan kegiatan matematika.
- b. Mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri dalam matematika.
- c. Percaya diri pada kemampuan diri sendiri dan berhasil melaksanakan tugas matematika.
- d. Bekerja sama dan toleran terhadap orang lain.
- e. Menghargai pendapat orang lain dan diri sendiri, dapat memaafkan orang lain dan kesalahan sendiri.
- f. Perilaku sosial: menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan mengetahui bagaimana menempatkan diri.
- g. Memahami manfaat belajar matematika, menyukai belajar matematika.¹²

3. Matematika

Dalam KBBI, matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional dalam pemecahan masalahnya. Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan pemikiran kreatif siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi matematika yang baik. Tujuan dari pelajaran matematika¹³ yaitu: memahami konsep matematika, mendeskripsikan

¹² Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 187.

¹³ Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* 6, no. 2 (n.d.): 130–141.

keterlibatan antar konsep dan mengaplikasikannya terhadap pemecahan masalah; penggunaan penalaran sifat dan pola, manipulasi matematika, dan membuat generalisasi; pemecahan masalah kemampuan memahami masalah, mendesain model matematika, memecahkan model dan menganalisis solusi; mengungkapkan gagasan melalui simbol, grafik, diagram, tabel atau yang lainnya untuk menggambarkan masalah; mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan seperti rasa ingin tahu, minat, perhatian, ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pendidik, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang konsep diri siswa sehingga mampu memberikan solusi terbaik dalam menumbuhkan konsep diri pada diri siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan masukan bahwa penting untuk mengedepankan konsep diri dalam dirinya terutama dalam pelajaran matematika agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

3) Menambah pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti yaitu pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat berupa informasi tentang pentingnya pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang sejenisnya.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembahasan, penulis membagi sistem penulisan ke dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal skripsi meliputi halaman judul, pernyataan keaslian, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftari isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Selanjutnya, pada bagian isi terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut: Bab I, pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab II, landasan teori yang meliputi kajian pustaka, kerangka teori dan rumusan hipotesis. Kerangka teori berisi tentang matematika, konsep diri, metode permainan, dan materi garis dan sudut. Bab III, metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan indikator, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi gambaran umum MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, proses pembelajaran, hasil *pretest* dan *posttest* siswa, uji prasyarat, perhitungan *N-Gain Score*, dan pembahasan hasil penelitian. Bab V, penutup yang di dalamnya memuat kesimpulan, saran dan kata penutup. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Beberapa penelitian relevan dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

Jurnal penelitian yang ditulis oleh Asti Haryati dengan judul “Meningkatkan Konsep Diri Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan konsep diri positif dalam belajar dengan menggunakan teknik *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa konsep diri positif siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan teknik *role playing*, terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan uji beda *Wilcoxon*, dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh $Z_{hitung} = - 2,201$ dan $Z_{tabel 0,05} = 0$. Ini berarti $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, dengan demikian H_a diterima yang artinya konsep diri positif dalam belajar siswa kelas XI dapat ditingkatkan melalui teknik *role playing*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel dependennya yaitu konsep diri siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel independen, dimana dalam penelitian tersebut variabel independennya yaitu teknik *role playing* sedangkan peneliti menggunakan variabel independen yaitu metode permainan.

Jurnal yang ditulis oleh Tina Sri Sumartini dengan judul “Mengembangkan *Self Concept* Siswa Melalui Model Pembelajaran *Concept Attainment*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan konsep diri siswa setelah diberlakukannya model pembelajaran *concept attainment*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa interpretasi konsep diri siswa dalam belajar setelah diberlakukannya model

pembelajaran *concept attainment* termasuk dalam kategori baik, terbukti dari hasil analisis data dimana jumlah skor jawaban angket secara keseluruhan sebesar 2698 sehingga berdasarkan table interpretasi dapat disimpulkan bahwa konsep diri siswa dalam kategori baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel dependennya yaitu konsep diri siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel independen, dimana dalam penelitian tersebut variabel independennya yaitu model pembelajaran *concept attainment* sedangkan peneliti menggunakan variabel independen yaitu metode permainan.

Jurnal penelitian yang ditulis oleh Sri Priyaningsih dan Suyono yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan kelas IX di SMPN 1 Karangtengah Cianjur. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dari rata-rata siklus I sebesar 55% menjadi 70% di siklus II. Selain itu, dapat meningkatkan minat belajar siswa dari rata-rata di siklus I sebesar 71,40% menjadi 76,62% di siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel independennya yaitu metode permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel dependen, dalam penelitian tersebut variabel dependennya yaitu hasil belajar dan minat siswa sedangkan peneliti menggunakan variabel dependen yaitu konsep diri siswa.

Jurnal penelitian yang ditulis oleh Nia Wahyu Wijayanti yang berjudul “Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode permainan dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa metode permainan mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dari segi

keterampilan guru, aktifitas siswa, peningkatan hasil belajar, kualitas materi dan iklim belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel independennya yaitu metode permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel dependen, dalam penelitian tersebut tidak menggunakan variabel dependen sedangkan peneliti menggunakan yaitu tentang konsep diri siswa.

Skripsi yang ditulis oleh Nurlaela Hasri Basiroh dengan judul “Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I MI Al-Asyirotusyafi’iyyah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan dan upaya meningkatkan hasil belajar dengan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dibuktikan dengan perolehan nilai siswa setiap siklusnya. Ketercapaian aktifitas belajar siswa pada siklus I memperoleh sebesar 60,12% dan pada siklus II ketercapaian aktifitas belajar siswa menunjukkan peningkatan yaitu menjadi 77, 20%, sedangkan nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dengan rata-rata 68,9 % dan siklus II dengan rata-rata 80, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan metode permainan berada kategori berhasil dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel independennya yaitu metode permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel dependen, dimana dalam penelitian tersebut variabel dependennya yaitu hasil belajar sedangkan peneliti menggunakan variabel dependen yaitu konsep diri siswa.

B. Kerangka Teori

1. Matematika

Matematika adalah salah satu bidang studi yang wajib disemua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar matematika adalah salah satu syarat yang cukup untuk dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang selanjutnya, karena dengan matematika kita belajar untuk bernalar secara kritis, aktif dan kreatif. Matematika adalah ide abstrak yang mengandung simbol, sehingga konsep matematika harus dipahami sebelum memanipulasi simbol.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat, berkontribusi dalam memecahkan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja. Selain itu, juga memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk penggunaan sehari-hari, tetapi terutama didunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasi dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan pemikiran kreatif siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi matematika yang baik. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Kegiatan tersebut yaitu belajar dan mengajar. Kedua aspek tersebut akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan ketika terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan saat pembelajaran matematika berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa secara bersama-sama menjadi aktor dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal jika pembelajaran berjalan dengan efektif. Pembelajaran yang

efektif merupakan pembelajaran yang mampu melibatkan secara aktif seluruh siswa. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. *Pertama*, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan bermutu apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. *Kedua*, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif jika terjadi perubahan perilaku ke arah yang positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa belajar matematika bukan hanya sekedar *transfer of knowledge*, yang mengandung pengertian bahwa siswa adalah objek pembelajaran, tetapi siswa harus menjadi subjek dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan seseorang belajar matematika apabila seseorang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut terjadi dari tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjutan atau dalam kehidupan sehari-hari.

Fungsi matematika adalah membangun kemampuan berhitung, mengukur, menggunakan rumus dan menurunkan rumus yang diperlukan melalui pengukuran, aljabar, kalkulus, geometri, peluang dan statistika serta dapat mengungkapkan masalah melalui model matematik, grafik, diagram, atau tabel. Adapun tujuan matematika adalah sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, mendeskripsikan keterlibatan antar konsep dan mengaplikasikan konsep.
- b. Penggunaan penalaran sifat dan pola, manipulasi matematika, dan membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan atau pernyataan matematika.
- c. Pemecahan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, mendesain model matematika, memecahkan model dan menganalisis solusi.

- d. Mengungkapkan gagasan melalui simbol, grafik, diagram, table atau yang lainnya sehingga berpikir menjadi akurat serta efisien untuk menggambarkan masalah.
- e. Mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, seorang guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi belajar yang memungkinkan siswa secara aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari materi pembelajaran melalui proses pembelajaran dan mengkonstruksinya dalam memori yang dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut setiap saat. Hal ini sebagaimana pendapat Jean Piaget, bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri.¹⁴

2. Konsep Diri

Konsep diri pada dasarnya merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri juga memuat pandangan seseorang tentang dirinya dalam kaitannya dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Terbentuknya konsep diri yaitu melalui suatu pengalaman, interpretasi terhadap lingkungan, dan diperkuat oleh penilaian orang lain khususnya orang terdekat dengan diri individu tersebut. Beberapa unsur mengenai konsep diri yaitu pandangan seorang individu mengenai karakteristik serta kemampuannya, persepsi dan pengertian seorang individu mengenai dirinya yang kaitannya dengan persepsi orang lain dan lingkungannya, dan persepsi seorang individu mengenai pengalaman-pengalaman dirinya.¹⁵

Dalam hubungannya dengan matematika, konsep diri perlu ditumbuhkan karena berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukkan

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2016), hal. 183-191.

¹⁵ Risqi Rahman, "Hubungan Antara Self-Concept Terhadap Matematika Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa," *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi* 1, no. 1 (2012): 23–24.

bahwa konsep diri siswa dalam pelajaran matematika sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini, konsep diri yang dimaksud adalah konsep diri akademik, dimana merupakan persepsi siswa tentang kemampuan akademik yang dimilikinya. Ini termasuk persepsi siswa sebagai pembelajar dan bagaimana interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Perasaan siswa dalam proses pembelajaran akan menunjukkan bagaimana siswa belajar dan konsep diri akademik mengacu pada sikap akademik dan upaya yang dilakukan siswa untuk meningkatkan kualitas akademiknya.

Konsep diri akademik membantu siswa menjadi lebih efisien dalam pemecahan masalah, menunjukkan ketekunan, dan lebih mampu memantau waktu dalam mengerjakan tugas, serta menunjukkan kepercayaan umum tentang kompetensi akademik yang dimiliki. Persepsi akademik yang dibentuk siswa menjadikan dirinya lebih aktif dan antusias dalam upaya yang berorientasi pada prestasi akademik. Apapun tugas akademik yang diberikan pendidik, mampu dilalui dengan baik sehingga memberikan kepuasan akademik kepada siswa seperti yang dirasakan sebelumnya atas harapan ideal yang diinginkan untuk kinerja akademiknya.

Sebenarnya konsep diri akademik adalah tentang deskripsi diri dan evaluasi diri siswa terhadap pengalaman akademiknya. Konsep diri akademik ini dapat meningkat maupun memburuk. Kondisi konsep diri akademik siswa akan memburuk dan tidak berkembang jika siswa menghindari interaksi dengan lingkungan sekitar atau pendidikan melalui tugas-tugas belajar, begitu pula sebaliknya. Kehadiran dan kedudukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran juga harus mendorong tercapainya tugas belajar yang solutif dan suportif. Sehingga dapat memberikan stimulus bagi terbentuknya konsep diri akademik siswa yang positif. Dengan demikian, motivasi belajar siswa untuk berprestasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Atribut konsep diri akademik meliputi:

a. Kepercayaan Akademik

Albert Bandura mengatakan bahwa kepercayaan diri dianggap sebagai salah satu motivator dan pengatur perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa. Ini ditandai dengan ketegasan, optimisme, antusias, kasih sayang, kebanggaan, kemandirian, kepercayaan, kemampuan untuk menanggapi kritik, kematangan emosi, dan kemampuan menilai kemampuan dirinya. Siswa yang memiliki kepercayaan akademik yang baik selalu yakin dengan kemampuannya, sehingga selalu responsive dalam proses diskusi dan memiliki prestasi akademik yang baik. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan santai. Atas kemampuannya, siswa juga dapat membantu siswa lain yang membutuhkan bantuan dalam proses pembelajaran, misalnya membantu menjelaskan materi atau menemani saat mengerjakan tugas.

