

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MATHPOLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS DAN EFIKASI DIRI SISWA**

SKRIPSI



**XITAMI SYAUKALANI
NIM. 2281050051**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MATHPOLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS DAN EFIKASI DIRI SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

UINSSC
XITAMI SYAUKALANI
NIM. 2281050051
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *MATHPOLY* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN EFIKASI DIRI SISWA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan efikasi diri siswa, yang dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan media menarik, serta anggapan bahwa matematika sulit. Penelitian bertujuan menganalisis peningkatan serta pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media *Mathpoly* terhadap kedua aspek tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan pola *pretest-posttest control nonequivalent group design*. Populasi penelitian ini merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Losarang tahun pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian melibatkan 31 siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol dan 32 siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket efikasi diri siswa. Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen tes dan angket, uji daya pembeda dan indeks kesukaran instrumen tes, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain dan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan pemecahan masalah dengan rata-rata (mean) nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen, yaitu dari 22,5000 meningkat menjadi 87,7984, sedangkan pada kelas kontrol dari 19,7581 menjadi 54,7984. Hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,8308 dengan kategori tinggi, sementara kelas kontrol sebesar 0,4419 dengan kategori sedang. Untuk efikasi diri siswa, rata-rata (mean) nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen, yaitu dari 46,5625 meningkat menjadi 90,4688, sedangkan pada kelas kontrol dari 42,8065 menjadi 70,0323. Hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,8212 dengan kategori tinggi, sementara kelas kontrol sebesar 0,4768 dengan kategori sedang. Hasil uji t menunjukkan bahwa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,404 dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed: 0,000) $< 0,05$ dan efikasi diri diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,232 dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed = 0,000) $< 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya model *Game Based Learning* berbantuan *Mathpoly* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan efikasi diri siswa. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peserta didik. Namun, penelitian ini terbatas pada subjek dan lokasi tertentu serta belum mengkaji dampak jangka panjang. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan alternatif solusi pembelajaran dan memperkaya kajian pendidikan dengan pendekatan yang lebih adaptif.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, Media Pembelajaran, *Mathpoly*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Efikasi Diri.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY MATHPOLY MEDIA ON STUDENTS' MATHEMATICAL PROBLEM-SOLVING ABILITIES AND SELF-EFFICACY

This research is motivated by the low mathematical problem-solving ability and self-efficacy of students, which are influenced by teacher-centered learning, the lack of use of interesting media, and the assumption that mathematics is difficult. The study aims to analyze the improvement and influence of the Game Based Learning model assisted by Mathpoly media on both aspects. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest nonequivalent control group design pattern. The population of this study were grade VII students of SMP Negeri 1 Losarang in the 2025/2026 academic year. The research sample involved 31 students of grade VII B as the control class and 32 students of grade VII C as the experimental class. The research instruments were a mathematical problem-solving ability test and a student self-efficacy questionnaire. Data analysis was carried out through validity and reliability tests of test instruments and questionnaires, discriminant power tests and difficulty indexes of test instruments, normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests and independent sample t-tests. The results of the study showed a significant increase in problem-solving ability with the average (mean) pretest and posttest scores in the experimental class, namely from 22.5000 increasing to 87.7984, while in the control class from 19.7581 to 54.7984. The results of the N-Gain calculation in the experimental class were 0.8308 with a high category, while the control class was 0.4419 with a medium category. For student self-efficacy, the average (mean) pretest and posttest scores in the experimental class, namely from 46.5625 increasing to 90.4688, while in the control class from 42.8065 to 70.0323. The results of the N-Gain calculation in the experimental class were 0.8212 with a high category, while the control class was 0.4768 with a medium category. The t-test results show that for mathematical problem-solving ability, the t-value is 16.404 with a significance value (Sig.2-tailed: 0.000) < 0.05 and self-efficacy is 22.232 with a significance value (Sig.2-tailed = 0.000) < 0.05 . So H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that the Game Based Learning model assisted by Mathpoly has a significant effect on students' mathematical problem-solving ability and self-efficacy. These findings contribute to the development of innovative, learner-oriented learning strategies. However, this study is limited to certain subjects and locations and has not examined long-term impacts. Overall, this study provides alternative learning solutions and enriches educational studies with a more adaptive approach.

