

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN *TRI ZONE*
MATHEMATICS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 8 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Disusun Oleh:

HAMSUL

18 0204 0046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TRI ZONE
MATHEMATICS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 8 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Disusun Oleh:

HAMSUL

18 0204 0046

Pembimbing:

- 1. Dr. Alia Lestari, S.Si., M. Si.**
- 2. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd.**

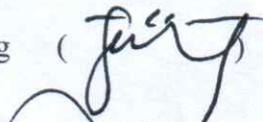
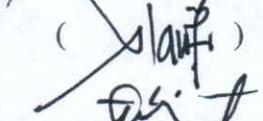
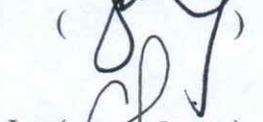
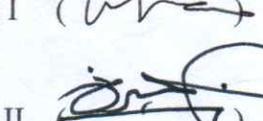
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan *Tri Zone Mathematic* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” yang ditulis oleh Hamsul Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0046, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 29 Juli 2025 bertepatan dengan 04 Safar 1447 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 30 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Nur Rahmah, M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si. | Pembimbing I | () |
| 5. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Dr. Nur Rahmah, M.Pd.
NIP 19850917 201101 2 018

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamsul
NIM : 18 0204 0046
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

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

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 01 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Hamsul
18 0204 046

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ
تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Permainan Tri Zone Mathematics untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo”.

Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat islam selaku para pengikutnya, keluarganya, para sahabatnya serta orang-orang yang senantiasa berada dijalanannya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Matematika pada Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan skripsi ini melewati banyak hambatan dan kesulitan. Namun dengan adanya dorongan dan motivasi dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan rasa terima kasih dan hormat sedalam-dalamnya dengan penuh ketulusan dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan), dan Dr. Takdir, S.H., M.H.

selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I (Bidang Akademik dan Pengembangan kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II (Bidang Administrasi umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan) dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
3. Dr. Nur Rahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus validator I dan Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus validator II yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dengan sangat baik dalam rangka penyelesaian skripsi ini, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Alia Lestari, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dengan sangat baik dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dengan sangat baik dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, terkhusus dosen prodi pendidikan matematika yang telah mendidik penulis selama berkuliah di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Zainuddin S, S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup Perpustakaan IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Bahrum Satria, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 8 Palopo beserta guru-guru, staf, dan karyawan yang telah memberikan izin dan menyambut dengan hangat, serta memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
9. Rosneni Genda, S.Pd. selaku guru Matematika di SMP Negeri 8 Palopo yang telah membimbing penulis pada saat melakukan penelitian di Sekolah.
10. Siswa-siswi kelas VII.2 dan VII.4 SMP Negeri 8 Palopo untuk segala partisipasi dan kerja samanya dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Seluruh pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah Swt.

Palopo, 15 Mei 2025

Penulis

Hamsul

18 0204 0046

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasi ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṡad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>kasrah</i>	I	I
أُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>fathah dan ya>'</i>	Ai	a dan i
أَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...اِ...اِي	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya'</i>	\bar{a}	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	\bar{i}	I dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	\bar{u}	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*
 رَمَى : *raṁa*
 قِيلَ : *qīla*
 يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu: *tā' marbūtah* yang hidup atau harakat mendapat harakat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah (t). sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fāḍilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbana</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjaina</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعْم	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ((ِ ّ)), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Ali (bukana 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan asy-syamsu)
-----------	---------------------------------------

الزَّلْزَلَة	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَة	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-biladu</i>

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata, namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'muruna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>umirtu</i>

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Saw* (dari *Al-Qur'an*), *alhamdulillah* dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi
Risalah fi Ri'ayah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasikan tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dinullah*
بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah* diransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi rahmatillah*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal yang ditulis dengan sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DPP, CDK dan DR).

Contoh:

*Wa ma Muhammadun illa rasul
Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazibi Bakkata mubarakan
Syahru Ramadan al-lazi fihi al-Qur'an
Nasir al-Din al-Tusi
Nasr Hamid Abu Zayd
Al-Tufi
Al-Maslahah fi al-Tasyri' al-Islami*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi

Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang ada di dalam skripsi:

Swt.	= <i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>sallallahu alaihi wa sallam</i>
QS	= Qur'an Surah
No.	= Nomor
SPSS	= <i>Statistical Program For Social Science</i>
S.Pd.	= Sarjana Pendidikan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian yang Relevan	12
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
C. Definisi Operasional Variabel	33
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41

H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	14
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	34
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	37
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	38
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa	39
Tabel 3. 5 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa	40
Tabel 3. 6 Interpretasi Validitas Isi	42
Tabel 3. 7 Validator Instrumen	42
Tabel 3. 8 Hasil Validasi Lembar Observasi Siswa	43
Tabel 3. 9 Hasil Validasi Lembar Observasi Guru	44
Tabel 3. 10 Hasil Validasi Lembar Angket	45
Tabel 3. 11 Interpretasi Validitas Isi	46
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Lembar Observasi Siswa	47
Tabel 3. 16 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Lembar Observasi Guru	48
Tabel 3. 17 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Lembar Angket	49
Tabel 3. 18 Interpretasi Aktivitas Siswa dan Guru	50
Tabel 3. 19 Interpretasi Validitas Isi	51
Tabel 4. 1 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa	53
Tabel 4. 2 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru	55
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Pre-Test Minat	57
Tabel 4. 4 Representasi Hasil Pre-Test Minat Belajar	57
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Post-Test Minat	58
Tabel 4. 6 Representasi Hasil Post-Test Minat Belajar	58
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Pre-Test Minat	59
Tabel 4. 8 Representasi Hasil Pre-Test Minat Belajar	59
Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif Post-Test Minat	60
Tabel 4. 10 Representasi Hasil Post-Test Minat Belajar	60
Tabel 4. 11 Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test	61
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Minat Belajar	62
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas Minat Belajar	62
Tabel 4. 14 Uji Hipotesis Minat Belajar	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	30
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	32

ABSTRAK

Hamsul, 2025. “Efektivitas Penggunaan Permainan *Tri Zone Mathematics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Alia Lestari dan Sitti Zuhaerah Thalbah.

Skripsi ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Permainan *Tri Zone Mathematics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran berbantuan Permainan *Tri Zone Mathematics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, minat belajar matematika siswa yang diajar dan tidak diajar menggunakan model pembelajaran Permainan *Tri Zone Mathematics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa serta efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

Penelitian ini menggunakan desain *true experimental* dengan tipe *pre-test* dan *post-test control group design*. Populasi pada penelitian ini terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 228 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling*, dan digunakan sebanyak 2 kelas dengan jumlah sampel 58 orang siswa. Data diperoleh melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji *independent t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ular tangga dilihat dari aktivitas siswa dan guru sudah sangat baik. Minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics* adalah tinggi, sedangkan yang tidak diajar menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics* adalah sedang. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. Dengan demikian model pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics* dapat menjadi salah satu model yang diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Kata kunci: Media Ajar, Minat Belajar Matematika, *Tri Zone Mathematics*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas mutlak yang dilaksanakan pada sebuah satuan lembaga pendidikan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan pada sebuah kelas tertentu dan dilaksanakan pada tahapan yang berjenjang. Oleh karena itu, perlakuan pada tiap proses belajar pun akan berbedabeda sesuai tingkah laku kelas dan kebutuhannya. Sehingga segala sesuatu yang relevan agar terselenggaranya proses belajar mengajar agar dapat berlangsung dengan baik dan efisien, maka lembaga pendidikan harus bisa menjadi fasilitator untuk dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dalam satuan pendidikan. Baik tingkat dasar dan menengah mempelajari ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.¹ Dalam pemahaman terhadap ilmu matematika itu sendiri harus melalui pembelajaran yang sesuai dan tepat agar tujuan dalam belajar dapat tercapai.

¹ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 60.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak beubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.² Dalam proses belajar mengajar ada dua hal penting yang harus diperhatikan, yakni metode dan media. Metode berarti sebuah cara, cara yang teratur, atau cara mengerjakan sesuatu. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.³

Sementara itu media pembelajaran juga menjadi salah satu kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”.⁴ Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁵ Media dapat dikatakan sebagai perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik

² Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran,” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 337, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: PRENAMEDIA GROUP, 2016), 147.

⁴ Mumun Mulyati, “Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran,” *Alim / Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2019): 100, <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>.

⁵ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 105, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁶ Jadi, Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali.⁷ Pemanfaatan media pengajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai *minat belajar*.⁸ Sehingga dapat dikatakan bahwa media menjadi salah satu instrumen penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan antara media maupun metode pembelajaran adalah dua hal yang berjalan lurus dalam penerapannya.

Namun realitanya, dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang ada, masih begitu minim dan banyak ditemukannya beberapa tenaga pengajar yang bertahan pada cara lama. Yang pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode melalui pendekatan yang terpusat pada dewan guru atau disebut konvensional atau

⁶ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 99, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

⁷ Aditia Putri Nunuk S, Achmad S, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 5.

⁸ Umar, "Media Pendidikan" Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 37, <https://www.bing.com/search?q=Umar.MEDIA>.

lebih dikenal dengan metode ceramah. Terkhusus pada pembelajaran matematika, begitu sulit bagi siswa untuk dapat memahami dengan metode konvensional. Proses pembelajaran matematika di kelas hampir selalu dilaksanakan secara konvensional dengan urutan sajian:⁹

1. Diajarkan teori/definisi/teorema melalui pemberitahuan,
2. Diberikan dan dibahas contoh-contoh, kemudian
3. Diberikan soal latihan. Akibatnya sampai saat ini kualitas pembelajaran di Indonesia masih rendah. Hal lain yang menjadi penyebab belajar matematika dianggap sulit adalah bahwa umumnya matematika disajikan sebagai ilmu yang bersifat abstrak, karena matematika melibatkan hal-hal yang abstrak.

Hal ini menyebabkan terhambatnya proses pengembangan kreativitas siswa dalam belajar. Ini juga didukung melalui pengalaman peneliti yang mengikuti jenjang studi dan menjumpai secara tidak langsung di beberapa sekolah dasar dan menengah yang ada di Kabupaten Seluma. Sehingga media belajar yang meningkatkan proses berpikir dan kreativitas siswa harus diimplementasikan lebih baik lagi.

Namun, Media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah proses belajar mengajar tentunya haruslah relevan terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran harus mempermudah pemahaman konsep materi dan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Dan dalam penggunaan media oleh seorang pengajar harus diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan demi

⁹ Hery Setiyawan, "Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV," *Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 8, <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>.

kelancaran dan efektivitas pembelajaran di kelas maka media pembelajaran salah satu alat bantu/sumber belajar untuk meningkatkan daya minat belajar peserta didik.¹⁰ Lebih khusus, didalam pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk berpikir kritis dan menggunakan nalar yang lebih. Matematika mengajarkan siswa agar memahami konsep dengan memanfaatkan logika dalam berhitung yang tepat. Sehingga tidak semua anak yang memiliki kemampuan nalar yang baik dapat menyerap pembelajaran matematika. Justru ada beberapa anak yang memanfaatkan kreativitasnya untuk dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Maka dari itu, konsep berpikir pada pola pembelajaran menyeluruh terhadap kecerdasan yang dimiliki siswa harus dapat dirasakan oleh seluruh siswa.

Metode belajar bermain merupakan metode belajar dengan menggunakan media permainan sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Dengan metode tersebut, belajar matematika akan terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Guru yang menjadi fasilitator yang hanya memantau proses belajar siswa, membantu dalam menanggapi pertanyaan, dan menyediakan sumber daya yang

¹⁰ Hery Setiyawan, "Metode Permainan Bingo Matematik Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV," *Matematika dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 8, <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>.

diperlukan siswa.¹¹ Sumber daya tersebut dapat berupa media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat diciptakan ketika di kelas. Sehingga dengan pembelajaran yang menyenangkan ini diterapkan, diharapkan ketertarikan atau minat belajar dan pemahaman matematika siswa dapat meningkat.

Maka dari itu, dalam upaya peningkatan minat dan kemampuan matematis siswa tersebut terdapat sebuah karya penciptaan media belajar, yaitu *Tri Zone Mathematic*. Media pembelajaran ini merupakan suatu alat peraga berbasis permainan. Permainannya adalah menyusun bentuk operasi hitung dengan memanfaatkan kartu yang diberikan dan hasil dari perhitungan tersebut kemudian menjadi skor yang didapatkan pemain. Media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* ini memiliki tiga cakupan, sesuai pada arti namanya yakni tiga zona matematika yang merupakan tiga tujuan alat media ini pertama, kemampuan dasar berhitung, belajar sambil bermain, dan eksplorasi bagi peserta didik. Sehingga desain pembelajaran dengan metode belajar dan bermain menjadikan pembelajaran matematika lebih fleksibel dan tidak kaku. namun tetap memacu kemampuan berpikir anak baik kemampuan nalar maupun kreativitasnya.

Permainan *Tri Zone Mathematic* yang memanfaatkan jenis angka mulai dari negatif sembilan hingga positif sembilan, serta operasi hitung pembagian, perkalian, penjumlahan yakni tambah dan kurang. Sehingga materi pembelajaran yang relevan dengan penggunaan Media *Tri Zone Mathematic* terhadap proses

¹¹ Hery Setiyawan, "Metode Permainan Bingo Matematik Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV," *Matematika dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 8, <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>.

belajar mengajar adalah pada materi kelas VII Sekolah Menengah Pertama yakni operasi hitung bilangan bulat, terkhusus pada sub bab mengenal operasi hitung dan menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif. Pemilihan kelas VII SMP ini juga dikarenakan agar dapat menentukan standar kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran pada penelitian yang akan dilaksanakan. Sehingga peneliti akan lebih mudah mendesain metodologi penelitiannya.

Secara fungsional, media ini sangat membantu proses belajar mengajar siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan pemahamannya terhadap pembelajaran matematika dalam materi operasi hitung bilangan bulat. Sistem pembelajaran yang menggunakan metode belajar dan bermain membuat siswa lebih atraktif dan mengalami pembelajaran kelas dengan suasana yang berbeda. Dalam permainan ini, eksplorasi dari peserta didik meliputi segala pemahaman konsep berhitung yang ia miliki. Peserta didik dipacu untuk berpikir menyelesaikan segala kemungkinan dari apa yang dimainkan dalam *Tri Zone Mathematic* ini.

Sebelum diangkat dalam permasalahan penelitian, media pembelajaran permainan matematika ini sudah beberapa kali diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dan hasil observasi yang didapatkan pun sesuai dengan dugaan yang ditentukan sebelumnya. Bahwa siswa lebih antusias dan tertarik terhadap belajar mengajar melalui penggunaan media ini. Siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat lebih tertarik dan merasa senang. Pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkanpun terlihat lebih baik. Namun dalam tes untuk menguji serapan dari penerapan pembelajaran dengan penggunaan media *Tri Zone*

Mathematic belum dilakukan, sehingga peneliti juga ingin menguji minat belajar siswa dari proses belajar mengajar dengan penggunaan media ini.

Berdasarkan penjelasan mengenai konsep media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* diatas, media pembelajaran tersebut begitu relevan jika digunakan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* ini merupakan jenis permainan. Tentunya untuk seusia siswa kelas VII, dalam mengikuti belajar mengajar masih sangat berantusias dengan hal-hal yang baru. Dalam memberikan pembelajaran perlu dipadukan dengan media belajar lainnya. Sejalan dengan tujuannya, Media merupakan integrasai dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan, maupun pemanfaatan. Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi minat belajar yang hendak dicapai.¹² Sehingga pembelajaran penggunaan dengan media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* diharapkan mampu mempertinggi minat dan Kemampuan matematis siswa. Maka dari itu, Agar dapat membuktikan, hipotesis dari peneliti buat. Sehingga kedepannya, diharapkan metode dengan belajar dan bermain menggunakan media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* dapat digunakan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar. Nah dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk menguji pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan, dengan tujuan

¹² Hery Setiyawan, "Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV," *Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 8, <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>

untuk mengetahui tingkat efektifitas yang diberikan oleh media tersebut terhadap minat dan minat belajar. Media pembelajaran yang digunakan apabila sesuai dengan metode pengajaran yang dilaksanakan, tentunya akan menarik minat siswa dan mampu membuat pemahaman siswa meningkat. Hal inilah yang menjadi latar belakang utama peneliti mengambil permasalahan yang ada. Melalui perbandingan metode sebelumnya dengan metode belajar penggunaan media pembelajaran *Tri Zone Mathematic*, peneliti akan mencoba membuktikan hipotesa yang telah dibuat.

Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul ***“Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan Tri Zone Mathematics untuk meningkatkan minat belajar siswa.”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat yang diajar menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat sebelum menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*?
3. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat setelah menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*?

4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat yang diajar menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*
2. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat yang diajar menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*
3. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas VII.4 SMP Negeri 8 Palopo dalam materi operasi hitung bilangan bulat yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*
4. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran permainan berikutnya dan produk media ini kedepannya dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, sebagai alat tambahan dalam proses pembelajaran matematika yang sifatnya tentang belajar dan bermain. Sehingga guru dapat membuat sebuah inovasi baru kepada siswa untuk memahami lebih dalam materi matematika pada operasi perkalian pada bilangan bulat.
- b. Bagi siswa, dapat membantu memahami konsep matematika dengan cara lebih menarik yakni bermain dan belajar. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, dapat menyempurnakan produk ciptaannya serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam penelitian pembelajaran matematika. Peneliti pun akan lebih termotivasi dengan berhasilnya media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran matematika ini.
- d. Bagi Sekolah, media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih inovatif terkhusus kepada sekolah yang ingin memproduksi media permainan matematika ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Syahdan Syam “Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat melalui Media Domino Matematika (DOMIKA) pada Siswa kelas VIIA SMPs Babussalam Kalukuang Kabupaten Takalar”. Hasil yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media domino matematika (DOMIKA) selama 2 siklus adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata hasil tes yaitu pada siklus I sebesar 69 berada pada kategori tinggi meningkat pada siklus II menjadi 80 berada pada kategori sangat tinggi. Terjadinya peningkatan keaktifan dan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sesuai dengan lembar observasi yang dilakukan selama penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Leny Umi Barokah “efektifitas permainan tradisional congklak terhadap minat belajar siswa kelas II di SDIT Al-falah Sambi”. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental design. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest control group design. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberikan perlakuan (treatment) dengan

menggunakan media congklak dan tanpa menggunakan media congklak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: berdasarkan perhitungan analisis statistik uji independen didapatkan hasil $t = -4,174$ dan nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa 1) Media Congklak efektif untuk meningkatkan minat siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambi. 2) Terdapat perbedaan kemampuan siswa antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media congklak dan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan media congklak kelas II SDIT AL FALAAH Sambi. 3) Ada pengaruh penggunaan media congklak terhadap peningkatan minat siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambi. 4) Terdapat perbedaan rerata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 91,43 dan 97,43, sedangkan untuk nilai rerata posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 79,11 dan 91,89.

Penelitian yang dilakukan oleh Mochkammad Tabah Syafi'uddin "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Game ducasi 2D Matematika bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD". Hasil penelitian yang dilakukan berupa produk media pembelajaran game edukasi 2D berbasis aplikasi android. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi 2D berbasis aplikasi android ini valid dan layak digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media khusus pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas 4 SD negeri 1 Blulukon.¹

¹ Mochkammad Tabah Syafi'uddin, *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Ducasi 2D Matematika Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD* (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022), 56.

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Syahdan Syam	Leny Umi Barokah	Mochkammad Tabah Syafi'uddin	Hamsul
2	Tahun Penelitian	2017	2018	2022	2025
3	Jenis Penelitian	Kuantitatif	Quasi Eksperimental design	Research and Development	Kuantitatif
4	Materi	Bilangan bulat	Matematika	Bangun Datar	Operasi Bilangan Bulat
5	Subjek Penelitian	Siswa	Siswa	Siswa	Siswa
6	Tingkat Subjek Penelitian	SMP	SD	SD	SMP
7	Teknik Pengumpulan Data	Dokumentasi Tes Observasi	Dokumentasi Angket Observasi	Dokumentasi Tes Observasi	Dokumentasi Angket Observasi
8	Metode/Media	Domino Matematika	Permainan Tradisional Congklak	Game ducasi 2D	Permainan <i>Tri Zone</i>
9	Variabel yang Diteliti	Hasil Belajar	Minat Belajar	Hasil Belajar	Minat Belajar

B. Landasan Teori

1. Pengertian Permainan *Tri Zone Mathematic*

Merupakan sebuah permainan matematika yang mengasah keterampilan berhitung menggunakan operasi bilangan bulat (penjumlahan, perkalian dan pembagian). Permainan ini terinspirasi dari permainan *scrabble* atau permainan

susun huruf dan soduku. Permainan ini merupakan media pembelajaran berupa kompetisi terdiri dari 1 orang wasit dan 1 orang juri dengan jumlah pemain minimal 4 orang.

Scrabble adalah sebuah merangkai huruf menjadi kata dalam bahasa Inggris. Permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris). Scrabble adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran.²

Permainan puzzle termasuk permainan yang membutuhkan nalar dan logika untuk menyelesaikan goal. Permainan puzzle dan teka teki sangat banyak jenisnya, salah satunya adalah teka-teki angka. Penyelesaian puzzle Sudoku menggunakan logika memerlukan waktu yang cukup lama, bila dibandingkan dengan pemecahan menggunakan komputer. Sudoku adalah singkatan bahasa Jepang dari "Suuji wa dokushin ni kagiru", artinya "angka-angkanya harus tetap tunggal. Prinsip dasar penyelesaian Sudoku sangat sederhana: melengkapi setiap boks dan lajur agar terisi angka 1 sampai 9. Karena masing-masing terdiri dari 9 sel, maka tidak mungkin ada angka ganda dalam setiap boks atau lajur. Setiap soal

² Atalya Lukitaningtyas, Eka Adi, and Susilaningsih Susilaningsih, "Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Di Sdk St. Fransiskus Lawang," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 215, <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>.

Sudoku mempunyai satu solusi. Tidak perlu kepandaian menghitung untuk menyelesaikannya, hanya kemampuan membedakan sembilan macam simbol.³

Permainan *Tri Zone Mathematic* adalah permainan yang mengharuskan setiap pemain untuk membuat sebuah operasi hitung bilangan bulat dari kartu permainan yang didapatkan, kemudian pemain tersebut harus menghitung operasi yang dibuat tersebut. Jika benar jumlah poin hitungan akan menjadi milik pemain, namun jika salah pemain tidak akan mendapatkan poinnya.

2. Peranan media belajar *Tri Zone Mathematic*

Tri Zone Mathematic diambil dari bahasa Inggris yang berarti Tiga Zona Matematika. Pada dasarnya penamaan ini menjurus pada tiga tujuan dari permainan ini, yaitu mengasah kemampuan berhitung, eksplorasi dan bermain sambil belajar.

- a. Melatih kemampuan berhitung *Tri Zone Mathematic* atau scrabblenya matematika ini, secara keseluruhan menggunakan sifat operasi hitung. Mulai dari penjumlahan, perkalian dan pembagian. Maka dari itu kemampuan berhitung siswa akan terlatih melalui sebuah permainan ini.
- b. Eksplorasi merupakan kegiatan pencarian dan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu. Dalam permainan ini siswa dituntut untuk dapat berpikir lebih jauh materi terkait operasi hitung bilangan bulat. Tidak hanya kemampuan berhitung saja diperlukan namun permainan ini juga melatih daya ketelitian dan kemampuan strategi siswa. Selain itu nilai lain dari permainan ini yaitu dapat mengajarkan sportifitas.

³ Hendra Yusuf, Andreas, "Penyelesaian Puzzle Sudoku Menggunakan Algoritma Brute Force dan Backtracking," Vol. X No. 2, *September 2013 Jurnal Techno Nusa Mandiri* X, no. 1 (2016): 207-208.

- c. Bermain sambil belajar pada dasarnya belajar matematika adalah sesuatu yang menyenangkan namun cara pembelajarannya terkadang membuat siswa sulit memahami matematika. Matematika merupakan ilmu yang fleksibel dan tidak kaku, sehingga bermain sambil belajar adalah salah cara untuk meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.
- d. Memahami dan mendalami konsep hitung melalui sifatnya yakni belajar dan bermain, siswa yang sedang memasuki pembelajaran materi operasi hitung bilangan. Bisa menggunakan media belajar ini dalam menjelaskan materi. Siswa melakukan simulasi permainan dan menyimak penjelasan dari guru sehingga media dapat digunakan ketika penjelasan materi dilakukan. Setelah siswa dirasa telah cukup memahami, maka mendalami materi tersebut dapat dilakukan dengan memulai permainan tersebut.

Meskipun penelitian spesifik mengenai *Tri Zone Mathematic* masih terbatas, teori konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Lev Vygotsky dapat memberikan landasan teoretis terkait efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Konsep "*Zone of Proximal Development*" (ZPD) dari Vygotsky menekankan pentingnya memberikan tugas-tugas yang menantang namun masih dapat dicapai dengan bantuan, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran.⁴

⁴ Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 86.

3. Konsep penggunaan media *Tri Zone Mathematic*

a. Konsep Alat

Media pembelajaran ini menerapkan sistem permainan yang sifatnya kompetisi karena pemain akan berlomba mengumpulkan angka sebanyak mungkin melalui kartu angka dan kartu operasi yang ada. Dalam permainan ini hampir mirip dengan konsep permainan *scrabble* dalam bahasa Inggris yakni memasang sebuah kartu yang dimiliki dengan terusun, namun *Tri Zone Mathematic* hanya melibatkan angka (-9 sampai 9) dan operasi bilangan ($-$, $+$, \div , \times) dan kartu tersebut dipasang menjadi sebuah operasi hitung bilangan bulat. Semakin memahami konsep operasi hitung bilangan, maka semakin tinggi kemampuan seseorang dalam menyusun operasi hitung bilangan bulat yang jumlah skornya tinggi.,maka dari itu memasang dan memanfaatkan kartu yang ada ditangan dengan jumlah sebanyak-banyaknya adalah cara terbaik dalam permainan ini.

Jadi konsep ini juga dapat difleksibelkan dengan aturan dalam permainan yang disepakati. Namun peraturan umumnya telah dibuat agar pemain mampu melaksanakannya dipembelajaran. Sementara itu, dalam pembelajaran konsep permainan ini akan membuat guru menjadi Juri dalam permainan.

b. Peralatan Permainan

- 1) Papan permainan *Tri Zone Mathematic* berukuran 50 cm x 50 cm jumlah kotak (19 buah x 19 buah).
- 2) Wadah tempat meletakkan seluruh angka. Semacam kotak tertutup yang tidak kelihatan.
- 3) Papan penyangga kartu pemain berukuran 15 cm x 10 cm x 3 cm.

- 4) Permainan ini terdiri kartu angka dan kartu operasi bilangan (+, -, /, x) dengan total kartu sebanyak 360 buah dengan rincian kartu sebagai berikut :
 - a) Angka -1 sampai 9 masing-masing berjumlah 12 sehingga total kartu angka sebanyak 228 buah.
 - b) Operasi bilangan (+,-,/x) masing-masing berjumlah 33 buah. sehingga total kartu operasi bilangan sebanyak 132 buah.
 - c) Total kartu permainan secara keseluruhan adalah 360 buah.
- c. Aturan Permainan dan Cara Bermain
 - 1) Permainan dimainkan minimal empat orang pemain dengan satu juri dan satu wasit permainan.
 - 2) Satu juri adalah yang bertindak sebagai pencatat skor dan wasit adalah mengatur jalannya permainan.
 - 3) Permainan dimulai dengan masing-masing pemain mengambil kartu secara acak sebanyak 10 buah. Dan kartu pemain dengan angka tinggi tertinggi memulai permainan. Kemudian dilanjutkan pemain sebelah kanan tertinggi.
 - 4) Pemain pertama diwajibkan memulai kartu dengan operasi bilangan (+ . - , x , ÷) untuk kartu ditinggal.
 - 5) Pemain yang telah memasang sejumlah kartunya, harus menggenapi kembali kartu menjadi 10 buah kembali.
 - 6) Pemain diberikan waktu 120 detik untuk memikirkan angka yang dimainkan dan menghitung jumlah angka yang dipasang.
 - 7) Wasit akan melihat waktu pemain dalam memainkan gilirannya. Apabila waktu habis wasit menawarkan pilihan pass atau berhenti bermain.

- 8) Pemain diwajibkan menyebutkan jumlah angka yang didapat dari hasil kartu yang terpasang.
- 9) Apabila jawaban benar maka poin yang didapatkan pemain, namun jika salah poin akan hangus.
- 10) Pemain dinyatakan kalah apabila :
 - a) Tidak memasang kartu angka ketika giliran tiba dan menyatakan berhenti bermain.
 - b) Memasang kartu yang jumlahnya desimal
 - c) Tidak mengikuti aturan yang ada
- 11) Skor pemain tertinggi keluar sebagai pemenang.
- 12) Pemain dipersilakan merubah kartu sebanyak 3x apabila diinginkan.
- 13) Pemain yang mengganti kartu menyatakan dengan kata "PASS" ketika giliran tiba.
- 14) Pemain dapat menggunakan operasi bilangan bantuan yang ada dipapan permainan
- 15) Perhitungan dilakukan dengan cara horizontal dan vertikal angka yang dipasang pada papan
- 16) Pemain dapat memperbesar angka melalui kotak bom yang ada dipapan (angka di kali 2, angka dibagi 2, angka ditambah 10, jumlah angka dikali 2, jumlah angka ditambah 100, jumlah angka ditambah 50, jumlah angka pangkat 2)
- 17) Permainan berakhir apabila :
 - a) Buah didalam kotak habis,
 - b) Seluruh pemain tidak memasang kartu pada papan permainan.

- 18) Sisa kartu ditangan ketika permainan selesai dihitung kemudian dioperasikan yang dapat dioperasikan. Lalu skor akhir dikurang jumlah operasi kartu terakhir.
- 19) Pemain tidak boleh mengambil kartu yang sudah dipasang.
- 20) Kartu pemain yang pointnya hangus tetap berada dipapan permainan.
- 21) Perhitungan skor sesuai dengan operasi hitung yang telah dipasang oleh pemain
- 22) Bonus hanya bisa digunakan satu kali.

4. Minat Belajar

Menurut Elizabeth B. Hurlock, minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.⁵ Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Slameto, minat merupakan rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁶ Dengan sendirinya minat timbul tanpa ada siapa yang menyuruhnya.

Kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dinamakan dengan minat. Di sisi lain, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Crow & Crow, mendefinisikan minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda,

⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, 6th ed. (New York: McGraw-Hill, 1978), 34.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, edisi revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.⁷ Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal untuk mencapai tujuan yang diminati itu.

Berdasarkan pengertian minat yang telah dipaparkan di atas, maka minat dapat diartikan sebagai daya dorongan yang dimiliki seseorang untuk mencapai sesuatu yang diminati.

Dalam kegiatan belajar mengajar, minat sangatlah diperlukan. Kondisi kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif adalah jika adanya minat dan perhatian dalam belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar ketika kegiatan belajar mengajar seperti yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah, biasanya diekspresikan melalui:

- 1) Pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
- 2) Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
- 3) Perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati tanpa menghiraukan yang lain.

Sesuai dengan itu, Slameto mengutarakan bahwa siswa yang berminat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:⁸

- 1) Ada rasa suka dan senang pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.
- 2) Diekspresikan melalui suatu pernyataan.
- 3) Lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.
- 4) Dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 121.

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, edisi revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 185.

- 5) Cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dari pemaparan di atas, dapat dirumuskan pada dasarnya minat belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga indikator yaitu:

- 1) Perhatian dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar.

Ketiga indikator minat belajar tersebut digunakan peneliti untuk menyusun kisi-kisi pada angket minat belajar siswa dan lembar observasi minat belajar siswa.

Adapun beberapa indikator minat belajar siswa yang didasarkan pada penelitian:⁹

- a. Perasaan Senang: Siswa yang memiliki minat belajar cenderung merasa senang dan menikmati proses pembelajaran tanpa paksaan. Mereka tidak merasa bosan dan antusias dalam mengikuti pelajaran.
- b. Perhatian yang Tinggi: Siswa memberikan perhatian penuh saat proses pembelajaran berlangsung, menunjukkan konsentrasi yang baik, dan tidak mudah teralihkan oleh hal lain.
- c. Ketertarikan terhadap Materi: Siswa menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap materi pelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan bersemangat untuk mempelajari lebih dalam.

⁹ Muhammad Anwar, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15, no. 2 (2021): 107-108. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.

- d. Keterlibatan Aktif: Siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok.
- e. Ketekunan dan Disiplin: Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan disiplin dalam mengikuti jadwal belajar. Mereka cenderung tidak menunda pekerjaan dan berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.
- f. Sikap Positif terhadap Pembelajaran: Siswa menunjukkan sikap positif, seperti percaya diri dan optimisme, dalam menghadapi tantangan belajar. Mereka melihat kesulitan sebagai peluang untuk belajar dan berkembang.
- g. Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar: Siswa berusaha mencari cara atau metode belajar yang efektif, seperti mencari sumber belajar tambahan atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pembelajaran.

Minat dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah berpengaruh terhadap proses penerimaan ilmu maupun hasil belajar siswa. Seperti halnya yang diutarakan oleh Muhibbin Syah, minat dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.¹⁰ Misalnya, siswa yang memiliki minat di bidang olahraga, maka ketika pelajaran olahraga perhatian siswa tersebut akan terlihat jelas dan berbeda dengan teman-temannya.

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat siswa. Perlu diketahui bahwa minat sebagai alat motivasi yang utama yang dapat

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 145.

menggairahkan belajar siswa dalam rentang waktu tertentu. Dengan adanya minat belajar siswa yang besar ketika mengikuti pelajaran, akan berdampak terhadap pemusatan perhatian terhadap guru. Oleh karena itu, guru agar berusaha dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya. Adapun cara guru dalam meningkatkan dan mengembangkan minat belajar siswa menurut Slameto, antara lain sebagai berikut:

1) Menggunakan minat-minat siswa yang telah ada

Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada subyek baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang sudah ada.

2) Membentuk minat-minat baru pada diri siswa

Dengan membentuk minat-minat baru pada diri siswa, berarti memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara materi pelajaran yang akan disampaikan dengan materi pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa mendatang.

3) Memberikan insentif

Insentif disini merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, guru dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan cara:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

Berdasarkan pemaparan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan siswa dalam memusatkan perhatian ketika kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kegiatan belajar mengajar yang efektif.

5. Materi operasi hitung bilangan bulat

Bilangan bulat terdiri dari bilangan bulat positif atau bilangan asli, bilangan nol dan bilangan bulat negatif. Bilangan bulat digambarkan pada garis bilangan sebagai berikut:

- a. Bilangan bulat positif : $\{ 1, 2, 3, 4, \dots \}$
- b. Bilangan bulat negatif : $\{ \dots, -4, -3, -2, -1 \}$
- c. Bilangan nol : $\{ 0 \}$

1) Penjumlahan dan Pengurangan

Berlaku :

- a) $a + b = a + b$
- b) $a - b = a + (-b)$

$$c) -a + (-b) = -(a + b)$$

$$d) a - (-b) = a + b$$

Contoh:

$$a) 2 + 5 = 7$$

$$b) 2 - 5 = 2 + (-5) = -3$$

$$c) -2 + (-5) = -(2 + 5) = -7$$

$$d) 2 - (-5) = 2 + 5 = 7$$

2) Perkalian dan Pembagian

Perkalian merupakan penjumlahan secara berulang. Berlaku:

$$a) a \times b = ab$$

$$b) a \times (-b) = -ab$$

$$c) (-a) \times b = -ab$$

$$d) (-a) \times (-b) = ab$$

Contoh:

$$a) 5 \times 6 = 30$$

$$b) 5 \times (-6) = -30$$

$$c) (-5) \times 6 = -30$$

$$d) (-5) \times (-6) = 30$$

Pembagian merupakan kebalikan/invers dari perkalian. Berlaku:

$$a) a : b = a \times 1/b$$

$$b) a : (-b) = a \times -(1/b)$$

$$c) (-a) : b = -(a) \times 1/b$$

$$d) (-a) : (-b) = -(a) \times -(1/b)$$

3) Sifat-sifat Operasi Hitung Bilangan Bulat :

a) Sifat Komutatif (pertukaran)

Pada penjumlahan

$$a + b = b + a$$

Pada perkalian

$$a \times b = b \times a$$

b) Sifat Asosiatif (pengelompokan)

Pada penjumlahan

$$a + (b + c) = (a + b) + c$$

Pada perkalian

$$a \times (b \times c) = (a \times b) \times c$$

c) Sifat Distributif (penyebaran)

Pada operasi perkalian terhadap penjumlahan

$$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$$

Pada operasi perkalian terhadap pengurangan

$$a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$$

C. Kerangka Pikir

Matematika sebagai ilmu deduktif, ilmu terstruktur dan sekaligus sebagai *queen of science* atau ratunya ilmu pengetahuan yang peranannya dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting. Penelitian ini mengacu pada penggunaan media pembelajaran *Tri-Zone mathematics*, dengan maksud dapat mengetahui apakah efektif atau tidaknya digunakan dalam proses

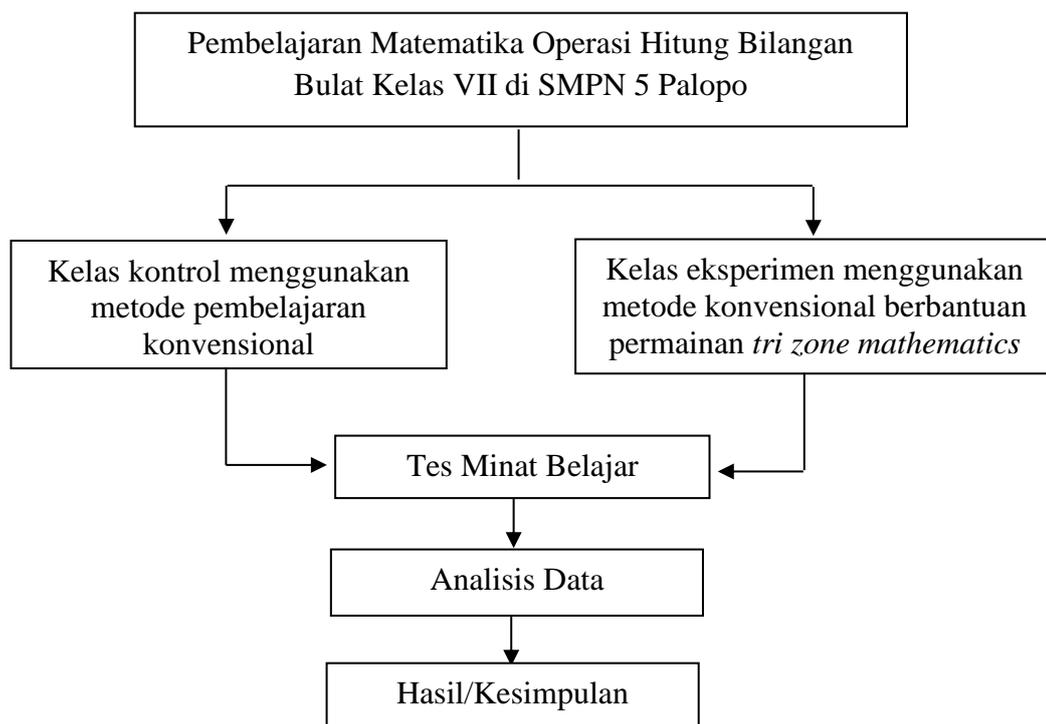
pembelajaran serta berpengaruh dalam peningkatan minat belajar matematika siswa.

Matematika merupakan ilmu pasti yang proses berpikirnya lebih menggunakan nalar dan logika. Pada pembelajaran umumnya siswa diminta untuk memecahkan masalah pada persoalan matematika melalui soal-soal yang diberikan. Sehingga penggunaan media/alat peraga menjadi semakin menurun dalam pembelajaran karena dianggapakan mengurangi keefektifan pembelajaran. Namun pada dasarnya, Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

Pembelajaran menggunakan media belajar dapat memberikan pengalaman baru, yang tentu saja akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terutama untuk mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak, proses belajar mengajarnya harus mampu membuat siswa tidak merasa bosan menerima pembelajaran yang diberikan. Salah satunya menggunakan media belajar berbasis permainan *Tri Zone Mathematic*, yang mana pembelajaran ini dipergunakan pada materi Operasi hitung bilangan bulat.

Sebagaimana dijelaskan media pembelajaran tersebut berbasis permainan, tujuannya agar pembelajaran dapat berlangsung atraktif, sehingga pemahaman materi matematika anak juga ikut meningkat. Media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* ini nantinya akan diuji dengan melihat perbedaannya pada pembelajaran metode umumnya atau konvensional. Dengan menggunakan dua

kelas yang berbeda yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol diharapkan hasil keduanya dapat menghitung seberapa efektif media pembelajaran *Tri Zone Mathematic* terhadap minat belajar matematis siswa dalam materi operasi hitung bilangan bulat untuk anak kelas VII SMPN 8 Palopo.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

1. Hipotesis Deskriptif

Penerapan model pembelajaran konvensional berbantuan permainan *tri zone mathematics* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

2. Hipotesis Statistik

$$H_0 = \mu_1 \geq \mu_2 \text{ melawan } H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Model pembelajaran konvensional berbantuan permainan *tri zone mathematics* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo

H_1 : Model pembelajaran konvensional berbantuan permainan *tri zone mathematics* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo

μ_1 : Rata-rata *post-test* minat belajar matematika siswa kelas kontrol

μ_2 : Rata-rata *post-test* minat belajar matematika siswa kelas eksperimen

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *true eksperimental design*. *True eksperimental design* adalah pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.¹ Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *Tri Zone Mathematics*, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *true eksperimental* tipe One – Group Pretest - posttest design. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yang dipilih secara random. Untuk mengetahui keadaan awal akan diberi pre-test terlebih dahulu, guna mengetahui adakah perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics*. Berikut tabel desain penelitian yang digunakan peneliti:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics*

O₁ : *Pre-test*

O₂ : *Post-test*

¹ Edward Alfian et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ’ Mathematics Learning Outcomes,” *Al Asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 57, <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13596>.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo yang beralamat di Jl. Dr. Ratulangi No. 66 Palopo, Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah didefinisikan sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan pencapaian siswa yang diperoleh setelah menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan siswa.

2. Permainan *Tri Zone Mathematics*

Permainan *Tri Zone Mathematic* adalah permainan yang mengharuskan setiap pemain untuk membuat sebuah operasi hitung bilangan bulat dari kartu permainan yang didapatkan, kemudian pemain tersebut harus menghitung operasi yang dibuat tersebut. Jika benar jumlah poin hitungan akan menjadi milik pemain, namun jika salah pemain tidak akan mendapatkan poinnya.

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.

Berikut adalah beberapa indikator minat belajar siswa yang didasarkan pada penelitian:²

- a. Perasaan Senang
- b. Perhatian yang Tinggi
- c. Ketertarikan terhadap Materi
- d. Keterlibatan Aktif
- e. Ketekunan dan Disiplin
- f. Sikap Positif terhadap Pembelajaran
- g. Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Populasi dalam penelitian ini siswa kelas VII secara keseluruhan yang berjumlah 228 siswa.

Adapun jumlah siswa di tiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas VII	1	2	3	4	5	6	7	8
Jumlah	29	29	29	29	30	31	28	23
Total	228							

² Muhammad Anwar, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15, no. 2 (2021): 107-108. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 20th ed. (Bandung: CV, Alfabeta, 2017), 80.

2. Sampel

Sampel merupakan pemilihan dari jumlah populasi. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Adapun kelas yang digunakan berupa 2 kelas, yaitu kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.4 sebagai kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati untuk memperoleh data tentang keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematics*.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa, terstruktur dan terencana, dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif yang digali responden.⁴ Angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat ketertarikan/minat anak dalam belajar dengan penggunaan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*. Daftar pertanyaan yang diajukan ke responden yakni sampel eksperimen maupun kontrol. Dalam penelitian inipun pertanyaan hanya terkait seputar materi belajar dan

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 194.

pelaksanaannya dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic*. Angket ini nantinya akan diberikan ketika sebelum dan setelah menerima pembelajaran.

Angket ini digunakan untuk mengukur sejauh mana minat siswa sesudah mengikuti pembelajaran. Cara dalam penilaian angket ini adalah sebagai berikut:⁵

- a. Angket terdiri dari pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban Sangat setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju
- b. Terdapat dua jenis pertanyaan, positif dan negatif. Untuk perhitungan angket positif, penilaiannya adalah Sangat setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju(1). Sementara untuk perhitungan angket negatif, Sangat setuju (1), Setuju (2), Tidak Setuju (3), Sangat Tidak Setuju(4). Dalam menentukan skor perhitungan akan dilakukan dengan cara berikut :

$$Nilai = \frac{skor}{jumlah\ skor\ tertinggi} \times 100$$

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan suatu pengukuran, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian ini menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data

⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), 85.

di lapangan.⁶ Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan angket minat.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru pada saat penerapan permainan *Tri Zone Mathematic*. Instrumen ini berfungsi sebagai alat untuk mencatat perilaku, interaksi, dan keterlibatan siswa serta guru dalam proses pembelajaran secara sistematis. Dengan menggunakan lembar observasi, peneliti atau pengamat dapat mengumpulkan data yang objektif mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan, sejauh mana siswa berpartisipasi, serta bagaimana guru mengelola kelas dan menyampaikan materi. Data yang diperoleh dari lembar observasi dapat dianalisis untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tahapan	Aktivitas Siswa	Pertemuan		
		I	II	III
Penyajian Kelas	1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik			
	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami			
Belajar Kelompok	3. Siswa mengikuti arahan dari guru dan bergabung dengan anggota kelompok yang telah ditentukan oleh guru			
	4. Siswa berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok, menghargai pendapat dan membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan latihan soal.			

⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D, 20th ed. (Bandung: CV, Alfabeta, 2017), 102.

Permainan	5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan dengan penuh perhatian
	6. Siswa terlibat dalam permainan, mengikuti aturan dan menyelesaikan soal dalam <i>tri zone mathematic</i>
	7. Siswa menyusun soal menjadi operasi bilangan untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.
	8. Siswa memberikan jawaban yang telah dikerjakan berkelompok kepada guru untuk dinilai
Penghargaan Kelompok	9. Siswa menerima hasil akhir dengan sikap positif dan menghargai upaya tim
	10. Siswa menunjukkan motivasi belajar dan merefleksikan hasil kerja kelompok mereka untuk lebih baik setelah sesi penghargaan di kegiatan berikutnya

Table 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tahapan	Aktivitas Guru	Pertemuan (%)		
		I	II	III
Penyajian Kelas	1. Guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai garis dan sudut			
	2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada penjelasan yang kurang dipahami			
Belajar Kelompok	3. Guru membentuk kelompok dengan anggota 4-6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari akademik, ras, suku, jenis kelamin atau budaya yang berbeda.			
	4. Guru memberikan latihan soal kepada setiap kelompok mengenai materi yang telah dijelaskan			
Permainan	5. Guru menyampaikan aturan permainan dengan jelas			
	6. Guru memberikan <i>games</i> dalam bentuk permainan <i>tri zone mathematic</i>			
	7. Guru memberikan game yang berisi soal-soal untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.			
	8. Guru mencatat skor setiap kelompok terkait soal yang dijawab benar maupun salah			

Penghargaan Kelompok	9. Guru mengumumkan kelompok yang menang dengan melihat skor tertinggi yang diperoleh dan masing-masing kelompok mendapatkan hadiah
	10. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dan mengapresiasi usaha semua siswa

2. Angket Minat

Angket pada penelitian ini digunakan untuk melihat minat belajar siswa. Angket diberikan sebelum dan sesudah digunakannya permainan *Tri Zone Mathematics*. Angket pada penelitian kali ini menggunakan model rating scale dengan empat opsi/pilihan. Siswa akan menjawab dengan memberikan tanda centang pada salah satu kolom dari empat kolom pilihan yang tersedia. Angket yang berbentuk rating scale ini memuat komponen minat seperti kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Ketiga komponen minat ini selanjutnya dijabarkan menjadi beberapa deskriptor yang lebih konkret dan operasional.

Table 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Indikator	Butir		Total Butir
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	1	2	2
2	Perhatian yang tinggi	3	4	2
3	Ketertarikan terhadap materi	5	6	2
4	Keterlibatan aktif	7	8	2
5	Ketekunan dan disiplin	9	10	2
6	Sikap positif terhadap pembelajaran	11	12	2
7	Upaya merealisasikan Keinginan Belajar	13	14	2
	Jumlah Keseluruhan			14

Table 3.5 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Perasaan Senang					
1	Saya merasa senang saat belajar di kelas.				
2	Saya merasa bosan setiap kali pelajaran dimulai				
Perhatian Yang Tinggi					
3	Saya fokus saat guru sedang menjelaskan pelajaran.				
4	Saya sering melamun atau terganggu saat pelajaran berlangsung				
Ketertarikan terhadap Materi					
5	Saya tertarik untuk mempelajari materi pelajaran lebih dalam				
6	Saya merasa materi pelajaran tidak menarik bagi saya				
Keterlibatan Aktif					
7	Saya sering bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran berlangsung.				
8	Saya jarang ikut berdiskusi atau menjawab pertanyaan di kelas				
Ketekunan dan Disiplin					
9	Saya berusaha mengerjakan tugas tepat waktu dan tidak menunda-nunda.				
10	Saya sering menunda tugas sekolah dan tidak mengikuti jadwal belajar				
Sikap Positif terhadap Pembelajaran					
11	Saya percaya diri saat menghadapi soal atau tugas yang sulit.				
12	Saya cepat menyerah jika pelajaran terasa sulit				
Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar					
13	Saya mencari bahan belajar tambahan di luar jam sekolah				
14	Saya tidak berusaha mencari tahu lebih banyak selain yang diajarkan guru.				

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas digunakan untuk membuktikan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.⁷ Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Instrumen dikatakan valid atau sah jika hasil validitasnya tinggi. Begitupun sebaliknya, jika hasil validitasnya rendah maka instrumen tersebut dikatakan kurang valid.

Validitas ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi yang berisi tentang kriteria validitas yang akan divalidasi kepada dua orang ahli (validator) yang terdiri dari dua dosen matematika di IAIN Palopo. Dari lembar validasi yang telah diisi oleh validator, selanjutnya dapat ditentukan validitasnya dengan menggunakan uji Validitas.

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s = r-1o

r = Skor yang diberikan validator

1o = Skor penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

n = Banyaknya validator

c = Skor penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

⁷ Salim Haidir, *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2019), 89.

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen yang diperoleh adalah sesuai tabel berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi validitas isi⁸

Interval	Interpretasi
0,20-0,39	Tidak Valid (TV)
0,40-0,59	Kurang Valid (KV)
0,60-0,79	Valid (V)
0,80-1,00	Sangat Valid (SV)

2. Hasil analisis validasi instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan kegiatan validitas instrumen oleh beberapa ahli di bidang pendidikan matematika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta lembar angket minat belajar matematika yang divalidasi oleh 3 validator. Adapun validator instrumen dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.7 Validator Instrumen

No	Nama Validator	Pekerjaan
1.	Dr. Nur Rahmah, M.Pd.	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Palopo
2.	Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Palopo
3.	Rosneni Genda, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 8 Palopo

Hasil validasi instrumen dari tiga validator dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut:

⁸ Saifuddin Anwar, *Reabilitas Untuk Penelitian*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 113.

Tabel 3.8 Hasil Validasi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			$s = r - lo$			$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	K
		1	2	3	1	2	3		
I	Petunjuk								
	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	3	3	4	2	2	3	0,78	V
II	Cakupan aktivitas								
	1. Komponen aktivitas siswa dinyatakan dengan jelas	4	3	4	3	2	3	0,89	SV
	2. Komponen aktivitas siswa termuat dengan lengkap	3	3	4	2	2	3	0,78	V
	3. Komponen aktivitas siswa dapat teramati dengan baik	4	3	3	3	2	2	0,78	V
III	Bahasa yang digunakan								
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	4	2	2	3	0,78	V
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3	3	4	2	2	3	0,78	V
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	4	2	2	3	0,78	V
Jumlah								5,57	
Rata-rata								0,79	

Berdasarkan tabel 3.9 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *V aiken's* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,79. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.6 interpretasi validitas isi menunjukkan bahwa instrumen lembar observasi aktivitas siswa sudah dapat digunakan dan memiliki validitas dengan kategori valid.

Tabel 3.9 Hasil Validasi Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			$s = r - lo$			$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	K
		1	2	3	1	2	3		
I	Petunjuk								
	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	2	4	3	1	3	0,78	V
II	Cakupan aktivitas								
	1. Komponen aktivitas pembelajaran guru dinyatakan dengan jelas	4	3	3	3	2	2	0,78	V
	2. Komponen aktivitas pembelajaran guru termuat dengan lengkap	4	3	3	3	2	2	0,78	V
	3. Komponen aktivitas pembelajaran guru dapat teramati dengan baik	4	3	3	3	2	2	0,78	V
III	Bahasa yang digunakan								
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	4	2	2	3	0,78	V
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3	3	4	2	2	3	0,78	V
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	4	2	2	3	0,78	V
		Jumlah						5,46	
		Rata-rata						0,78	

Berdasarkan tabel 3.10 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *V aiken's* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,78. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.6

interpretasi validitas isi menunjukkan bahwa instrumen lembar observasi aktivitas guru sudah dapat digunakan dan memiliki validitas dengan kategori valid.

Tabel 3.10 Hasil Validasi Lembar Angket Minat Belajar Matematika

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			$s = r - lo$			$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	K
		1	2	3	1	2	3		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	3	3	3	2	2	0,78	V
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	4	3	4	2	2	3	0,89	SV
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	3	3	2	2	0,78	V
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	3	3	2	2	0,78	V
Jumlah								3,23	
Rata-rata								0,80	

Berdasarkan tabel 3.11 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *V aiken's* diperoleh rata-rata sebesar 0,80. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.6 interpretasi validitas isi menunjukkan bahwa instrumen angket minat belajar matematika siswa sudah dapat digunakan dan memiliki validitas dengan kategori sangat valid.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan apakah instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat dipercaya untuk mengungkap

informasi di lapangan sebagai alat pengumpulan data.⁹ Hal ini disebabkan suatu instrumen penelitian *reliabel* jika alat ukur tersebut tetap memberikan hasil yang sama.

Lebih lanjut, syarat lainnya yang penting bagi seorang peneliti yaitu reliabilitas. Uji reliabilitas isi angket dalam penelitian ini diolah berdasarkan beberapa para ahli. Dimana untuk mencari reliabilitas untuk angket menggunakan rumus *Cronbach's alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma b^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien Reliabilitas

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians butir

σb^2 = Varians Total skor¹⁰

Adapun tolak ukur yang menginterpretasikan derajat reliabilitas instrument yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11 Interpretasi validitas isi¹¹

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,80 < r ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r ≤ 0,60	Cukup
0,20 < r ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r ≤ 0,20	Sangat rendah

⁹ Sugiarto dan Sintinjak, *LISREL*, 1st ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 29.

¹⁰ Suharsimi Arkunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 171.

¹¹ M. Subana Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmia*, 2nd ed. (Jakarta: Pustaka Setia, 2005), 30.

4. Hasil analisis reliabilitas instrumen penelitian

Setelah instrumen diuji validitasnya, dilanjutkan dengan pengujian reliabilitas instrumen untuk membuktikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini baik dan dapat dipercaya dalam pengumpulan data. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			Varians Butir
		1	2	3	
I	Petunjuk				
	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	3	3	4	0,33
II	Cakupan aktivitas				
	1. Komponen aktivitas siswa dinyatakan dengan jelas	4	3	4	0,33
	2. Komponen aktivitas siswa termuat dengan lengkap	3	3	4	0,33
	3. Komponen aktivitas siswa dapat teramati dengan baik	4	3	3	0,33
III	Bahasa yang digunakan				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	4	0,33
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3	3	4	0,33
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	4	0,33
	Jumlah	23	21	27	2,33
	Varians Total		9,33		
	r_{11}		0,87		

Berdasarkan tabel 3.15 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*

diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,87. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.11 interpretasi reliabilitas isi menunjukkan bahwa instrumen lembar observasi aktivitas siswa pada penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi dan telah memenuhi syarat reliabilitas.

Tabel 3.16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			Varians Butir
		1	2	3	
I	Petunjuk				
	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	2	4	1,33
II	Cakupan aktivitas				
	1. Komponen aktivitas pembelajaran guru dinyatakan dengan jelas	4	3	3	0,33
	2. Komponen aktivitas pembelajaran guru termuat dengan lengkap	4	3	3	0,33
	3. Komponen aktivitas pembelajaran guru dapat teramati dengan baik	4	3	3	0,33
III	Bahasa yang digunakan				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	4	0,33
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3	3	4	0,33
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	4	0,33
	Jumlah	25	20	24	3,33
	Varians Total		8,33		
	r_{11}		0,70		

Berdasarkan tabel 3.16 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.11

interpretasi reliabilitas isi menunjukkan bahwa instrumen lembar observasi aktivitas guru berada pada kategori tinggi dan telah memenuhi syarat reliabilitas.

Tabel 3.17 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Lembar Angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian validator			Varians Butir
		1	2	3	
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	3	3	0,33
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	4	3	4	0,33
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	3	0,33
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	3	0,33
	Jumlah	16	12	13	1,33
	Varians Total		4,33		
	r_{11}		0,92		

Berdasarkan tabel 3.17 penilaian validator berdasar pada skala penilaian dengan keterangan: 1 berarti kurang relevan, 2 berarti cukup relevan, 3 berarti relevan dan 4 berarti sangat relevan. Dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,92. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 3.14 interpretasi reliabilitas isi menunjukkan bahwa instrumen angket minat belajar matematika siswa berada pada kategori sangat tinggi dan telah memenuhi syarat reliabilitas.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, dan penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram agar mendapatkan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa.

a. Keterlaksanaan pembelajaran

Data yang akan dianalisis dan dideskripsikan adalah data hasil lembar observasi aktivitas siswa dan guru yang menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic*. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung persentase data yang diperoleh:¹²

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Skor hasil observasi yang diperoleh

N : Skor ideal

Kriteria penilaian aktivitas siswa dan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Aktivitas Siswa dan Guru¹³

Persentase Aktivitas Siswa dan Guru	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

b. Minat belajar siswa

Peningkatan minat belajar siswa dapat diketahui berdasarkan angket minat.

Adapun pedoman pengkategorisasian angket minat adalah sebagai berikut:

¹² Sumardin Raupu et al., "Efektivitas Teknik Jarimatika dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2023): 2381, <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7452>.

¹³ I Made Adi Arnawa, dkk., "Diskrepansi Implementasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Materi IPA Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan," *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 7, No. 1, (2017): 17, <https://doi.org/10.23887/jpepi.v7i1.2729>.

Tabel 3.4 Interpretasi validitas isi¹⁴

Interval Skor	Kategori
91-100	Sangat Tinggi
81-90	Tinggi
71-80	Cukup
61-70	Rendah
≤ 60	Sangat rendah

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penilaian dengan menggunakan uji t. Namun sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui data yang akan diperoleh akan diuji dengan statistik parametrik atau statistik non parametrik. Untuk pengujian ini digunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan berbantuan aplikasi IBM *SPSS Statistics* 20. Dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal.
- 2) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka distribusi adalah normal.¹⁵

¹⁴ Edward Alfian, *Efektifitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Dato Sulaiman Putri Palopo* (Palopo: IAIN Palopo, 2021), 41.

¹⁵ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 1st ed. (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), 87.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti mempunyai varians yang homogen atau tidak, jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen.

Adapun hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan varians dari kedua kelas (data homogen)

H_1 : Ada perbedaan varians dari kedua kelas (data tidak homogen)

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai sig pada *Based on Mean* $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika nilai sig pada *Based on Mean* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak.

c. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui normalitas dan homogenitas varians, selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap statistik uji t. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* berbantuan IBM SPSS *Statistics*.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Permainan *Tri Zone Mathematic* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

H_1 : Permainan *Tri Zone Mathematic* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

Jika sig (*2-tailed*) $\geq 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil analisis statistik deskriptif
 - a. Analisis hasil keterlaksanaan pembelajaran
 - 1) Aktivitas siswa

Pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi aktivitas siswa kepada *observer* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tahapan model pembelajaran dilaksanakan.

Berikut disajikan hasil dari lembar observasi aktivitas peserta didik.

Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tahapan	Aktivitas Siswa	Pertemuan (%)			\bar{X}
		I	II	III	
Penyajian Kelas	1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik	72	86	90	82,67
	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami	52	55	62	56,33
Belajar Kelompok	3. Siswa mengikuti arahan dari guru dan bergabung dengan anggota kelompok yang telah ditentukan oleh guru	86	90	100	92
	4. Siswa berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok, menghargai pendapat dan membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan latihan soal.	79	83	90	84

Tabel 4.1 Lanjutan

Permainan	5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan dengan penuh perhatian	93	100	86	93
	6. Siswa terlibat dalam permainan, mengikuti aturan dan menyelesaikan soal dalam permainan <i>tri zone mathematic</i>	86	100	100	95,33
	7. Siswa menyusun soal menjadi operasi bilangan untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.	79	72	86	79
	8. Siswa memberikan jawaban yang telah dikerjakan berkelompok kepada guru untuk dinilai	72	100	100	90,67
Penghargaan Kelompok	9. Siswa menerima hasil akhir dengan sikap positif dan menghargai upaya tim	79	72	86	79
	10. Siswa menunjukkan motivasi belajar dan merefleksikan hasil kerja kelompok mereka untuk lebih baik setelah sesi penghargaan di kegiatan berikutnya	86	76	90	84
Skor Perolehan		784	834	890	836
Skor Maksimal		1000	1000	1000	1000
Persentase		78,40	83,40	89,00	83,60

Aktivitas siswa diamati oleh 2 *observer*, jumlah siswa pada kelas eksperimen adalah 29 orang. *Observer* pertama mengamati 15 siswa dan *observer* kedua mengamati 14 siswa. Pada tabel 4.1 aktivitas siswa nomor 1 pertemuan I dengan nilai 72 diperoleh dari hasil pengamatan *observer* 1 dan *observer* 2 yaitu berturut-turut 10 dan 11 siswa, sehingga totalnya 21 siswa dibagi jumlah keseluruhan siswa dalam kelas kemudian dikalikan 100. Hal yang sama berlaku untuk setiap poin aktivitas siswa pada tiap pertemuan.

Pada tabel 4.1 hasil observasi aktivitas siswa saat digunakan permainan *Tri Zone Mathematic* pada pertemuan pertama 78,40% dengan kategori baik, pertemuan kedua 83,40% dengan kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga 89,00% dengan kategori sangat baik. Sehingga rata-rata persentase sebesar 83,60% dengan kategori sangat baik.

2) Aktivitas guru

Pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi aktivitas guru kepada *observer* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dilaksanakan.

Berikut disajikan hasil dari lembar observasi aktivitas guru.

Tabel 4.2 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tahapan	Aktivitas Guru	Pertemuan			\bar{X}
		I	II	III	
Penyajian Kelas	1. Guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai garis dan sudut	3	3	3	3
	2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada penjelasan yang kurang dipahami	3	3	4	3,33
Belajar Kelompok	3. Guru membentuk kelompok dengan anggota 4-6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari akademik, ras, suku, jenis kelamin atau budaya yang berbeda.	3	4	4	3,67
	4. Guru memberikan latihan soal kepada setiap kelompok mengenai materi yang telah dijelaskan	3	3	3	3
Permainan	5. Guru menyampaikan aturan permainan dengan jelas	3	3	4	3,33
	6. Guru memberikan <i>games</i> dalam bentuk <i>tri zone mathematic</i>	3	3	4	3,33

Penghargaan Kelompok	7. Guru memberikan game yang akan disusun menjadi operasi bilangan untuk menguji kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi yang telah dijelaskan.	3	4	3	3,33
	8. Guru mencatat skor setiap kelompok terkait soal yang dijawab benar maupun salah	3	3	3	3
	9. Guru mengumumkan kelompok yang menang dengan melihat skor tertinggi yang diperoleh dan masing-masing kelompok mendapatkan hadiah	3	3	3	3
	10. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dan mengapresiasi usaha semua siswa	3	3	3	3
	Skor Perolehan	30	32	34	32
	Skor Maksimal	40	40	40	40
	Persentase	75	80	85	80

Aktivitas guru diamati oleh 1 *observer*, *observer* mengisi lembar observasi aktivitas guru dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut: 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (sangat baik).

Pada tabel 4.2 terlihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua 80% dengan kategori baik dan pertemuan ketiga 85% dengan kategori baik. Sehingga rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori baik.

- b. Analisis statistik minat belajar siswa yang menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* pada kelas eksperimen

1) Hasil analisis deskriptif pre-test minat belajar kelas eksperimen

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif *Pre-Test* Minat Belajar Kelas Eksperimen

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	29
2	Nilai Maksimum	72
3	Nilai Minimum	47
4	Rata-rata	61,46
5	Standar Deviasi	5,62
6	Varians	31,61

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan jumlah sampel 29, memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,46, nilai standar deviasi sebesar 5,62, varians sebesar 31,61, nilai minimum 47 dan nilai maksimum 72. Kemudian skor *pre-test* dikelompokkan dalam lima kategori yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Representasi Hasil *Pre-Test* Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Tinggi	0	0
2	81-90	Tinggi	0	0
3	71-80	Cukup	2	6,90
4	61-70	Rendah	14	48,27
5	≤ 60	Sangat Rendah	13	44,83
Jumlah				100

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa perolehan nilai *pre-test* kelas eksperimen dari 29 siswa, sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,90% yang masuk dalam kategori cukup, 14 siswa dengan persentase 48,27% masuk dalam kategori rendah dan 13 siswa dengan persentase 44,83% masuk dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar

matematika siswa termasuk dalam kategori rendah dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 61,46.

2) Hasil analisis deskriptif *Post-Test* kelas eksperimen

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif *Post-Test* Minat Belajar Kelas Eksperimen

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	29
2	Nilai Maksimum	99
3	Nilai Minimum	80
4	Rata-rata	88,10
5	Standar Deviasi	5,68
6	Varians	32,31

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil *post-test* minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan jumlah sampel 29, memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,10, nilai standar deviasi sebesar 5,68, varians sebesar 32,31, nilai minimum 80 dan nilai maksimum 99. Kemudian skor *post-test* dikelompokkan dalam tiga kategori yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Representasi Hasil *Post-Test* Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Tinggi	7	24,14
2	81-90	Tinggi	19	65,52
3	71-80	Cukup	3	10,34
4	61-70	Rendah	0	0
5	≤ 60	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen dari 29 siswa, sebanyak 7 siswa dengan persentase 24,14% yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa dengan persentase 65,52% masuk dalam kategori tinggi dan 3 siswa dengan persentase 10,34% masuk dalam kategori cukup.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 88,10.

c. Analisis statistik minat belajar siswa yang tidak menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* pada kelas kontrol

1) Hasil analisis deskriptif *Pre-Test* kelas kontrol

Tabel 4.7 Statistik Deskriptif *Pre-Test* Minat Belajar Kelas Kontrol

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	29
2	Nilai Maksimum	73
3	Nilai Minimum	53
4	Rata-rata	63,62
5	Standar Deviasi	4,77
6	Varians	22,74

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan jumlah sampel 29, memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,62, nilai standar deviasi sebesar 4,77 varians sebesar 22,74, nilai minimum 53 dan nilai maksimum 73. Kemudian skor *pre-test* dikelompokkan dalam lima kategori yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Representasi Hasil *Pre-Test* Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Tinggi	0	0
2	81-90	Tinggi	0	0
3	71-80	Cukup	2	6,90
4	61-70	Rendah	19	65,52
5	≤ 60	Sangat Rendah	8	27,58
Jumlah				100

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa perolehan nilai *pre-test* kelas kontrol dari 29 siswa, sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,90% yang masuk

dalam kategori cukup, 19 siswa dengan persentase 65,52% yang masuk dalam kategori rendah dan 8 siswa dengan persentase 27,58% masuk dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori rendah dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 63,62.

2) Hasil analisis deskriptif *Post-Test* kelas kontrol

Tabel 4.9 Statistik Deskriptif *Post-Test* Minat Belajar Kelas Kontrol

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	29
2	Nilai Maksimum	82
3	Nilai Minimum	64
4	Rata-rata	73,10
5	Standar Deviasi	4,72
6	Varians	22,31

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa hasil *post-test* minat belajar matematika siswa kelas kontrol dengan jumlah sampel 29, memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,10, nilai standar deviasi sebesar 4,72, varians sebesar 22,31, nilai minimum 64 dan nilai maksimum 82. Kemudian skor *post-test* dikelompokkan dalam tiga kategori yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Representasi Hasil *Post-Test* Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	Sangat Tinggi	0	0
2	81-90	Tinggi	3	10,34
3	71-80	Cukup	18	62,07
4	61-70	Rendah	8	27,59
5	≤ 60	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa perolehan nilai *pre-test* kelas kontrol dari 29 siswa, sebanyak 3 siswa dengan persentase 10,34% yang masuk

dalam kategori tinggi, 18 siswa dengan persentase 62,07% yang masuk dalam kategori cukup dan 8 siswa dengan persentase 27,59% masuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori cukup dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 73,10.

- d. Perbandingan hasil analisis *pre-test* dan *post-test* minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Perolehan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Minat Belajar

	Skor Rata-rata	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Kelas Kontrol	63,62	73,10
Kelas Eksperimen	61,46	88,10

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat rata-rata hasil *pre-test* minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan eksperimen berada pada kategori cukup. Kemudian hasil *post-test* minat belajar matematika untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yakni berada pada kategori tinggi. Sedangkan hasil *post-test* minat belajar matematika untuk kelas kontrol tetap berada pada kategori cukup.

2. Hasil analisis statistik inferensial

- a. Uji normalitas

Untuk pengujian normalitas data digunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics*. Secara statistik hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu:

Terima H_0 jika nilai signifikan $> \alpha = 0,05$

Tolak H_0 jika nilai signifikan $\leq \alpha = 0,05$

Tabel 4.12 Uji Normalitas Minat Belajar Matematika Siswa

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,152	29	0,830
	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,136	29	0,182
	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,091	29	0,200
	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,128	29	0,200

Berdasarkan tabel 4.12, dapat dilihat bahwa pada minat belajar nilai signifikan *pre-test* kelas eksperimen adalah 0,830, *post-test* kelas eksperimen adalah 0,182, *pre-test* kelas kontrol adalah 0,200, dan *post-test* kelas kontrol 0,200. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jadi, data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa seluruh kelompok data berdistribusi normal. Selanjutnya uji persyaratan yang dilakukan adalah uji homogenitas dengan berbantuan IBM SPSS *Statistics*.

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas *Post-Test*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	<i>Based on Mean</i>	1,504	1	56	0,225
	<i>Based on Median</i>	1,165	1	56	0,285
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,165	1	54,887	0,285
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,568	1	56	0,216

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh bahwa pada minat belajar nilai sig. *Based on mean* $> 0,05$ atau $0,225 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

c. Uji hipotesis

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test* menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics*. Hipotesis yang diuji adalah minat belajar siswa.

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

Sig (*2-tailed*) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Sig (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Tabel 4.14 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		F	Sig.	T	df	Sig. (<i>2-tailed</i>)
Minat Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	1,504	0,225	-10,930	56	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>			-10,930	54,184	0,000

Berdasarkan tabel 4.14, diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$ atau $0,000 \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya model pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditunjukkan bahwa:

1. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic* pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti jadwal pelajaran yang berlaku di SMP Negeri 8 Palopo dan dilaksanakan saat jam pelajaran matematika berlangsung. Proses penelitian terlaksana 2 pekan dengan total 4 pertemuan pada masing-masing kelas termasuk pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini didasarkan pada hasil observasi aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ular tangga berlangsung.

Hasil observasi aktivitas siswa saat digunakan permainan *Tri Zone Mathematic* pada pertemuan pertama 78,40% dengan kategori baik, pertemuan kedua 83,40% dengan kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga 89,00% dengan kategori sangat baik. Sehingga rata-rata persentase sebesar 83,60% dengan kategori sangat baik. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua 80% dengan kategori baik dan pertemuan ketiga 85% dengan kategori baik. Sehingga rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori baik.

2. Minat belajar matematika siswa kelas VII.4 SMP Negeri 8 Palopo yang diajar menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic*

Minat belajar matematika siswa diukur menggunakan angket minat belajar matematika. Angket minat belajar matematika yang digunakan peneliti terdiri dari 7 indikator yaitu perasaan senang Perasaan Senang, Perhatian yang Tinggi, Ketertarikan terhadap Materi, Keterlibatan Aktif, Ketekunan dan Disiplin, Sikap Positif terhadap Pembelajaran dan Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar. Terdapat 14 pernyataan yang mewakili setiap indikator. Pernyataan tersebut terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Hasil *pre test* menunjukkan bahwa perolehan nilai *pre-test* kelas eksperimen dari 29 siswa, sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,90% yang masuk dalam kategori cukup, 14 siswa dengan persentase 48,27% masuk dalam kategori rendah dan 13 siswa dengan persentase 44,83% masuk dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori rendah dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 61,46.

Keudian setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan bahwa perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen dari 29 siswa, sebanyak 7 siswa dengan persentase 24,14% yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa dengan persentase 65,52% masuk dalam kategori tinggi dan 3 siswa dengan persentase 10,34% masuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 88,10.

3. Minat belajar matematika siswa kelas VII.4 SMP Negeri 8 Palopo yang tidak diajar menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic*

Hasil perolehan nilai *pre-test* kelas kontrol dari 29 siswa, sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,90% yang masuk dalam kategori cukup, 19 siswa dengan persentase 65,52% yang masuk dalam kategori rendah dan 8 siswa dengan persentase 27,58% masuk dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori rendah dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 63,62.

Kemudian hasil perolehan nilai *pre-test* kelas kontrol dari 29 siswa, sebanyak 3 siswa dengan persentase 10,34% yang masuk dalam kategori tinggi, 18 siswa dengan persentase 62,07% yang masuk dalam kategori cukup dan 8 siswa dengan persentase 27,59% masuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkategorisasikan minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori cukup dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 73,10.

4. Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan *Tri Zone Mathematic*

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan berbantuan IBM SPSS *Statistics* diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$ atau $0,000 \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol. Selain dilihat dari uji hipotesis, efektivitas model pembelajaran konvensional berbantuan media permainan *tri zone mathematic* juga dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa, pada penelitian ini keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional

berbantuan media permainan *tri zone mathematic* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa khususnya siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

Menurut Falahuddin dalam Pebria, media pembelajaran mampu menumbuhkan ketertarikan dalam belajar serta memberi pengaruh terhadap psikologi siswa untuk menaruh minatnya dalam mengikuti proses pembelajaran, keduanya baik model pembelajaran maupun media ajar dapat menjadi jantung dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai sukses.¹⁶ Oleh karena itu di era pendidikan saat ini kompetensi seorang guru tidak dapat dipisahkan dari penguasaan terhadap model pembelajaran dan media ajar.

¹⁶ Pebria Dheni Purnasari dan Yosua Damas Sadewo, 'Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran dan Pemanfaatan Media Ajar di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan', *Publikasi Pendidikan*, 10, No. 2 (2020), 126, <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* dilihat dari aktivitas siswa sudah sangat baik dan aktivitas guru sudah baik.
2. Minat belajar matematika siswa kelas VII.4 SMP Negeri 8 Palopo yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* adalah tinggi.
3. Minat belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 8 Palopo yang tidak memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* adalah cukup.
4. Penggunaan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 8 Palopo, saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam melakukan inovasi model pembelajaran dengan menggunakan berbagai bantuan media yang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah dan guru yang ada di SMP Negeri 8 Palopo, terkhusus bagi guru mata pelajaran matematika penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.
3. Bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Palopo, lebih giat dan terus semangat dalam belajar untuk meningkatkan minat belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Alfian, Edward. *Efektifitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Dato Sulaiman Putri Palopo*. Palopo: IAIN Palopo, 2021.
- Alfian, Edward, Nurdin Kaso, Sumardin Raupu, and Dwi Risky Arifanti. "Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ' Mathematics Learning Outcomes." *Al Asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 54–64. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13596>.
- Anwar, Muhammad. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15, no. 2 (2021): 105-117. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.
- Anwar, Saifuddin. *Reabilitas Untuk Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Arkunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2013.
- Haidir, Salim. *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2019.
- Hurlock, Elizabeth B. *Child Development*, 6th ed. New York: McGraw-Hill, 1978.
- Kasihadi, Madiyo. *Dasar-Dasar Pendidikan*. 1st ed. Semarang: Effhar Publishing, 1985.
- Lukitaningtyas, Atalya, Eka Adi, and Susilaningsih Susilaningsih. "Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 213–23. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>.
- Mulyasa, E. *Manajemen Berbasis Sekolah*. 1st ed. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya, 2014.

Mulyati, Mumun. “Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran.” *Alim / Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2019): 277–94. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>.

Nunuk S, Achmad S, Aditia Putri. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Nuryadi. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP, 2016.

Setiyawan, Hery. “Metode Permainan Bingo Matematik Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV.” *Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 101–10. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>.

Siagian, Muhammad Daut. “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 58–67.

Sintinjak, Sugiarto dan. *LISREL*. 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sudrajat, M. Subana. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmia*. 2nd ed. Jakarta: Pustaka Setia, 2005.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 20th ed. Bandung: CV, Alfabeta, 2017.

Susetyo, Budi. *Statistik Untuk Analisis Data Penelitian*. 1st ed. Bandung: PT Rafika Aditama, 2010.

Syafi’uddin, Mochkammad Tabah. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Ducasi 2D Matematika Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.

- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Umar. "Media Pendidikan " Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014): 133–35. <https://www.bing.com/search?q=Umar.MEDIA>.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Yusuf, Andreas, Hendra. "Penyelesaian Puzzle Sudoku Menggunakan Algoritma Brute Force Dan Backtracking." *Vol. X No. 2, September 2013 Jurnal Techno Nusa Mandiri* X, no. 1 (2016): 207–15.

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis Instrumen	Angket
Nama Sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Kelas	
Materi/Pokok Bahasan	
Indikator / Aktivitas yang Akan Diamati	<ol style="list-style-type: none">1. Perasaan senang2. Perhatian yang tinggi3. Ketertarikan terhadap Materi4. Keterlibatan Aktif5. Ketekunan dan Disiplin6. Sikap Positif terhadap Pembelajaran7. Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul Skripsi	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan <i>Tri Zone Mathematics</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester :
Pokok Bahasan :

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan *Tri Zone Mathematics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”**, peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai ¹	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

()

¹ Pernyataan / indikator yang ada dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan teliti!
2. Jawablah dengan sejujurnya karena jawaban anda sangat bermanfaat bagi peneliti dan juga membantu masalah yang anda hadapi
3. Berilah tanda ceklis untuk setiap pernyataan pada kolom yang anda anggap sesuai, dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Perasaan Senang					
1	Saya merasa senang saat belajar di kelas.				
2	Saya merasa bosan setiap kali pelajaran dimulai				
Perhatian Yang Tinggi					
3	Saya fokus saat guru sedang menjelaskan pelajaran.				
4	Saya sering melamun atau terganggu saat pelajaran berlangsung				
Ketertarikan terhadap Materi					
5	Saya tertarik untuk mempelajari materi pelajaran lebih dalam				
6	Saya merasa materi pelajaran tidak menarik bagi saya				
Keterlibatan Aktif					
7	Saya sering bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran berlangsung.				

8	Saya jarang ikut berdiskusi atau menjawab pertanyaan di kelas				
Ketekunan dan Disiplin					
9	Saya berusaha mengerjakan tugas tepat waktu dan tidak menunda-nunda.				
10	Saya sering menunda tugas sekolah dan tidak mengikuti jadwal belajar				
Sikap Positif terhadap Pembelajaran					
11	Saya percaya diri saat menghadapi soal atau tugas yang sulit.				
12	Saya cepat menyerah jika pelajaran terasa sulit				
Upaya Merealisasikan Keinginan Belajar					
13	Saya mencari bahan belajar tambahan di luar jam sekolah				
14	Saya tidak berusaha mencari tahu lebih banyak selain yang diajarkan guru.				

Dokumentasi Kegiatan



Pembelajaran Tri Zone Mathematics



Pengisian Angket Motivasi

RIWAYAT HIDUP



Hamsul, lahir di Desa Sampeantaba pada tanggal 08 September 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan seorang Ayah bernama Sesa dan Ibu bernama Nia. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Desa Sampeantaba Kecamatan Witaponda, Kabupaten Morowali, Provinsi Sulawesi Tengah. Peneliti memulai pendidikan dasar di SDN 1 Laantulajaya pada tahun 2006 hingga 2012, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan jenjang Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Witaponda pada tahun 2012 hingga 2015, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan jenjang Menengah Atas di SMA Negeri 1 Witaponda pada tahun 2015 hingga lulus pada tahun 2018. Setelah lulus jenjang SMA pada tahun 2018, peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Sebelum menyelesaikan akhir studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan *Tri Zone Mathematic* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa ", sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).