Siswa juga mampu menetapkan harapan yang tinggi dan jauh atas perkembangan akademiknya, seperti siswa belajar dengan maksimal agar mendapatkan prestasi akademik yang baik bahkan siswa juga memiliki obsesi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Aspirasi ini didasari oleh keyakinan bahwa belajar bukanlah sesuatu yang sulit dan menakutkan, jadi tidak perlu dihindari dan diredupkan.

b. Upaya Akademik

Upaya akademik adalah perasaan yang menunjukkan komitmen siswa untuk berpartisipasi dan tertarik dalam pekerjaan akademik di sekolah. Siswa tidak membuang waktu belajar di kelas, berusaha mencari makna belajar dari setiap materi. Siswa selalu tertarik atau menyukai tugas-tugas yang dikerjakan dan mengutamakan kepuasan atau proses yang ideal. Tekun dalam belajar, selalu maksimal dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan kepuasan hasil belajar yang maksimal, pantang menyerah terhadap kesulitan belajar. Siswa berpikir bahwa selama dirinya mencoba, maka semakin banyak belajar inilah

konsep belajar yang sesungguhnya. Dimana upaya digunakan sebagai dasar untuk menemukan hal-hal yang belum diketahui, mengeksplorasi keterampilan yang belum pernah digunakan, dan mengendalikan emosi yang belum pernah dilatih.

Konsep diri merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan psikososial peserta didik. Konsep diri sangat mempengaruhi perilaku peserta didik dan berhubungan erat dengan dengan proses pendidikan dan prestasi belajar mereka. Peserta didik yang memiliki permasalahan di sekolah, umumnya akan menunjukkan tingkat konsep diri rendah atau negatif. Oleh karena itu guru perlu melakukan upaya-upaya yang memungkinkan terjadinya peningkatan konsep diri peserta didik.¹⁶ Enam strategi pendidik dalam membina konsep diri akademik siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Konsekuensi Logis

Konsekuensi logis menyadarkan siswa untuk berkeyakinan dan berupaya dengan baik karena siswa mulai dihargai dalam berbagai hal. Menghargai upaya dan kerja keras mengajarkan siswa agar berkontribusi dalam kemajuan belajar dan menyikapi tantangan secara elegan meskipun terdapat sejumlah perbaikan.

b. Tanggung jawab yang menantang

Tanggung jawab disini berkaitan dengan tugas di kelas. Hal ini bertujuan untuk membiasakan siswa melatih kemampuannya. Tanggung jawab yang menantang ini akan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang siswa untuk mengembangkan potensi maksimal disetiap bentuk pekerjaan yang diperlukan di kelas serta menjadikan aktivitas belajar yang efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Sarana ekspresi yang dinamis

Sarana ekspresi yang dinamis merupakan nada perasaan bebas yang memicu tingginya rasa ingin tahu. Lingkungan belajar yang

¹⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 182.

memberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dan saling memberikan masukan ataupun diskusi akan membantu siswa meyakini kemampuan akademik yang dimilikinya.

d. Umpan balik berbasis solusi

Setiap proses pembelajaran pastilah terdapat kendala atau kesulitan belajar, namun kendala tersebut bukan untuk dihindari tetapi dicarikan solusi atau direduksi agar siswa dapat memahami dan mengembangkan materi pelajaran dengan mudah. Pendidik dapat menggunakan umpan balik yang menawarkan solusi atas hasil kerja siswa. Solusi disini yaitu berupa masukan-masukan, siswa akan merindukan pandangan yang bermakna dan bermanfaat. Masukan harus menjembatani siswa pada keterbukaannya mengenali kesulitan belajar yang perlu diperbaiki. Umpan balik berbasis solusi memberikan penghargaan dan stimulasi atas keyakinan dan upaya siswa dalam menyelesaikan tugas belajarnya, serta melegitimasi kualitas pribadi dan akademik siswa.

e. Evaluasi hasil belajar secara langsung, objektif, dan transparan

Evaluasi adalah sarana memperbaharui hasil belajar siswa, bukan untuk media penghakiman. Evaluasi langsung diperlukan ketika pada saat tertentu siswa ingin mengetahui hasil yang telah ditorehkan dan saat itu siswa menjadi termotivasi untuk memperbaiki dirinya. Kemudian objektivitas mendukung arah motivasinya, dimana siswa merasa realistis dengan hasil prestasinya. Sedangkan transparansi mendorong evaluasi untuk mempertahankan dan mengembangkan totalitas siswa.

Evaluasi langsung, objektif, dan transparan menumbuhkan sikap belajar siswa yang realistis serta teknik mendidik yang humanis. Siswa merasa puas dengan profesionalisme pendidik, karena evaluasi dilakukan secara terbuka dan tanpa diskriminasi.

f. Integrasikan pikiran dan perilaku yang memotivasi

Pendidik perlu mendesain berbagai rangkaian pemikiran para tokoh untuk mendorong kepercayaan diri dan upaya akademik dalam kegiatan

belajar. Ini dapat dilakukan dengan menampilkan video motivasi sebelum ataupun sesudah pembelajaran.¹⁷

Konsep diri akademik disini yaitu berkaitan dengan konsep diri dalam pembelajaran matematika. Konsep diri akademik mendeskripsikan refleksi siswa pada bidang studi tertentu (misalnya, saya suka matematika), serta aspek mengevaluasi persepsi dirinya (misalnya, saya pandai matematika). Sedangkan konsep diri akademik dalam bidang matematika disebut dengan konsep diri matematis. Konsep diri matematis adalah keyakinan, sikap, kemampuan untuk memahami atau melakukan sesuatu dalam situasi yang melibatkan matematika.¹⁸

Reyes dalam Townsend, dan kawan-kawan mengemukakan bahwa konsep diri matematika merujuk pada persepsi siswa yang kaitannya dengan kemampuan untuk belajar dan menyelesaikan berbagai soal matematika.¹⁹ Dapat disimpulkan disini bahwa konsep diri matematika adalah persepsi siswa akan kemampuannya dan minat terhadap matematika.

Beberapa dimensi konsep diri meliputi beberapa hal berikut yaitu:

- a. Pengetahuan, merupakan apa yang kita tau tentang diri kita sendiri. Kaitannya dengan matematika, yaitu apa yang siswa tau tentang matematika. Indikatornya yaitu persepsi siswa mengenai kemampuan matematika yang dimilikinya.
- b. Harapan, berkaitan tentang kemungkinan individu akan menjadi seperti apa di waktu yang akan datang. Dalam kaitannya dengan matematika, harapan merupakan persepsi siswa akan pembelajaran matematika yang ideal. Indikatornya yaitu manfaat dari matematika dan persepsi siswa kepada pembelajaran matematika.

¹⁷ Jusuf Blegur, *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), hal. 53-75.

¹⁸ Aan Subhan Pamungkas et al., "Kontribusi Self Concept Matematis Dan Mathematis Anxiety Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Jurnal Dinamika Pendidikan* Volume 8, (2014): 55–60.

¹⁹ Irma Magfirah and others, 'Pengaruh Konsep Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 6 Bontomatene Kepulauan Selayar', *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 3.1 (2015), 103–16.

c. Penilaian, merupakan seberapa besar seseorang menyukai dirinya. Dalam kaitannya dengan matematika yaitu seberapa besar siswa suka matematika. Indikatornya yaitu minat siswa terhadap matematika.²⁰

Menurut Pudjijogyanti, konsep diri terdiri dari dua komponen sebagai berikut:

- a. Komponen Kognitif, merupakan pengetahuan individu akan kondisi dirinya. Contohnya: “Saya anak pintar”. Komponen ini menjelaskan tentang “Siapa saya” yang menjadi cermin diri individu.
- b. Komponen Afektif, merupakan penilaian individu akan dirinya. Penilaian ini menjadi sebab terbentuknya penerimaan diri dan harga diri.²¹

Menurut Calhoun dan Acocella, terdapat dua konsep diri yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif memiliki ciri-ciri: yakin dengan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki; menerima pujian tanpa rasa malu; sadar bahwa setiap orang memiliki berbagai keinginan dan perasaan serta perilaku yang tidak selalu diterima masyarakat; mampu merubah diri menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan untuk individu yang memiliki konsep diri negatif memiliki ciri-ciri: responsif terhadap kritik dan pujian; kritis, tidak mau mengakui dan menghargai kelebihan orang lain; cenderung tidak disukai banyak orang; pesimis terhadap kompetisi, ditunjukkan dengan dirinya enggan untuk bersaing.²²

Peserta didik memiliki konsep diri yang positif dan negatif tergantung pada sikap guru ketika di dalam kelas. Konsep diri peserta didik condong lebih positif ketika di ruang kelas dimana gurunya bersikap integratif secara sosial dan yang mendukung peserta didik untuk belajar. oleh karena

²⁰ Risqi Rahman, “Hubungan Antara Self-Concept Terhadap Matematika Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa”, *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi*, Bandung, Vol. 1, No.1, Februari 2012, hal. 23-24.

²¹ Fitriani, “Pengaruh Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Salomekko Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone,” *Skripsi UIN Alauddin Makasar* (2014).

²² Magfirah et al., “Pengaruh Konsep Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Bontomatene Kepulauan Selayar.”

itu, terdapat perbedaan antara guru yang efektif dengan guru yang tidak efektif. Ini dapat diperlihatkan dari: kesediaan guru untuk lebih fleksibel; kemampuan empatik, peka terhadap kebutuhan peserta didik; kemampuan mempersonalisasikan pengajaran; sikap menguatkan yang apresiatif; gaya mengajar yang santai, informal, hangat, bersifat mengobrol, dan mampu menyesuaikan emosional.²³

Beberapa indikator konsep diri dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a. Kesungguhan, minat: menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan, kesungguhan, minat belajar dan melakukan kegiatan matematika.
- b. Mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri dalam matematika.
- c. Percaya diri pada kemampuan diri sendiri dan berhasil melaksanakan tugas matematika.
- d. Bekerja sama dan toleren terhadap orang lain.
- e. Menghargai pendapat orang lain dan diri sendiri, dapat memaafkan orang lain dan kesalahan sendiri.
- f. Perilaku sosial: menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan mengetahui bagaimana menempatkan diri.
- g. Memahami manfaat belajar matematika, menyukai belajar matematika.²⁴

3. Metode Permainan

Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan sehingga kurang tertarik untuk mempelajarinya. Untuk itu pendidik harus menciptakan kegiatan yang membuat siswa senang dan asyik dalam belajar matematika. Salah satu kegiatan yang dapat yang dapat membuat siswa berperilaku demikian adalah permainan. Permainan

²³ Burns, *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan Dan Perilaku* (Jakarta: Arcan, 1993), hal. 393.

²⁴ Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 187.

yang dimaksud adalah permainan yang mengandung unsur pelajaran matematika.

Sebagian besar pakar pendidikan juga berpendapat bahwa pada dasarnya setiap siswa sangat membutuhkan permainan dan hiburan disela-sela waktu belajarnya. Suasana kelas yang hening, serius, dan penuh konsentrasi terhadap pelajaran, akan menyebabkan siswa merasa lelah, letih, bosan, cape butuh refreasing, istirahat, rekreasi dan sebagainya.²⁵

Mendengar kata permainan atau bermain, yang ada dalam benak kita adalah sesuatu yang menyenangkan, tidak membosankan, tantangan, dan sebuah pertandingan.²⁶ Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode permainan merupakan metode atau cara yang mampu merangsang siswa dalam berpikir melalui bermain sehingga dapat menemukan konsep-konsep matematika. Metode permainan memfasilitasi siswa praktik dan berpikir, pengalaman, memunculkan kemampuan siswa, memecahkan masalah, kerjasama, kepercayaan diri dan perkembangan kognitif siswa.²⁷ Selain itu, metode permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dengan materi pelajaran yang disajikan.²⁸

Turmudi mengungkapkan bahwa permainan digunakan sebagai metode atau pendekatan dalam matematika. Ernest juga berpendapat bahwa keberhasilan siswa dalam matematika tergantung pada keaktifan siswa dan metode permainan ini melatih keterlibatan aktif dan membangun lingkungan yang positif. Menurutnya, dalam pembelajaran matematika permainan mampu melatih keterampilan, memotivasi siswa, menemukan

²⁵ Ruhmana Muhrim, "Efektivitas Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lamasi" 8, no. 3 (2019): 128–131.

²⁶ Ni Wayan Dian Permana Dewi, "Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan," *Suluh Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 1–8.

²⁷ Gelar Dwirahayu and Nursida, "Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI," *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2016): 120.

²⁸ Sifa Siti Mukrimah, *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Business Management of Education Indonesian University of Education Bumi Siliwangi, 2014), hal. 132.

konsep dan mengembangkannya, dan siswa mampu menumbuhkan strategi pemecahan masalah matematis.

Metode permainan bertujuan untuk mengajarkan pemahaman (konsep), menanamkan nilai-nilai, dan memecahkan masalah. Adapun manfaatnya adalah untuk memberikan modifikasi pembelajaran agar tidak terkesan monoton dan membosankan, menggambarkan benda-benda yang abstrak menjadi konkret, memfasilitasi siswa belajar dengan cara masuk situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, membangkitkan minat siswa, menumbuhkan dan mengembangkan rasa kerjasama siswa, mengembangkan kreatifitas siswa, menumbuhkan kesadaran siswa, dan menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.²⁹

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan guru, meliputi menentukan topik, merancang tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan permainan.
- b. Pelaksanaan, meliputi guru menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membagi bahan permainan, dan melakukan permainan.
- c. Siswa mempresentasikan kegiatan permainan, yaitu beberapa pengertian atau konsep tertentu kepada guru dan teman-teman.³⁰

Jenis permainan yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan berbagai soal terkait materi dikertas kemudian digulung dan dimasukkan ke dalam botol.
- b. Guru memerintahkan peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu bersama-sama dan botol mulai bergulir dari satu anak ke anak lainnya di sampingnya.

²⁹ Elly Dwiyana Hendrawati, 'Penggunaan Media Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Pengembangan Karakter Siswa Si SMP Negeri 24 Surakarta', *Photosynthetica*, 2.1 (2018), 1–13 .

³⁰ Sri Asriani Sulaeman, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas V MI As'adiyah 170 Layang Makassar," *Skripsi* (n.d.): 38.

- c. Ketika lagu berhenti, anak yang menerima botol wajib mengerjakan soal pada kertas yang keluar ketika dikocok dan mempresentasikannya. Begitupun seterusnya sampai soal yang ada dibotol habis.

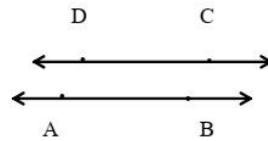
Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan metode permainan adalah sebagai berikut:

- a. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan partisipasi aktif siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang cepat tentang apa yang dilakukan akan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep atau peran ke dalam situasi dan peran sebenarnya dalam masyarakat.
- e. Permainan bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan.
- f. Permainan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan kelemahan metode permainan adalah sebagai berikut:

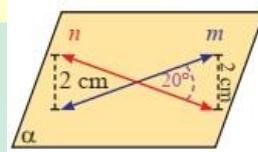
- a. Tidak semua topik dapat disajikan dengan menggunakan metode permainan, semakin tinggi level maka semakin sulit untuk disajikan.
 - b. Membutuhkan banyak waktu.
 - c. Menimbulkan kebisingan/kegaduhan dalam proses pembelajaran.
 - d. Akan mengganggu ketenangan kelas yang lain.³¹
4. Materi Garis dan Sudut
- a. Kedudukan Dua Garis
 - 1) Dua garis sejajar: jika dan hanya jika kedua garis tidak memiliki satupun titik sekutu.

³¹ Nurlaela Hasni Basiroh, "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I MI Al-Asyirotusyafi'iyah," *Skripsi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta* (2016): 19–21.



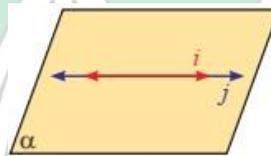
Gambar 1. Dua Garis Sejajar

- 2) Dua garis berpotongan: jika hanya jika kedua garis hanya bersekutu pada satu titik saja.



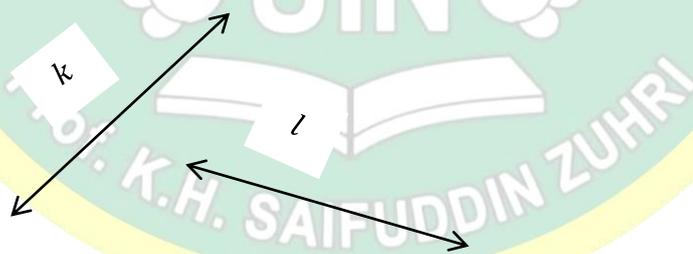
Gambar 2. Dua Garis Berpotongan

- 3) Dua garis berhimpit: jika hanya jika dua titik berada pada 1 garis.



Gambar 3. Dua garis berhimpit

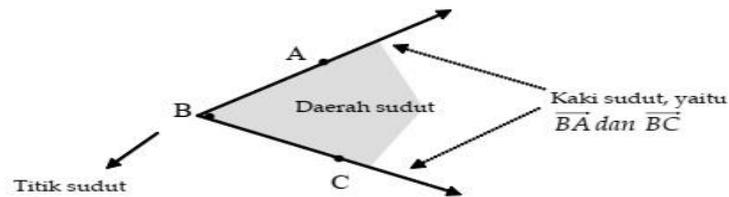
- 4) Dua garis bersilangan: apabila kedua garis tidak sejajar, tidak berpotongan dan tidak berhimpit.



Gambar 4. Dua Garis Bersilangan

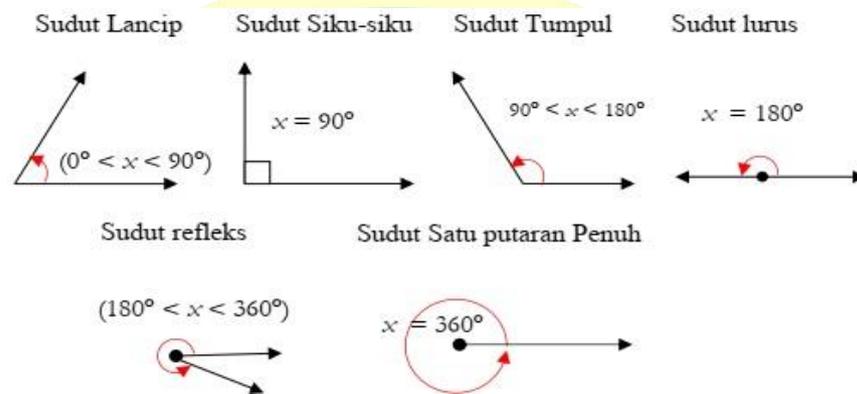
b. Sudut

Sudut terjadi apabila ada dua buah sinar garis yang titik pangkalnya berhimpit. Sinar garis disebut kaki sudut dan pangkal yang berhimpit disebut titik sudut. Besar sudut diukur dalam besaran derajat ($^{\circ}$).



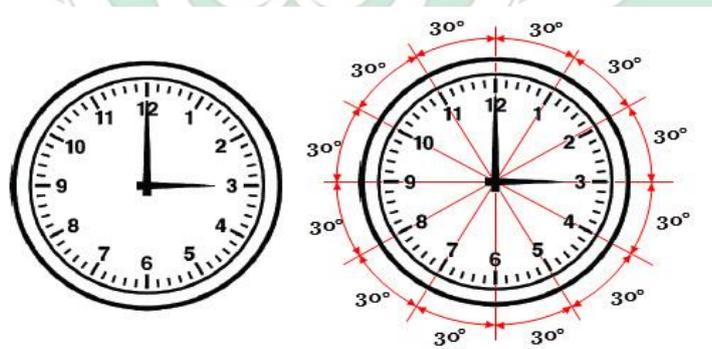
Gambar 5. Sudut

Jenis-jenis sudut meliputi:



Gambar 6. Jenis-Jenis sudut

Belajar sudut menggunakan jam:

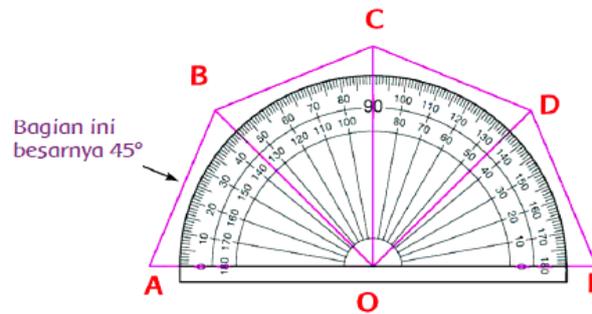


Gambar 7. Jam Sudut

Contoh soal:

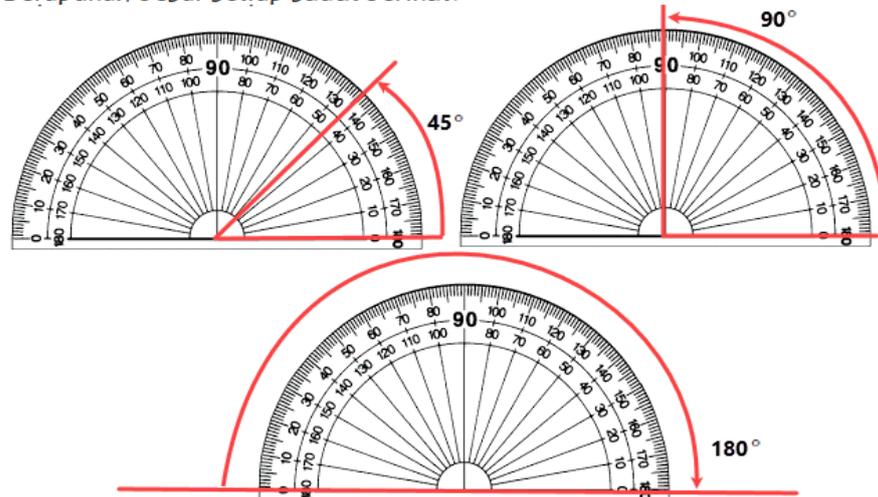
- 1) Besar sudut pada pukul 08.05 adalah 150°
- 2) Jenis sudut pada pukul 04.00 adalah sudut tumpul (karena jumlah sudutnya 120°)
- 3) Sudut refleks pada pukul 05.30 adalah 345°

Mengukur sudut menggunakan busur:



- \angle AOB besarnya 45°
- \angle Besar sudut BOC adalah 45°
- \angle Besar sudut COD adalah 45°
- \angle Besar sudut DOE adalah 45°

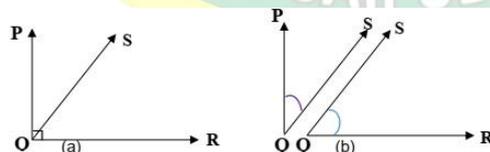
Berapakah besar setiap sudut berikut?



Gambar 8. Mengukur Sudut dengan Busur

Hubungan antara dua sudut adalah sebagai berikut:

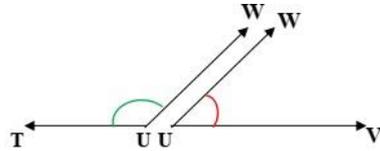
- 1) Sudut berpenyiku, merupakan dua sudut dengan besar sudutnya 90° .



Gambar 9. Sudut Berpenyiku

$\angle PQS$ berpenyiku dengan $\angle SQR$ berarti $\angle PQS + \angle SQR = \angle PQR = 90^\circ$

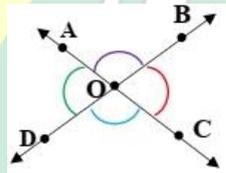
- 2) Sudut berpelurus, merupakan dua sudut dengan besar sudut keduanya 180°



Gambar 10. Sudut Berpelurus

$\angle TUV$ berpelurus dengan $\angle WUV$ berarti $\angle TUV + \angle WUV = \angle TUV = 180^\circ$

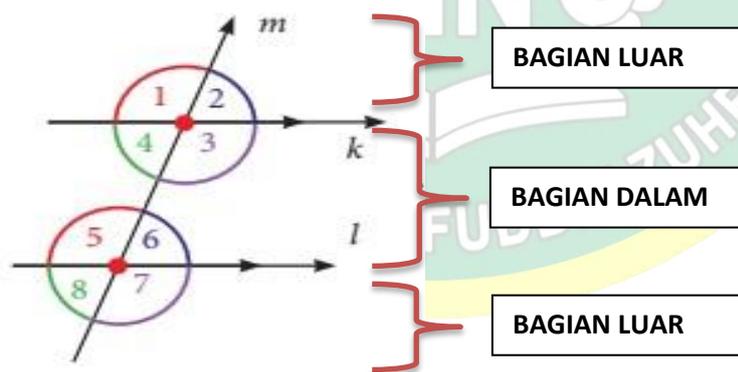
- 3) Sudut bertolak belakang, merupakan dua sudut yang terbentuk oleh perpotongan dua garis. Sudut ini memiliki besar sudut yang sama.



Gambar 11. Sudut Bertolak Belakang

Pasangan $\angle AOB$ dan $\angle DOC$ dan pasangan $\angle BOC$ dan $\angle AOD$ merupakan sudut – sudut yang bertolak belakang.

Sudut-sudut yang terjadi jika 2 garis sejajar dipotong oleh 1 garis antara lain:



Gambar 12. Dua Garis Sejajar yang Dipotong 1 Garis

Sudut-sudut dalam: $\angle 3, \angle 4, \angle 5, \angle 6$

Sudut-sudut luar: $\angle 1, \angle 2, \angle 7, \angle 8$

Dua garis sejajar yang dipotong oleh sebuah garis memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1) Sudut sehadap

Sudut sehadap ini bernilai sama yaitu

a) $\angle k1 = \angle l5$

b) $\angle k4 = \angle l8$

c) $\angle k2 = \angle l6$

d) $\angle k3 = \angle l7$

2) Sudut dalam bersebrangan

Sudut dalam bersebrangan bernilai sama yaitu

a) $\angle k3 = \angle l5$

b) $\angle k4 = \angle l6$

3) Sudut luar bersebrangan

Sudut luar bersebrangan bernilai sama yaitu

a) $\angle k1 = \angle l7$

b) $\angle k2 = \angle l8$

4) Sudut dalam sepihak

Sudut dalam sepihak terletak di bagian dalam dan dalam 1 pihak yang sama. Jumlah kedua sudut = 180° . Sudut dalam sepihak antara lain:

a) $\angle k3 + \angle l6 = 180^\circ$

b) $\angle k5 + \angle l4 = 180^\circ$

5) Sudut luar sepihak

Sudut luar bersebrangan terletak dibagian luar dan dalam 1 pihak yang sama. Jumlah kedua sudut = 180° .

a) $\angle k2 + \angle l7 = 180^\circ$

b) $\angle k1 + \angle l8 = 180^\circ$.³²

³² Abdur Rahman As'ari et al., *Matematika* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2016), hal. 111-156.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya secara empiris.³³ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berasal dari penelitian relevan, bukan berdasarkan fakta empiris dari pengumpulan data.³⁴

Berdasarkan latar belakang diatas, hipotesis yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- H₀: Tidak terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga.
- H₁: Terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga.

³³ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 21.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 99.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang diperlukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian.³⁵

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Quasi Ekperimental Design*. Pendekatan kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan statistik sebagai alat menemukan informasi tentang penelitian yang dilakukan.³⁶ Metode eksperimen merupakan metode untuk mencari pengaruh variabel independen (*treatment*) terhadap variabel dependen (hasil) pada kondisi yang terkendalikan. Desain eksperimen *quasi ekperimental design* (eksperimen semu) merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, dimana perbedaannya terletak pada sampel yang diambil. *True eksperimental design* menggunakan sampel random subjek sedangkan *quasi eksperimental design* menggunakan sampel random kluster untuk diberikan *treatment*. Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang digambarkan pada tabel berikut:³⁷

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	Y	O ₂

Keterangan:

O₁ : Angket awal konsep diri siswa

O₂ : Angket akhir konsep diri siswa

X : *Treatment* kepada kelas eksperimen (metode permainan)

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 203.

³⁶ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 105.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati*, (Bandung : Alfabeta, 2018), hal.120-122.

Y : *Treatment* kepada kelas kontrol (metode ceramah)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga. Pemilihan tempat penelitian ini dilakukan secara sengaja dengan pertimbangan belum terdapat penelitian yang terkait di MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga, dan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran matematika yang kreatif dimana untuk menghilangkan sedikit demi sedikit momok tentang matematika. Waktu penelitian dilaksanakan pada waktu semester genap tahun pelajaran 2021/2022 tepatnya di bulan April 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yaitu wilayah generalisasi yang memuat subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga yang terdiri dari:

Tabel 2. Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	29
2.	VII B	27
3.	VII C	27
4.	VII D	28
Jumlah		111

Sumber : Data MTs Muhammadiyah 04 Slinga

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi.³⁸ Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 117-118.

sampel secara *cluster random sampling*/ acak kelas. Sehingga diperoleh kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapat pengetahuan akan hal itu kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Independen*/ variabel bebas, adalah variabel yang memengaruhi (sebab) perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah metode permainan. Indikator metode permainan adalah sebagai berikut:
 - a. Perbaikan proses pembelajaran matematika
 - b. Penciptaan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan.
 - c. Suasana proses pembelajaran matematika
 - d. Interaksi guru dan murid dalam pembelajaran matematika
2. Variabel *Dependen*/ variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi (akibat) adanya variabel bebas (*independen*).³⁹ Variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini adalah konsep diri siswa. Indikator konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:
 - a. Kesungguhan, minat: menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan, kesungguhan, minat belajar dan melakukan kegiatan matematika.
 - b. Mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri dalam matematika.
 - c. Percaya diri pada kemampuan diri sendiri dan berhasil melaksanakan tugas matematika.
 - d. Bekerja sama dan toleran terhadap orang lain.
 - e. Menghargai pendapat orang lain dan diri sendiri, dapat memaafkan orang lain dan kesalahan sendiri.
 - f. Perilaku sosial: menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan mengetahui bagaimana menempatkan diri.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 57.

g. Memahami manfaat dan menyukai belajar matematika.⁴⁰

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan informasi melalui pengajuan berbagai pertanyaan secara lisan dan dijawab lisan juga.⁴¹ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti akan melakukan observasi pendahuluan untuk menemukan masalah yang diteliti dan untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai hal-hal dari responden. Objek wawancara dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru matematika dan beberapa siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

2. Angket (Kuisisioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pemberian seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.⁴² Angket dalam penelitian digunakan untuk mengukur konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan. Kisi-kisi dan butir skala konsep diri diadopsi dari buku yang berjudul *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa* karya Heris Hendriana dan kawan-kawan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berbentuk gambar, tulisan, atau karya monumental lainnya yang dimiliki seseorang. Hasil penelitian akan lebih kredibel apabila didukung oleh bukti-bukti fisik seperti foto-foto kegiatan penelitian, karya tulisan akademik dan seni atau yang lainnya yang telah ada.⁴³

⁴⁰ Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 187.

⁴¹ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 158.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Cetakan Ke (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 194-199.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 329.

4. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk mengetahui apakah efek tindakan sudah mencapai sasaran atau belum yang tidak terbatas pada orang, tapi juga pada objek alam di dalamnya.⁴⁴

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu untuk mengukur variabel penelitian. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data-data ketika proses penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument berupa non tes yaitu melalui angket untuk mengukur konsep diri siswa. Sebelum instrumen ini digunakan untuk mengukur data, maka harus diuji validitas dan reliabilitasnya.

a. Uji Validitas

Sebuah intrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidatan atau kesahihan instrumen penelitian. Sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan (kelas), peneliti harus menyusun instrument terlebih dahulu berupa angket untuk mengukur konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika. Instrument ini harus melalui uji validitas dan relibilitas kepada bagian dari populasi sebelum digunakan untuk mengukur konsep diri siswa di kelas sampel. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product Momen Pearson*, rumusnya adalah sebagai berikut:⁴⁵

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 214.

⁴⁵ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 193.

Keterangan:

r_{XY} : Koefisien korelasi

N : Banyak subyek

X : Skor item pernyataan

Y : Skor total

XY : Perkalian antara skor item dengan skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Kemudian hasil r_{xy} dikonsultasikan dengan harga r *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ maka alat ukur dikatakan valid atau jika harga r lebih kecil dari harga kritik dalam tabel maka korelasi tersebut tidak signifikan.⁴⁶

Tabel 3. Interpretasi Indeks Korelasi “r” Product Moment

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0.90 \leq r_{XY} \leq 1.00$	Sangat Tinggi	Sangat tepat/ sangat baik
$0.70 \leq r_{XY} < 0.90$	Tinggi	Tepat/ baik
$0.40 \leq r_{XY} < 0.70$	Sedang	Cukup tepat/ cukup baik
$0.20 \leq r_{XY} < 0.40$	Rendah	Tidak tepat/ buruk
$r_{XY} < 0.20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

Tolak ukur dalam menginterpretasikan derajat validitas instrumen dilakukan berdasarkan kriteria Guilford, setelah didapat harga r_{XY} , dilakukan pengujian validitas dengan membandingkan r_{XY} dengan r_{tabel} . r_{tabel} diperoleh dengan melihat tabel *Pearson* secara langsung dengan taraf signifikansi 5%, dan uji coba dilakukan kepada 27 responden yang termasuk dalam populasi, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0.381$. Jika $r_{XY} \geq$

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 211-219.

r_{tabel} , maka butir pertanyaan dikatakan valid, sedangkan jika $r_{XY} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan tidak valid.⁴⁷

Untuk menghitung validasi, dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product Momen Pearson* dengan bantuan SPSS Statistics 26 dan Microsoft Excel. Untuk kebutuhan mengukur konsep diri siswa, peneliti menyusun 30 item butir angket yang terdiri dari 12 indikator. Instrumen angket selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk oleh pakar yang dalam hal ini adalah dosen pembimbing. Hasil uji validitas konstruk instrument angket menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan telah sesuai dengan indikator untuk mengukur konsep diri siswa.

Langkah selanjutnya, peneliti menyebar angket kepada 27 siswa yang termasuk dalam populasi sebagai responden uji validitas angket. Jawaban responden terhadap instrumen angket selanjutnya dikumpulkan dan ditabulasi. Peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Momen Pearson* untuk menentukan butir angket yang valid dan tidak valid, dimana butir angket dikatakan valid jika $r_{XY} \geq r_{tabel}$, sedangkan jika $r_{XY} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan tidak valid.

Hasil tabulasi perhitungan r_{XY} sebagai parameter valid atau tidak validnya butir angket pada uji validitas ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Konsep Diri

No Pertanyaan	Validasi		Keterangan
	r_{XY}	r_{tabel}	
1.	0.305	0.381	Tidak Valid
2.	0.126	0.381	Tidak Valid
3.	0.553	0.381	Valid
4.	0.321	0.381	Tidak Valid
5.	0.587	0.381	Valid
6.	0.018	0.381	Tidak Valid
7.	0.486	0.381	Valid
8.	0.057	0.381	Tidak Valid
9.	0.033	0.381	Tidak Valid
10.	0.244	0.381	Tidak Valid

⁴⁷ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 193.

11.	0.190	0.381	Tidak Valid
12.	0.296	0.381	Tidak Valid
13.	0.497	0.381	Valid
14.	0.564	0.381	Valid
15.	0.417	0.381	Valid
16.	0.668	0.381	Valid
17.	0.446	0.381	Valid
18.	0.238	0.381	Tidak Valid
19.	0.501	0.381	Valid
20.	0.037	0.381	Tidak Valid
21.	0.231	0.381	Tidak Valid
22.	0.333	0.381	Tidak Valid
23.	0.563	0.381	Valid
24.	0.156	0.381	Tidak Valid
25.	0.210	0.381	Tidak Valid
26.	0.427	0.381	Valid
27.	0.233	0.381	Tidak Valid
28.	0.408	0.381	Valid
29.	0.157	0.381	Tidak Valid
30.	0.197	0.381	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat dari 30 item pertanyaan hanya 12 item pertanyaan yang dianggap valid, sedangkan 18 item pertanyaan dianggap gugur atau tidak valid. Item pertanyaan yang valid diantaranya adalah item pertanyaan nomor 3, 5, 7, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 23, 26, 28.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan agar peneliti mengetahui keajegan atau kekonsistenan instrumen ketika diberikan kepada subjek yang sama meskipun dengan orang, waktu, ataupun tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan).⁴⁸ Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan rumus Alpha yaitu sebagai berikut:⁴⁹

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

⁴⁸ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: Depublish, 2019) hal. 108.

⁴⁹ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 206.

Keterangan:

$$s^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1} \quad \text{atau} \quad s^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

dimana :

r : Reliabilitas angket secara keseluruhan

s_i^2 : Varians skor tiap-tiap item

s_t^2 : Variansi total

n : Banyaknya butir

Kriteria keputusan koefisien reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha yaitu jika $r > r_{tabel}$ maka angket dikatakan reliabel. Untuk mengkriterikan nilai reliabilitas dapat menggunakan kriteria reliabilitas Guilford berikut:⁵⁰

Tabel 5. Kriteria koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0.90 \leq r \leq 1.00$	Sangat Tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0.70 \leq r < 0.90$	Tinggi	Tetap/baik
$0.40 \leq r < 0.70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0.20 \leq r < 0.40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < 0.20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

Untuk menghitung reliabilitas butir angket konsep diri dapat diperoleh dengan menggunakan rumus Alpha dengan bantuan SPSS 26.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Konsep Diri Semua Item

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	12

⁵⁰ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 206.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui $N=27$, $\alpha = 5\%$ (0.05), N pada item = 12, maka di dapat $r_{tabel} = 0.381$, dari hasil output didapat $r_{hitung} = 0.786 > r_{tabel} = 0.381$ maka dapat disimpulkan soal-soal tersebut reliabel (Reliabilitas Tinggi).

c. Konversi Nilai Angket Untuk Konsep Diri

Alternatif respon angket menggunakan Skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan ketika akan mengukur pendapat, persepsi dan sikap seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Adapun rentang Skala *Likert* yaitu:

- 1) Sangat Setuju (SS), jika pertanyaan/ Pernyataan selalu dikerjakan.
- 2) Setuju (S), jika pertanyaan/ Pernyataan dikerjakan.
- 3) Ragu-ragu (R), jika pertanyaan/ Pernyataan kadang dikerjakan.
- 4) Tidak Setuju (TS), jika pertanyaan/ Pernyataan sesekali dikerjakan.
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS), jika pertanyaan/ Pernyataan itu sama sekali tidak dikerjakan, tapi pernah mengerjakan.

Adapun pola skor pilihan respon angket adalah sebagai berikut:⁵¹

Tabel 7. Skor Pilihan Angket

Pernyataan	Skor Pilihan Alternatif Respon				
	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, hal. 134-135.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrument Angket Konsep Diri⁵²

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	
		Positif	Negatif
Konsep Diri	Mampu tampil atau berbicara di depan kelas dalam pelajaran matematika	1	-
	Memperoleh perhatian dari teman-teman atau guru pada pelajaran matematika sehubungan dengan penampilan diri	2	-
	Mampu menerima pelajaran matematika	3,4,5	-
	Mampu menyelesaikan tugas dan ulangan matematika	6	7
	Yakin pada diri sendiri dalam mengerjakan ulangan matematika	8,9,10	-
	Yakin pada diri sendiri dalam mengerjakan tugas matematika	11	12
	Mengatasi kesulitan dalam mengerjakan tugas matematika	14	13
	Mampu mengajukan pertanyaan mengenai pelajaran matematika	15	16,17
	Mampu mengajukan pendapat mengenai pelajaran matematika	18,19	20
	Memiliki rasa tanggung jawab dalam pelajaran matematika	21,22	-
	Memiliki inisiatif dalam pelajaran matematika	23,24,25	-
	Memperoleh kepercayaan dari teman-teman dan guru dalam pelajaran matematika	26,27,28	-
	Memiliki rasa malu sehubungan dengan prestasi akademik yang rendah pada pelajaran matematika	29	30

Data konsep diri siswa yang telah diperoleh, selanjutnya akan diinterpretasikan kedalam beberapa kategori. Namun sebelum membuat rentang harus diketahui terlebih dahulu nilai maksimum, nilai minimum, dan jumlah kategorinya.

⁵² Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 187-190.

Diketahui bahwa butir angket dalam skripsi ini berjumlah 12 pertanyaan yang valid dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 1. Untuk mendapatkan nilai maksimal dan minimum, maka menggunakan rumus:

Nilai maksimum: *Jumlah keseluruhan pertanyaan* \times 5

Nilai minimum: *Jumlah keseluruhan pertanyaan* \times 1

Maka dapat diketahui nilai maksimum pada angket adalah $12 \times 5 = 60$, dan nilai minimumnya adalah $12 \times 1 = 12$.⁵³

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menguji hipotesis apakah H_0 diterima atau ditolak. H_0 diterima berarti tidak terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga, jika ditolak berarti terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *N-Gain Score*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode dalam pembelajaran. *N-Gain Score* atau gain ternormalisasi adalah data yang diperoleh dengan membandingkan selisih antara skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih antara SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest*.

N-Gain Score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas kontrol.⁵⁴ Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan tersebut maka digunakan uji *Independent sample t-test*. Mengapa menggunakan uji *Independent sample t-test*? Karena jumlah responden kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama.⁵⁵ Namun, sebelum uji *Independent sample t-test*

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 154.

⁵⁴ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 237.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 291.

dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas (tidak wajib).

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan uji prasyarat dalam memenuhi asumsi kenormalan analisis data statistik parametrik. Dalam penelitian ini, karena sampel yang diteliti lebih dari 50 maka pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:⁵⁶

1) Merumuskan hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

2) Menentukan taraf signifikansi (α).

3) Menentukan nilai uji statistik

$$D = \max |f_0(xi) - f_n(xi)|, i = 1, 2, \dots, n$$

$f_0(xi)$: Distribusi kumulatif observasi

$f_n(xi)$: Distribusi kumulatif teoritis di bawah H_0

4) Menentukan wilayah kritis

H_0 diterima jika $D_{hitung} \leq D_{tabel}$

H_0 ditolak jika $D_{hitung} > D_{tabel}$

5) Melakukan perhitungan statistik uji.

6) Memberikan kesimpulan

b. Uji Homogenitas

Homogenitas merupakan suatu uji untuk mengetahui apakah varians (keberagaman) data penelitian homogen (sama) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol

⁵⁶ Rika Dwiana Putri, "Perbandingan Kekuatan Uji Metode Kolmogorof Smirnov, Anderson Darling, Dan Shapiro Wilk Untuk Uji Normalitas Data," *Skripsi Studi Matematika Universitas Sanata Dharma* (2020): 44–45.

bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene. Data dalam uji Levene ditransformasikan dengan jalan mencari selisih masing-masing skor dengan rata-rata kelompoknya. Langkah-langkah uji Levene adalah sebagai berikut:⁵⁷

1) Menentukan hipotesis

- a) $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$, kedua varians homogen
 b) $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, kedua varians tidak homogen

2) Menentukan nilai uji statistik

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} n_i (Z_{ij} - \bar{Z}_{i..})^2}$$

Keterangan:

n adalah jumlah perlakuan

k adalah banyak kelompok

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$$

\bar{Y}_i Adalah rata-rata dari kelompok $- i$

\bar{Z}_i Adalah rata-rata kelompok Z_i

$\bar{Z}_{..}$ adalah rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

3) Menentukan kriteria uji

Tolak H_0 jika $W > F_{(a;k-1,n-k)}$

4) Memberi kesimpulan

H_0 diterima, kedua varians homogen. jika H_0 ditolak, kedua varians tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *N-Gain Score*. Sebelum itu, kita harus tahu terlebih dahulu bahwa uji *N-Gain Score* dapat digunakan ketika terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Karena penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

⁵⁷ Alif Hartati, Triastuti Wuryandari, and Yuciana Wilandari, "Analisis Varian Dua Faktor Dalam Rancangan Pengamatan Berulang (Repeated Measures)," *Jurnal Gaussian* 2, no. 4 (2013): 279–288.

dimana jumlah responden setiap kelompok tidak berjumlah sama, maka untuk mengetahui perbedaan tersebut digunakan uji *Independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁵⁸

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rata-rata *posttest* kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata *posttest* kelas kontrol

S_1^2 : Varian kelas eksperimen

S_2^2 : Varian kelas kontrol

n_1 : Banyak siswa kelas eksperimen

n_2 : Banyak siswa kelas eksperimen

Sedangkan untuk rumus uji *N-Gain Score* adalah sebagai berikut:⁵⁹

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Skor Pretest}$$

Tabel 9. Kriteria Skor *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain Score</i>	Kriteria
$N - Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N - Gain < 0,70$	Sedang
$N - Gain \leq 0,30$	Rendah

⁵⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 138.

⁵⁹ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 235.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga Kabupaten Purbalingga

1. Sejarah MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga

MTs Muhammadiyah 04 Slinga berdiri pada tahun 1969, berdasarkan pemikiran-pemikiran para tokoh agama yang ada diorganisasi Muhammadiyah, Desa Slinga, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga. Mereka mempunyai rencana untuk mendirikan sekolah tingkat pertama untuk menampung anak-anak tamat dari Madrasah Ibtidaiyah khususnya yang ada di wilayah Desa Slinga dan sekitarnya. Karena di wilayah Kecamatan Kaligondang sudah ada SMP Muhammadiyah sehingga di Desa Slinga juga mendirikan sekolah. Tokoh-tokoh yang berperan antara lain Bapak Abror (alm), Bapak Ahmad Chalimi (alm), Bapak Abu Suhur, Bapak Sukirno, Bapak Hadi Masturi, dan Bapak Ismani Mubarak (alm).

Kemudian mereka sepakat untuk mendirikan MTs Muhammadiyah 04 Slinga pada tahun 1969 yang pada waktu itu, penerimaan siswa tidak hanya tamatan Madrasah saja tapi juga anak-anak yang sudah pernah sekolah tetapi putus sekolah dan dapat melanjutkan di MTs Muhammadiyah 04 Slinga. pada awal itu, lahannya belum ada sehingga tempat belajarnya di rumah-rumah warga, namun dengan gigihnya para pengurus yang berusaha mendirikan gedung sekolah, maka kebetulan sudah ada tanah wakaf dari saudara Masruhan yang seluas 210 cm².

Beberapa tahun kemudian SMP Muhammadiyah Kaligondang direhab sehingga bangunan yang lama diminta oleh pengurus pembangunan MTs Muhammadiyah 04 Slinga untuk mendirikan di lokasi tanah wakaf tersebut, sehingga menjadi modal awal dari bangunan sekolah MTs Muhammadiyah 04 Slinga dimana yang sekarang sudah berubah nama menjadi MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga.

2. Profil MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga

MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga berlokasi di Desa Slinga Rt 02 Rw 03, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah, dengan kode pos 53391.

3. Visi, Misi MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga

a. Visi MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga

MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga ingin mewujudkan harapan dan respon dalam visi berikut: “Berakhlak Mulia Cerdas Berkarakter”.

b. Misi MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga

Adapun misi dari MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga adalah sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan iklim suasana yang berbudaya islami bagi seluruh warga madrasah.
- 2) Mengoptimalkan pemberdayaan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif agar siswa dapat berkembang lebih optimal.
- 4) Mengembangkan dan mengoptimalkan pengembangan kurikulum.
- 5) Melaksanakan pengembangan inovasi dalam pembelajaran.
- 6) Memanfaatkan sarana/media pembelajaran yang tersedia.
- 7) Mewujudkan sistem pendidikan yang mengembangkan kepedulian lingkungan hijau (green school dan madrasah bersih) dan kepedulian terhadap kondisi masyarakat.
- 8) Terciptanya proses pembelajaran yang memberikan pembinaan kepedulian lingkungan.

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah dikelas VIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIB sebagai kelas eksperimen. Adapun rincian proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas VIIA dan VIIB MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Proses Pembelajaran

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Materi Pokok
1.	Rabu, 06 April 2022	08.20-09.40	Eksperimen (VIIB)	<i>Pretest</i> dan kedudukan 2 garis
		09.40-11.00	Kontrol (VIA)	<i>Pretest</i> dan kedudukan 2 garis
2.	Kamis, 07 April 2022	08.20-09.40	Eksperimen (VIIB)	Hubungan Antar Sudut
		09.40-11.00	Kontrol (VIA)	Hubungan Antar Sudut
3.	Jum'at, 08 April 2022	07.00-08.20	Kontrol (VIA)	Sudut-Sudut Yang Terjadi Jika 2 Garis Sejajar Dipotong Oleh 1 Garis
4.	Sabtu, 09 April 2022	07.00-08.20	Kontrol (VIA)	Kuis dan <i>Posttest</i>
		08.20-09.40	Eksperimen (VIIB)	Sudut-Sudut Yang Terjadi Jika 2 Garis Sejajar Dipotong Oleh 1 Garis
5.	Senin, 11 April 2022	07.00-08.20	Eksperimen (VIIB)	Puzzle Review Materi dan <i>Posttest</i>

Pada penelitian ini, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode permainan adalah kelas VIIB yang berjumlah 27 siswa dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan metode permainan adalah kelas VIA yang berjumlah 29 siswa.

Berikut kegiatan pembelajaran selama penelitian dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen dilakukan di kelas VIIB MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen yaitu sebanyak 4 kali. Pertemuan pertama dilakukan *pretest* untuk mengukur konsep diri siswa sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan yang dilanjut dengan penjelasan materi tentang kedudukan 2 garis. Pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran tentang hubungan antar sudut. Pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran tentang sudut-sudut yang terjadi jika 2 garis sejajar dipotong oleh sebuah garis. Pertemuan keempat dilakukan review materi kemudian dilanjut pemberian *posttest* kepada siswa untuk mengetahui perbedaan perubahan konsep diri setelah diberikan pembelajaran dengan metode permainan.

Proses pembelajaran dikelas eksperimen (VIIB) menggunakan metode permainan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran, dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- 2) Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali melalui bertanya.
- 3) Memberitahukan tentang tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi yang dijelaskan oleh guru melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan

informasi/eksperimen, mengasosiasikan mengolah informasi, mengkomunikasikan).

- 2) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai pertanyaan yang berkaitan tentang materi yang dijelaskan oleh guru dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran.
- 3) Setelah penjelasan materi selesai, selanjutnya dilakukan permainan dimana langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 - a) Guru menyiapkan berbagai soal terkait materi yang dimasukkan di dalam botol.
 - b) Guru memerintahkan peserta didik untuk bersama-sama menyanyikan lagu singkat. Sembari menyanyi, botol digulirkan dari teman satu keteman yang lainnya sampai lagu berhenti.
 - c) Ketika lagu berhenti, peserta didik yang mendapatkan botol wajib mengocoknya untuk mendapatkan soal dan langsung mempresentasikan jawabannya. Begitu seterusnya sampai soal yang di dalam botol habis atau waktu pembelajaran habis.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menarik kesimpulan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Guru menyampaikan beberapa pertanyaan yang memicu siswa terkait materi yang telah dipelajari.
- 3) Mengingatkan peserta didik untuk semangat belajar, mengulang materi yang sudah dipelajari dan mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

2. Kelas Kontrol

Kelas kontrol dilakukan di kelas VIIA MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas kontrol yaitu sebanyak 4 kali. Pertemuan pertama dilakukan *pretest* untuk mengukur konsep diri siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan

metode ceramah yang dilanjut dengan penjelasan materi tentang kedudukan 2 garis. Pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran tentang hubungan antar sudut. Pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran tentang sudut-sudut yang terjadi jika 2 garis sejajar dipotong oleh sebuah garis. Pertemuan keempat dilakukan kuis kemudian dilanjut pemberian *posttest* kepada siswa untuk mengetahui perbedaan perubahan konsep diri setelah diberikan pembelajaran dengan metode ceramah.

Proses pembelajaran dikelas kontrol (VIIA) menggunakan metode ceramah. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengajak berdoa untuk memulai pembelajaran, dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- 2) Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali melalui bertanya.
- 3) Memberitahukan tentang tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi yang dijelaskan oleh guru melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan, mengolah informasi, mengkomunikasikan).
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai pertanyaan yang berkaitan tentang materi yang dijelaskan oleh guru dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru memerintahkan siswa untuk mencatat materi yang dijelaskan.
- 4) Guru menyiapkan latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa.

- 5) Guru mempersilahkan siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- 6) Guru dan siswa bersama-sama mengoreksi jawaban di papan tulis. Begitu seterusnya sampai soal terjawab dengan benar semua.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menarik kesimpulan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Guru menyampaikan beberapa pertanyaan yang memicu siswa terkait materi yang telah dipelajari.
- 3) Mengingatkan peserta didik untuk semangat belajar, mengulang materi yang sudah dipelajari dan mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

C. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Sebelum diberikan *treatment*, siswa diberikan angket awal (*pretest*) terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi konsep diri siswa sebelum dilakukan proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, butir angket sebagai *pretest* diberikan kepada 27 siswa, dan kelas kontrol butir angket sebagai *pretest* diberikan kepada 29 siswa.

Kemudian setelah diberikan *treatment*, siswa kembali diberikan angket sebagai (*posttest*). Tujuan diberikan *posttest* adalah untuk mengetahui konsep diri siswa setelah diberikan pembelajaran dengan metode permainan. Pada kelas eksperimen, butir angket sebagai *posttest* diberikan kepada 27 siswa, dan kelas kontrol butir angket sebagai *posttest* diberikan kepada 29 siswa.

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berikut adalah tabel data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen:

Tabel 11. Data Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Adis Setia Budi Mulyani	40	47
2	Afina Raudlatul Jannah	38	50

3	Aprilia Ulil Ma'rifah	41	48
4	Assifatun Nangimah	41	47
5	Cahaya Mega Rahma Rahayu	38	45
6	Cita Nur Diarti	45	58
7	Dzakiyyah Nur 'Afifah	42	52
8	Elma Tri Fadila	38	46
9	Faida Lutfiana Zakiyah	41	56
10	Farah Nur Faizah	36	47
11	Finisa Putri Pambayu	38	49
12	Husna Khalisha	42	54
13	Ika Indah Lestari	41	49
14	Isna Sholihah	37	47
15	Khoerunnisa Kharismatika	42	50
16	Marta Gea Pretiwi	40	47
17	Maulida Nur Fadilah	47	57
18	Puspita Nurfaizah	35	46
19	Ratna Ayuningtyas	39	50
20	Rizki Aulia Hanifah	41	52
21	Syifa Ariyani	37	45
22	Syifa Aulia Isnaeni	40	57
23	Tanisha Mahrin	39	52
24	Vanneza Sofiana Mely	32	43
25	Zaima Syarifah Habil	38	45
26	Zalfa Maisya Labibah	36	48
27	Zaneta Palupi	27	49
RATA-RATA		38,925925	49,481481

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memiliki skor angket tertinggi 47 atas nama Maulida Nur Fadilah, nilai terendahnya adalah 27 atas nama Zaneta Palupi, dan nilai rata-rata *pretestnya* adalah 38,925925. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan, di kelas eksperimen memiliki skor angket tertinggi 58 atas nama Cita Nur Diarti, nilai terendahnya adalah 40 atas nama Vanneza Sofiana Mely, dan nilai rata-rata *posttestnya* adalah 49,481481. Dari data yang dihasilkan, bahwa skor angket untuk kelas eksperimen dari sebelum dan sesudah diberikan

perlakuan mengalami peningkatan, dimana selisih antara skor *pretest* dan *posttest* sebesar 9.555556 atau kalau dibulatkan menjadi 10.

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berikut adalah tabel data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol:

Tabel 12. Data Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Anandika Cipta Pratama	34	38
2.	Aprizal Eka Nur Hidayat	39	49
3.	Aryaswara Mahardika Dewandana	37	42
4.	Aryaswara Mahardika Dewandanu	35	43
5.	Athar Ibrahim	33	44
6.	Awal Oktafian	35	40
7.	Bintang Rizky Gilang Ramadhan	39	42
8.	Dafa Risang Megandaru	36	46
9.	Damar Adwitya Baktiadi Ahnafisman	41	42
10.	Dani Sulesty	43	44
11.	Dhisma Dhiya'ulhaq Al Kaizen	45	52
12.	Enggar Dhanang Sultoni	29	34
13.	Fatah Rifqi Nurhasan	38	42
14.	Hafid Syafiq Rahmatullah	40	47
15.	Herdian Dwi Pangestu	31	36
16.	Ibnu Arshaq Izyan Al Arshad	29	31
17.	Ikhya Fajrul Falah	39	43
18.	M. Farhan Hakimi	35	39
19.	Mafaza Mujahid	33	45
20.	Muhammad Maulana	31	40
21.	Muhammad Shafwan Tsani	35	39
22.	Mukhlas Yusuf Andito	37	44
23.	Nabil Pratama	27	42
24.	Rahmat Subiyanto Yudoyono Djami	41	46
25.	Sabiq Pratama	33	43
26.	Sujud Bintang Nurzaman	27	39
27.	Syahdana Jelang Ramadhan	35	42
28.	Thibi Ruchi	36	39
29.	Zaidan Aqila Akbar	38	43
RATA-RATA		35,5517241	41,9310345

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa pada kelas kontrol hasil *pretest* memiliki skor angket tertinggi 45 atas nama Dhisma Dhiya'ulhaq Al Kaizen, nilai terendahnya adalah 27 atas nama Nabil Pratama dan Sujud Bintang Nurzaman, dan nilai rata-rata *pretest*nya adalah 35,5517241. Selanjutnya untuk data *posttest* pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan metode permainan dalam pembelajaran matematika memiliki skor angket tertinggi 52 atas nama Dhisma Dhiya'ulhaq Al Kaizen, nilai terendahnya adalah 31 atas nama Ibnu Arshaq Izyan Al Arshad, dan nilai rata-rata *posttest*nya adalah 41,9310345. Dari data tabel yang dihasilkan, bahwa skor angket untuk kelas kontrol dari sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami peningkatan, dimana selisih antara skor *pretest* dan *posttest* sebesar 6,3793104 atau kalau dibulatkan menjadi 6.

D. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, maka untuk uji normalitas menggunakan uji kolmogorov smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.⁶⁰ Adapun hasil outputnya adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Konsep Diri Siswa	Posttest Kelas Eksperimen	.153	27	.105	.925	27	.051
	Posttest Kelas Kontrol	.162	29	.051	.969	29	.541

a. Lilliefors Significance Correction

⁶⁰ Putri, "Perbandingan Kekuatan Uji Metode Kolmogorof Smirnov, Anderson Darling, Dan Shapiro Wilk Untuk Uji Normalitas Data."

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov smirnov maupun uji Shapiro wilk > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.⁶¹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data kelas eksperimen dan data kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji levene dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.⁶² Adapun hasil outputnya adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Konsep Diri Siswa	Based on Mean	.064	1	54	.801
	Based on Median	.024	1	54	.879
	Based on Median and with adjusted df	.024	1	52.882	.879
	Based on trimmed mean	.057	1	54	.812

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar 0.801 dimana > 0.05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.⁶³

3. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji *Independent sample t-test* merupakan uji prasyarat sebelum dilakukannya analisis data menggunakan uji *N-Gain Score*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Dalam pelaksanaan uji *Independent sample t-test* peneliti

⁶¹ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 247.

⁶² Hartati, Wuryandari, and Wilandari, "Analisis Varian Dua Faktor Dalam Rancangan Pengamatan Berulang (Repeated Measures)."

⁶³ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 252.

menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 untuk mempermudah dalam perhitungannya. Adapun hasil outputnya adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Uji *Independent Sample T- Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Konsep Diri Siswa	Equal variances assumed	.064	.801	6.758	54	.000	7.550	1.117	5.310	9.791
	Equal variances not assumed			6.770	53.970	.000	7.550	1.115	5.314	9.787

Karena data penelitian homogen, maka hasil mengacu pada *equal variances assumed* untuk nilai sig-(2-tailed). Berdasarkan output di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata konsep diri siswa antara kelas eksperimen menggunakan metode permainan dengan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah).⁶⁴ Sedangkan untuk hasil statistika deskriptifnya adalah sebagai berikut:

⁶⁴ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 285.

Tabel 16. Statistika Deskriptif Uji *Independent Sample T- Test*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Konsep Diri Siswa	<i>Posttest</i> Eksperimen (Permainan)	27	49.48	4.070	.783
	<i>Posttest</i> Kontrol (Ceramah)	29	41.93	4.276	.794

Statistika deskriptif ini digunakan untuk melihat seberapa besar perbedaan kondisi konsep diri siswa untuk *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol. Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa mean atau rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 49.48 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 41.93. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata data *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan dalam pembelajaran matematika lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode permainan lebih efektif dari pada metode cemarrah/konvensional.

E. Perhitungan *N-Gain Score*

Setelah melalui uji prasyarat dimana data penelitian berdistribusi normal, homogen dan terdapat perbedaan yang signifikan, maka selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji *N-Gain Score*. Uji *N-Gain Score* ini digunakan untuk mengetahui peningkatan konsep diri yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perhitungan *N-Gain Score* ini menggunakan data *pretest* dan *posttest*. Data *N-Gain Score* diperoleh dengan membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih skor maksimum ideal dan *pretest*.⁶⁵ Dibawah ini merupakan tabel nilai *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

⁶⁵ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 235.

Tabel 17. Hasil *N-Gain Score* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
1	Adis Setia Budi M	40	47	0.35	Sedang
2	Afina Raudlatul Jannah	38	50	0.55	Sedang
3	Aprilia Ulil Ma'rifah	41	48	0.37	Sedang
4	Assifatun Nangimah	41	47	0.32	Sedang
5	Cahaya Mega Rahma R	38	45	0.32	Sedang
6	Cita Nur Diarti	45	58	0.87	Tinggi
7	Dzakiyyah Nur 'Afifah	42	52	0.56	Sedang
8	Elma Tri Fadila	38	46	0.36	Sedang
9	Faida Lutfiana Zakiyah	41	56	0.79	Tinggi
10	Farah Nur Faizah	36	47	0.46	Sedang
11	Finisa Putri Pambayu	38	49	0.50	Sedang
12	Husna Khalisha	42	54	0.67	Sedang
13	Ika Indah Lestari	41	49	0.42	Sedang
14	Isna Sholihah	37	47	0.43	Sedang
15	Khoerunnisa K	42	50	0.44	Sedang
16	Marta Gea Pretiwi	40	47	0.35	Sedang
17	Maulida Nur Fadilah	47	57	0.77	Tinggi
18	Puspita Nurfaizah	35	46	0.44	Sedang
19	Ratna Ayuningtyas	39	50	0.52	Sedang
20	Rizki Aulia Hanifah	41	52	0.58	Sedang
21	Syifa Ariyani	37	45	0.35	Sedang
22	Syifa Aulia Isnaeni	40	57	0.85	Tinggi
23	Tanisha Mahrin	39	52	0.62	Sedang
24	Vanneza Sofiana Mely	32	43	0.39	Sedang
25	Zaima Syarifah Habil	38	45	0.32	Sedang
26	Zalfa Maisya Labibah	36	48	0.50	Sedang
27	Zaneta Palupi	27	49	0.67	Sedang

Dari tabel di atas, dapat diketahui perolehan nilai *N-Gain Score* kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa. Dari 27 siswa tersebut yang memperoleh nilai tinggi dalam kriteria *N-Gain Score* adalah nomor absen 6, 9, 17, dan 22, kemudian siswa yang memperoleh nilai sedang dalam kriteria *N-Gain Score* adalah 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, dan 27, sedangkan untuk nilai rendah dalam kriteria *N-*

Gain Score tidak ada. Adapun statistik nilai *N-Gain Score* konsep diri siswa dalam kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Data Statistik Kelas Eksperimen

Data nilai <i>N-Gain Score</i> konsep diri siswa kelas eksperimen	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
	27	0.87	0.32	0.5094

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata nilai *N-Gain Score* konsep diri siswa kelas eksperimen adalah 0.5094. Kemudian nilai *N-Gain Score* tersebut dikategorikan dalam kategori yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 19. Daftar Distribusi nilai *N-Gain Score* Kelas Eksperimen

Nilai <i>N-Gain Score</i>	Kriteria	Frekuensi	Presentase
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi	4	15%
$0,30 < N - \text{Gain} < 0,70$	Sedang	23	85%
$N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah	0	0%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori tinggi berjumlah 4 siswa dengan presentase 15%. Siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori sedang berjumlah 23 siswa dengan presentase 85%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori rendah tidak ada. Secara keseluruhan konsep diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa metode permainan dalam pembelajaran matematika berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan konsep diri siswa dalam kategori sedang.

Tabel 20. Hasil *N-Gain Score* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
1	Anandika Cipta Pratama	34	38	0.15	Rendah
2	Aprizal Eka Nur Hidayat	39	49	0.48	Sedang
3	Aryaswara Mahardika Dewandana	37	42	0.22	Rendah
4	Aryaswara Mahardika Dewandanu	35	43	0.32	Sedang
5	Athar Ibrahim	33	44	0.41	Sedang
6	Awal Oktafian	35	40	0.20	Rendah
7	Bintang Rizky Gilang R	39	42	0.14	Rendah
8	Dafa Risang Megandaru	36	46	0.42	Sedang
9	Damar Adwitya Baktiadi Ahnafisman	41	42	0.05	Rendah
10	Dani Sulestyo	43	44	0.06	Rendah
11	Dhisma Dhiya'ulhaq Al Kaizen	45	52	0.47	Sedang
12	Enggar Dhanang Sultoni	29	34	0.16	Rendah
13	Fatah Rifqi Nurhasan	38	42	0.18	Rendah
14	Hafid Syafiq Rahmatullah	40	47	0.35	Sedang
15	Herdian Dwi Pangestu	31	36	0.17	Rendah
16	Ibnu Arshaq Izyan Al Arshad	29	31	0.06	Rendah
17	Ikhya Fajrul Falah	39	43	0.19	Rendah
18	M. Farhan Hakimi	35	39	0.16	Rendah
19	Mafaza Mujahid	33	45	0.44	Sedang
20	Muhammad Maulana	31	40	0.31	Sedang
21	Muhammad Shafwan T	35	39	0.16	Rendah
22	Mukhlas Yusuf Andito	37	44	0.30	Rendah
23	Nabil Pratama	27	42	0.45	Sedang
24	Rahmat Subiyanto Y.D	41	46	0.26	Rendah
25	Sabiq Pratama	33	43	0.37	Sedang
26	Sujud Bintang Nurzaman	27	39	0.36	Sedang
27	Syahdana Jelang R	35	42	0.28	Rendah
28	Thibi Ruchi	36	39	0.13	Rendah
29	Zaidan Aqila Akbar	38	43	0.23	Rendah

Dari tabel di atas, dapat diketahui perolehan nilai *N-Gain Score* kelas kontrol yang berjumlah 29 siswa. Dari 29 siswa tersebut yang memperoleh

nilai rendah dalam kriteria *N-Gain Score* adalah nomor absen 1, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 27, 28, 29, kemudian siswa yang memperoleh nilai sedang dalam kriteria *N-Gain Score* adalah nomor absen 2, 4, 5, 8, 11, 14, 19, 20, 23, 25, 26 sedangkan untuk nilai tinggi dalam kriteria *N-Gain Score* tidak ada. Adapun statistik nilai *N-Gain Score* konsep diri siswa dalam kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Data Statistik Kelas Kontrol

Data nilai <i>N-Gain Score</i> konsep diri siswa kelas eksperimen	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
	29	0.48	0.05	0.2585

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata nilai *N-Gain Score* konsep diri siswa kelas eksperimen adalah 0.2585. Kemudian nilai *N-Gain Score* tersebut dikategorikan dalam kategori yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 22. Daftar Distribusi nilai *N-Gain Score* Kelas Kontrol

Nilai <i>N-Gain Score</i>	Kriteria	Frekuensi	Presentase
$N - Gain \geq 0,70$	Tinggi	0	0%
$0,30 < N - Gain < 0,70$	Sedang	11	38%
$N - Gain \leq 0,30$	Rendah	18	62%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori tinggi tidak ada. Siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori sedang berjumlah 11 siswa dengan presentase 38%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai *N-Gain Score* dalam kategori rendah berjumlah 18 siswa dengan presentasi 62%. Secara keseluruhan konsep diri siswa pada kelas kontrol dimana dalam pembelajaran tidak diberi perlakuan metode permainan berada pada kategori rendah atau dapat

dikatakan bahwa pada kelas kontrol tidak terdapat peningkatan konsep diri siswa (peningkatan dalam kategori rendah).

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga. Adapun populasi dalam penelitian yaitu seluruh kelas VII yang berjumlah 111 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian yaitu kelas VIIA yang berjumlah 29 siswa dan kelas VIIB yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket untuk mengukur konsep diri siswa. Angket diberikan secara tatap muka untuk kebutuhan *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) pembelajaran dilakukan oleh peneliti.

Pada penelitian ini *pretest* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal konsep diri siswa sebelum dilakukan pembelajaran oleh peneliti. Dari hasil analisis data *pretest*, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kondisi konsep diri siswa dalam kondisi yang relatif sama terbukti dengan hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 38,925925 dimana tidak jauh berbeda dengan rata-rata kelas kontrol yaitu 35,551724.

Berbeda dengan hasil *pretest*, kondisi konsep diri siswa setelah pemberian perlakuan berupa metode permainan dalam pembelajaran matematika di kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam kategori sedang dengan rata-rata 49,481481. Sedangkan pada kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran secara konvensional mengalami peningkatan dalam kategori rendah dengan rata-rata sebesar 41,93103448.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan lebih efektif untuk memperbaiki kondisi konsep diri siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sehingga memiliki pengaruh terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari

hasil uji *Independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, dimana memiliki arti terdapat perbedaan rata-rata konsep diri siswa antara menggunakan metode permainan dengan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran. Kemudian untuk melihat peningkatan konsep diri siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan, maka dilakukan uji *N-Gain Score*. Dari uji *N-Gain Score* diperoleh hasil rata-rata nilai *N-Gain Score* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0.2585 yang tergolong peningkatan dalam kategori rendah sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* yang lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar 0.5094. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kondisi konsep diri siswa di kelas eksperimen dimana peningkatan tersebut dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh konsep diri siswa antara siswa yang menggunakan metode permainan dalam pembelajaran matematika dengan siswa yang tidak menggunakan metode permainan. Hal ini disebabkan karena *N-Gain Score* di kelas eksperimen lebih tinggi daripada *N-Gain Score* yang diperoleh di kelas kontrol.

Penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Asti Haryati dengan judul “Meningkatkan Konsep Diri Positif dalam Belajar dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji beda *Wilcoxon*, dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh $Z_{hitung} = - 2,201$ dan $Z_{tabel\ 0,05} = 0$. Ini berarti $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, dengan demikian H_a diterima yang artinya konsep diri positif dalam belajar siswa kelas XI dapat ditingkatkan melalui teknik *role playing*.⁶⁶

⁶⁶ Haryati, “Meningkatkan Konsep Diri Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013.”

Selain itu, penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Tina Sri Sumartini dengan judul “Mengembangkan *Self Concept* Siswa Melalui Model Pembelajaran *Concept Attainment*”. Hasil penelitian ini adalah interpretasi konsep diri siswa dalam belajar setelah diberlakukannya model pembelajaran *concept attainment* termasuk dalam kategori baik, terbukti dari hasil analisis data dimana jumlah skor jawaban angket secara keseluruhan sebesar 2698 sehingga berdasarkan table interpretasi dapat disimpulkan bahwa konsep diri siswa dalam kategori baik.⁶⁷ Selanjutnya penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Prayitno dalam studi literturnya yang menemukan bahwa salah satu alternatif dalam upaya menjadikan matematika “menarik” minat siswa untuk lebih gemar belajar matematika adalah melalui permainan matematika.⁶⁸

⁶⁷ Sumartini, “Mengembangkan *Self Concept* Siswa Melalui Model Pembelajaran *Concept Attainment*.”

⁶⁸ Prayitno, “Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik,” *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2017): 110–111.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mampu meningkatkan konsep diri siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional sehingga memiliki pengaruh terhadap konsep diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, dimana dapat diartikan terdapat perbedaan rata-rata konsep diri siswa antara menggunakan metode permainan dengan metode konvensional, dan dari hasil uji *N-Gain Score* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0.2585 dalam kategori rendah sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0.5094 dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa *N-Gain Score* di kelas eksperimen lebih tinggi dari *N-Gain Score* yang diperoleh di kelas kontrol. Dengan demikian terdapat pengaruh metode permainan terhadap konsep diri siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII MTs Muhammadiyah 04 Purbalingga kabupaten Purbalingga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru

Seorang guru diharapkan menjadikan metode permainan menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Terutama pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan konsep diri siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa jenjang MTs sederajat masih berada pada tahap suka bermain. Selain itu,

metode permainan ini dapat dijadikan salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Siswa hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar di kelas sehingga lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya saling berbagi ilmu dengan siswa yang lain.
- c. Siswa hendaknya lebih berani bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya ketika dirinya mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- d. Siswa hendaknya mampu belajar mandiri setelah belajar di kelas agar dapat memperbaiki hasil belajarnya.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas diri dan prestasi dari siswanya.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Alloh yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan serta jauh dari kata sempurna, hal tersebut semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna skripsi ini.

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, baik dengan pikiran, tenaga, maupun materi. Semoga Alloh SWT meridloi dan membalas apa yang kita lakukan sebaik-baiknya. Terakhir, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ari, Abdur Rahman, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, and Ibnu Taufiq. 2016. *Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Basiroh, Nurlaela Hasni. (2016). "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I MI Al-Asyirotusyafi'iyah." *Skripsi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*: 19–21.
- Blegur, Jusuf. *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar*. 2019. Surabaya: Scopindo Media Pustaka,.
- Burns. 1993. *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan Dan Perilaku*. Jakarta: Arcan.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, Dan SMA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Ni Wayan Dian Permana. (2018). "Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan." *Suluh Pendidikan* 16, no. 1: 1–8.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Depublish.
- Dwirahayu, Gelar, and Nursida. (2016). "Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI." *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2: 120.
- . (2015). "Mengembangkan Self Concept Siswa Melalui Model Pembelajaran Concept Attainment." *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2: 51.
- Elly Dwiyanita Hendrawati. (2018). "Penggunaan Media Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Pengembangan Karakter Siswa Si SMP Negeri 24 Surakarta." *Photosynthetica* 2, no. 1: 1–13.
- Fitriani. (2014). "Pengaruh Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya

- Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Salomekko Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone.” *Skripsi UIN Alauddin Makasar*.
- Hartati, Alif, Triastuti Wuryandari, and Yuciana Wilandari. (2013). “Analisis Varian Dua Faktor Dalam Rancangan Pengamatan Berulang (Repeated Measures).” *Jurnal Gaussian 2*, no. 4: 279–288.
- Haryati, Astri. “Meningkatkan Konsep Diri Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013.” *Artikel Ilmiah* (n.d.).
- Hasratuddin. “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA 6*, no. 2 (n.d.): 130–141.
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. 2021. *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama,.
- Lestari, Karunia Eka, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Magfirah, Irma, Ulfiani Rahman, Sri Sulasteri. (2015). “Pengaruh Konsep Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Bontomatene Kepulauan Selayar.” *Jurnal Matematika dan Pembelajaran 3*, no. 1: 103–116.
- Muhrim, Ruhmana. (2019). “Efektivitas Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lamasi” 8, no. 3: 128–131.
- Mukrimah, Sifa Siti. 2014. *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Business Management of Education Indonesian University of Education Bumi Siliwangi,.
- Pamungkas, Aan Subhan. (2014). “Kontribusi Self Concept Matematis Dan Mathematis Anxiety Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Dinamika Pendidikan Volume 8*,: 55–60.
- Prayitno. (2017). “Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik.” *Jurnal Matematika dan Pembelajaran 5*, no. 2: 110–111.
- Putri, Rika Dwiana. “Perbandingan Kekuatan Uji Metode Kolmogorof Smirnov, Anderson Darling, Dan Shapiro Wilk Untuk Uji Normalitas Data.” *Skripsi Studi Matematika Universitas Sanata Dharma* (2020): 44–45.
- Rahman, Risqi. (2012). “Hubungan Antara Self-Concept Terhadap Matematika Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa.” *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi 1*, no. 1: 19–30.
- . (2012). “Hubungan Antara Self-Concept Terhadap Matematika Dengan

- Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa.” *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi* 1, no. 1: 23–24.
- Rahmawati, Yulia. (2018). “Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Self-Concept Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Pada Materi Trigonometri.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3, no. 2: 1–15.
- Russefendi. 2006. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito,.
- S. Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta,.
- Sri Asriani Sulaeman. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas V MI As’adiyah 170 Layang Makassar.” *Skripsi* (n.d.): 38.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,.
- . 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta,.
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta.
- Sumartini, Tina Sri. (2015). “Mengembangkan Self Concept Siswa Melalui Model Pembelajaran Concept Attainment” 4: 55.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