Keywords: Learning Model, Game Based Learning, Learning Media, Mathpoly, Problem Solving Ability, Self-Efficacy

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MATHPOLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS DAN EFIKASI DIRI SISWA**



XITAMI SYAUKALANI
NIM. 2281050051

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Saluky, S.Si., M.Kom.
NIP. 19780525 201101 1 006

Yandi Heryandi, M.Pd.
NIP. 19820616 202321 1 014

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Xitami Syaukalani

NIM : 2281050051

Judul : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Mathpoly* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Efikasi Diri Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cirebon, 21 April 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Saluky, S.Si., M.Kom.
NIP. 19780525 201101 1 006



Yandi Heryandi, M.Pd.
NIP. 19820616 202321 1 014

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Xitami Syaukalani

NIM : 2281050051

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Mathpoly* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Efikasi Diri Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 28 April 2026
Pembuat Pernyataan,

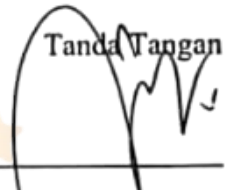
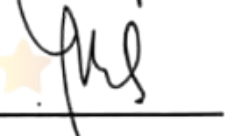
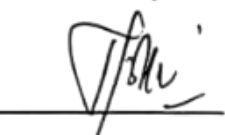
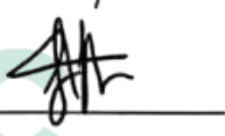


Xitami Syaukalani
NIM. 2281050051

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Mathpoly* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Efikasi Diri Siswa”** oleh Xitami Syaukalani NIM. 2281050051 telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis tanggal 21 Mei 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Hagg, S.Si., M.Pd.</u> NIP. 19871216 201503 1 004	21 - 05 - 2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.</u> NIP. 19750402 200604 2 001	21 - 05 - 2026	
Penguji I <u>Arif Muchyidin, M.Si.</u> NIP. 19830806 201101 1 009	21 - 05 - 2026	
Penguji II <u>Herani Tri Lestiana, M.Sc.</u> NIP. 19880325 201801 2 003	21 - 05 - 2026	
Pembimbing I <u>Dr. Saluky, S.Si., M.Kom.</u> NIP. 19780525 201101 1 006	21 - 05 - 2026	
Pembimbing II <u>Yandi Heryandi, M.Pd.</u> NIP. 19820616 202321 1 014	21 - 05 - 2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Salfuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Xitami Syaukalani
Tempat/ Tanggal Lahir : Indramayu, 12-12-2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Ermasyanto
Nama Ibu : Suniah
Telp./ HP : 085722710176
e-mail : xitamisy123@gmail.com

Alamat Lengkap : Blok 1, RT/RW 002/001, Desa Karanganyar,
Kecamatan Kandanghaur, Kabupaten Indramayu,
Jawa Barat.

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri 3 Karanganyar, lulus tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Kandanghaur, lulus tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Kandanghaur, lulus tahun 2022
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Mathpoly* Terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis Dan Efikasi Diri Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Dr. Saluky, S.Si., M.Kom., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Yandi Heryandi, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Arif Muchyidin, M.Si., Dosen Penguji 1 yang telah memberikan masukan yang berharga dan bimbingan selama sidang berlangsung.
8. Herani Tri Lestiana, M.Sc., Dosen Penguji 2 yang telah memberikan masukan yang berharga dan bimbingan selama sidang berlangsung.
9. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar

dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.

10. Kepada seluruh pihak yang telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan ini, penulis mengucapkan terima kasih atas setiap doa yang menguatkan, dukungan yang mengiringi, ketulusan yang menemani dalam setiap langkah serta kehadiran yang senantiasa menguatkan di tengah berbagai proses dan tantangan yang dilalui. Terima kasih telah menjadi rumah bagi setiap lelah, penenang di tengah keraguan, serta alasan bagi penulis untuk terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Meski tidak semua nama dapat disebutkan satu per satu, setiap kebaikan yang diberikan akan selalu menjadi bagian dari cerita yang mengantarkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan, dukungan dan kasih yang telah diberikan senantiasa dibalas dengan keberkahan, kebahagiaan serta hal-hal baik yang tak pernah terputus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 28 April 2026

Penulis

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
Bab I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	8
1. 3. Cakupan Masalah.....	8
1. 4. Rumusan Masalah.....	10
1. 5. Tujuan Penelitian	10
1. 6. Manfaat Penelitian	10
Bab II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	13
2. 1. Kajian Pustaka dan Kerangka Teori.....	13
2.1.1. Model Pembelajaran	13
2.1.2. Hasil Belajar.....	15
2.1.3. Teori Belajar	18
2.1.4. Model <i>Game Based Learning</i>	20
2.1.5. Media Pembelajaran.....	26
2.1.6. Media <i>Mathpoly</i>	28
2.1.7. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	35
2.1.8. Efikasi Diri.....	40
2. 2. Kajian Penelitian Relevan Terdahulu.....	44
2. 3. Kerangka Pemikiran.....	49
2. 4. Hipotesis Penelitian.....	51
Bab III METODE PENELITIAN.....	52
3. 1. Desain Penelitian.....	52
3. 2. Tempat dan Waktu Penelitian	53

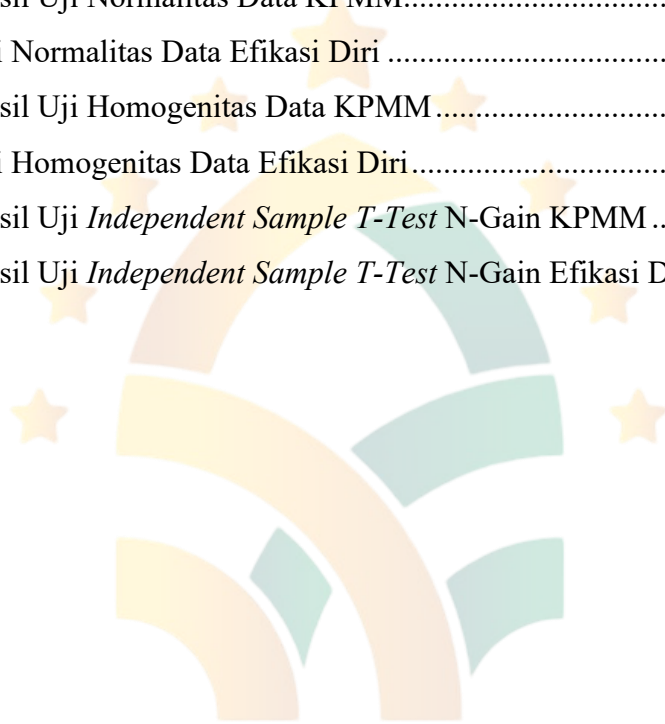
3.2.1.	Tempat Penelitian	53
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	54
3. 3.	Variabel Penelitian	54
3.3.1.	Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	55
3.3.2.	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	55
3. 4.	Populasi dan Sampel Penelitian	55
3.4.1.	Populasi Penelitian.....	55
3.4.2.	Sampel Penelitian.....	56
3. 5.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	57
3.5.1.	Instrumen Penelitian	57
3.5.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	60
3. 6.	Uji Instrumen Penelitian	62
3.6.1.	Uji Validitas	62
3.6.2.	Uji Reliabilitas	68
3.6.3.	Uji Daya Pembeda	70
3.6.4.	Indeks Kesukaran.....	72
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	74
3.7.1.	Uji Prasyarat Analisis Data.....	75
3.7.2.	Uji Hipotesis	75
Bab IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
4. 1.	Hasil Penelitian	78
4.1.1.	Besar Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Setelah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Mathpoly</i>	78
4.1.2.	Besar Tingkat Efikasi Diri Siswa Setelah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Mathpoly</i>	85
4.1.3.	Besar Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Mathpoly</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Efikasi Diri Siswa.	95
4. 2.	Pembahasan.....	101

4.2.1.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Mathpoly</i>	101
4.2.2.	Peningkatan Efikasi Diri Siswa Melalui Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Mathpoly</i> ...	102
4.2.3.	Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Mathpoly</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Efikasi Diri Siswa.....	104
4. 3.	Keterbatasan Penelitian.....	108
Bab V	KESIMPULAN.....	110
5. 1.	Simpanan	110
5. 2.	Saran.....	111
	DAFTAR PUSTAKA	113
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Komponen Media Mathpoly Pada Materi Operasi Ajabar	30
Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Polya.....	38
Tabel 2. 3 Indikator Efikasi Diri	42
Tabel 2. 4 Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu	47
Tabel 3. 1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	53
Tabel 3. 2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	54
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi	56
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal KPMM.....	58
Tabel 3. 5 Kriteria Kemampuan Pemecahan Masalah	59
Tabel 3. 6 Skor Angket Skal Likert	60
Tabel 3. 7 Kategori Efikasi Diri.....	60
Tabel 3. 8 Kategori Validitas Indeks Aiken (V)	64
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Validitas.....	65
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Isi Tes KPMM.....	65
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Empiris Tes KPMM	66
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Isi Angket Efikasi Diri Siswa	67
Tabel 3. 13 Kriteria Uji Reliabilitas	69
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Tes KPMM.....	69
Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas Angket Efikasi Diri	70
Tabel 3. 16 Klasifikasi Daya Pembeda	71
Tabel 3. 17 Hasil Uji Daya Beda Tes KPMM	71
Tabel 3. 18 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	72
Tabel 3. 19 Hasil Uji Indeks Kesukaran Tes KPMM	73
Tabel 3. 20 Rekapitulasi Analisis Instrumen Tes KPMM	74
Tabel 3. 21 Kategori N-Gain.....	76
Tabel 4. 1 Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	79
Tabel 4. 2 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	81
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KPMM	82
Tabel 4. 4 Nilai N-Gain KPMM	84

Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Nilai N-Gain KPMM Siswa.....	85
Tabel 4. 6 Data Pre-Angket Efikasi Diri.....	87
Tabel 4. 7 Data Post-Angket Efikasi Diri	89
Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Pre dan Post Angket Efikasi Diri.....	90
Tabel 4. 9 Nilai N-Gain Efikasi Diri Siswa	93
Tabel 4. 10 Statistik Deskriptif N-Gain Efikasi Diri Siswa	94
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data KPMM.....	95
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Data Efikasi Diri	96
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas Data KPMM.....	97
Tabel 4. 14 Uji Homogenitas Data Efikasi Diri.....	98
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> N-Gain KPMM	99
Tabel 4. 16 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> N-Gain Efikasi Diri Siswa.....	100



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Data Skor PISA Beberapa Negara ASEAN Tahun 2022	4
Gambar 2. 1 Papan Permainan.....	30
Gambar 2. 2 Kartu Tantangan dan Kesempatan.....	31
Gambar 2. 3 Kartu Soal.....	31
Gambar 2. 4 Pion dan Dadu Permainan	31
Gambar 2. 5 Uang Mainan	32
Gambar 2. 6 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah Polya.....	38
Gambar 2. 7 Kerangka Pemikiran.....	51
Gambar 4. 1 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KPMM.....	83
Gambar 4. 2 Perbandingan Nilai Pre dan Post Angket Efikasi Diri	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Literatur Review	130
Lampiran 2 Instrumen Penelitiann	146
Lampiran 2. 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	146
Lampiran 2. 2 Pedoman Penskoran.....	162
Lampiran 2. 3 Lembar Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	165
Lampiran 2. 4 Lembar Validasi Ahli Instrumen Tes	167
Lampiran 2. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	169
Lampiran 2. 6 Lembar Angket Efikasi Diri	171
Lampiran 2. 7 Lembar Validasi Ahli Instrumen Angket Efikasi Diri.....	176
Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran.....	178
Lampiran 3. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	178
Lampiran 3. 3 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	190
Lampiran 3. 4 LKPD Kelas Kontrol	194
Lampiran 4 Data Instrumen	196
Lampiran 4. 1 Data Uji Coba Instrumen Tes	196
Lampiran 4. 2 Hasil Uji Validitas Isi (Aiken's) Instrumen Tes	198
Lampiran 4. 3 Hasil Uji Validasi Isi (Aiken's) Instrumen Angket	199
Lampiran 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	199
Lampiran 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	201
Lampiran 4. 6 Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	201
Lampiran 4. 7 Uji Daya Pembeda Instrumen Tes	201
Lampiran 4. 8 Uji Indeks Kesukaran Instrumen Tes	202
Lampiran 5 Data Hasil Penelitian (Eksperimen).....	203
Lampiran 5. 1 Data Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	203
Lampiran 5. 2 Data Hasil Angket Efikasi Diri.....	204
Lampiran 5. 3 Hasil Statistik Deskriptif Tes KPMM	206
Lampiran 5. 4 Hasil Statistik Deskriptif Angket Efikasi Diri Siswa	207
Lampiran 5. 5 Hasil Uji Prasyarat Tes KPMM.....	208
Lampiran 5. 6 Hasil Uji Prasyarat Angket Efikasi Diri	209
Lampiran 5. 7 Hasil Uji Hipotesis 1	210

Lampiran 5. 8 Hasil Uji Hipotesis 2	210
Lampiran 5. 9 Hasil Uji Hipotesis 3	211
Lampiran 6 Data Penunjang Penelitian	212
Lampiran 6. 1 SK Pembimbing dan Pengantar Penelitian.....	212
Lampiran 6. 2 Surat Izin Penelitian.....	213
Lampiran 6. 3 Surat Persetujuan Tempat Penelitian.....	214
Lampiran 6. 4 Surat Tanda Selesai Penelitian	215
Lampiran 6. 5 Kartu Bimbingan Skripsi.....	216
Lampiran 6. 6 Dokumentasi.....	217



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON