

# Naskah awal\_1939 5944

*by* 1939 5944

---

**Submission date:** 16-Aug-2021 04:10PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1631982222

**File name:** 1939-5994-1-SM\_Turnitin.docx (69.31K)

**Word count:** 2988

**Character count:** 19065

# Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

No. Artikel 1939

## Abstract

*This study has a purpose, namely to find out whether there is a difference in the effect of increasing the ability to understand mathematical concepts between students who use the SSCS learning model (Search, Solve, Create and Share) using gamification teaching materials, and conventional learning models. The type of experiment used in this study is Quasy Experimental. In this study, random sampling was used with cluster random sampling technique. Before conducting the research, the analysis-test-instrument-research technique was carried out with validity test, reliability test, difficulty level test, and difference power test. data analysis technique was one way ANOVA test. The results of this study regarding the SSCS (Search, Solve, Create and Share) learning model using gamification teaching materials to improve students' ability to understand mathematical concepts, there is a difference in increasing the ability to understand mathematical concepts.*

**Keywords:** SSCS Learning, Gamification Teaching Materials; Understanding Mathematical Concepts

## Abstrak

*Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) menggunakan bahan ajar gamifikasi, dan model pembelajaran konvensional. Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini ialah Quasy Experimental. Pada penelitian menggunakan random sampling dengan teknik cluster random sampling. Sebelum dilakukan penelitian dilakukan teknik analisis uji coba instrumen penelitian dengan uji validitas, uji reliabilitas uji tingkat kesukaran uji daya beda. teknik analisis data dengan uji anova satu jalan. Adapun hasil penelitian ini mengenai model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) menggunakan bahan ajar gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik terdapat suatu perbedaan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis.*

**Kata Kunci:** Pembelajaran SSCS, Bahan Ajar Gamifikasi; Pemahaman Konsep Matematis.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana penting yang digunakan untuk dapat menciptakan manusia yang berpotensi serta untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang berkualitas.<sup>1</sup> Pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk kepribadian bangsa serta untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan bangsa, hal itu terdapat dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan

<sup>1</sup> Salahuddin, Misransyah Akos and Ade Hermawan, "Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Sumber Daya Manusia Dan Sarana Prasarana Di Mts N Banjar Selatan 2 Kota Banjarmasin." *Administrasi-Jurnal Ilmu Administrasi dan Manajemen*, (2017).

nasional.<sup>2</sup> Matematika sebagai ilmu dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, bahwasannya matematika mempunyai peran yang sangat esensial dalam ilmu pendidikan.<sup>3</sup> Pentingnya matematika mengharuskan setiap orang untuk dapat memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis, dimana salah satu hal penting dalam suatu pemecahan masalah matematika adalah kemampuan pemahaman konsep matematis.<sup>4</sup> Oleh sebab itu pemahaman konsep matematika merupakan bagian yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran matematika.<sup>5</sup>

Pemahaman konsep matematika juga merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu persoalan matematika maupun permasalahan sehari-hari.<sup>6</sup> Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran matematika harus didukung oleh banyak faktor baik faktor dari dalam diri sendiri maupun faktor eksternal.<sup>7</sup> Keberhasilan belajar matematika peserta didik dapat diukur melalui kemampuan pemahaman konsep matematis.<sup>8</sup> Penyebab lemahnya peserta didik dalam pembelajaran matematika disebabkan karena berbagai permasalahan, salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar peserta didik bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.<sup>9</sup> Adapun masalah lain yang menyebabkan kurangnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yaitu karena terlalu banyaknya peserta didik yang dituntut untuk dapat paham konsep matematis yang baru tanpa menguasai pemahaman konsep matematis yang sudah dipelajari sebelumnya.<sup>10</sup> Selain itu adapun kesalahan yang sering dilakukan oleh peserta didik itu sendiri dalam menyelesaikan soal pemahaman konsep matematis yaitu peserta didik seringkali melakukan kecerobohan atau kurang cermat dan teliti dalam mengerjakan soal.<sup>11</sup> Hal penting dalam pemecahan masalah matematika adalah

---

<sup>2</sup> Binti Maunah, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa." *Jurnal Pendidikan Karakter*, (2016).

<sup>3</sup> Muhammad Daud Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika."

<sup>4</sup> Hoiriyah, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa." *Journal of Mathematics Education and Science*, (2016)

<sup>5</sup> Aledya, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa."

<sup>6</sup> Anita Purba, "Pemahaman Konsep Pembelajaran Matematika." *JOUR*, (2020)

<sup>7</sup> Muhammad Refki Novesar, "Students Emotional Intelligence as Catalisator for Academic Achivement." *Management Sustainable Development Journal*, 2(2), 53-68.

<sup>8</sup> R. D. Purwanti, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Rinaldi, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, (2016)

<sup>9</sup> Dian Rizky Utari, M.Y.S Wardana, and A.T Damayani, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita." *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, (2019)

<sup>10</sup> Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, and Oom Komalasari, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas*, (2018)

<sup>11</sup> Arfani Manda Tama, Achi Rinaldi, and Siska Andriani, "Pemahaman Konsep Peserta Didik Dengan Menggunakan Graded Response Models (GRM)." *Desimal: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), (2018), 91-99

kemampuan pemahaman konsep matematis, untuk mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik diperlukan sebuah solusi, yaitu diantaranya penggunaan model pembelajaran.<sup>12</sup>

Kenyataan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah dapat kita lihat dari hasil uji soal peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Lampung Selatan melalui prapenelitian yang telah peneliti lakukan sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan**

Kelas	Interval Nilai		Jumlah Peserta
	Nilai < 70	Nilai $\geq$ 70	
VIII G	22	8	30
VIII H	21	9	30
VIII I	24	6	30
<b>Jumlah</b>	67	23	90

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 74,4% dari total keseluruhan siswa kelas G-I masih memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran matematika di MTsN 2 Lampung Selatan, beliau mengatakan bahwa memang betul pemahaman konsep matematis peserta didik di sekolah masih rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, salah satunya karena model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas terlalu monoton, kurang menarik, kurang efektif dan tidak bervariasi. Selain itu bahan ajar yang digunakan hanya buku matematika SMP/MTs, lembar kerja siswa (LKS), maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran dan bahan ajar yang dapat lebih menarik minat peserta didik untuk mempelajari matematika seperti model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dan bahan ajar gamifikasi.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* adalah model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.<sup>13</sup> Dimana model pembelajaran SSCS mempunyai 4 tahapan kegiatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mana setiap tahapannya melibatkan peserta didik secara langsung untuk menyelesaikan masalah yaitu *Search* (mencari suatu masalah), kemudian *Solve* (merencanakan penyelesaian), lalu *Create* (membuat penyelesaian) dan yang terakhir

<sup>12</sup> Dona Dinda Pratiwi, "Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *IAIN Raden Intan Lampung*, (2016)

<sup>13</sup> Tristi Ardita Rismayanti and Heni Pujiastuti, "Pengaruh Model Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol.5, No.2 (2020): 183-190.

*Search* (mendiskusikan).<sup>14</sup> Dan untuk lebih memaksimalkan pemahaman konsep matematis peserta didik penulis menggunakan bahan ajar gamifikasi.

Bahan ajar gamifikasi merupakan model pembelajaran yang mana di dalamnya menggunakan unsur game atau video game dalam konteks *nongame*.<sup>15</sup> Tujuan dari gamifikasi adalah untuk memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam pembelajaran dan mamaksimalkan rasa ketertarikan agar tercapai proses pembelajaran yang efektif dan efesien.<sup>16</sup> Bahan ajar gamifikasi juga memiliki beberapa kelebihan yaitu, kegiatan pembelajaran lebih terasa menyenangkan dan santai, dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih fokus dalam proses berlangsungnya pembelajaran, dan memberi peluang peserta didik untuk bereksplorasi, berkompetisi, dan berprestasi.<sup>17</sup>

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Aini Rembulan dengan judul “pengembangan bahan ajar gamifikasi pada materi statistika peserta didik SMP”.<sup>18</sup> Dan Penelitian yang dilakukan oleh Devi Wulandari dengan judul “pengaruh strategi pembelajaran *Predict Discuss Explain Observe Discuss Explain* (PDEODE) berbantuan bahan ajar gamifikasi pada materi peluang terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik SMP”.<sup>19</sup> Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya ada peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik setelah diterapkan bahan ajar gamifikasi. Persamaan judul penelitian peneliti dengan judul di atas terletak pada bahan ajar yang peneliti gunakan dan terapkan di sekolah menggunakan bahan ajar gamifikasi. Perbedaan judul penelitian peneliti dengan judul penelitian di atas yaitu model pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Sartika dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap pemahaman konsep matematis ditinjau dari kecerdasan logis matematis peserta didik SMP negeri 3 natar lampung selatan” ajar.<sup>20</sup> Penelitian yang relevan dilakukan oleh Susilawati dengan judul “model pembelajaran SSCS (*Search Solve Create and Share*) terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar”.<sup>21</sup> Dan Penelitian yang relevan dilakukan oleh Astuti dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap pemahaman konsep

---

<sup>14</sup> Sulistiawati and Ani Rosidah, “Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, (2020)

<sup>15</sup> Aini Rembulan and Rizki Wahyu Yunian, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2018).

<sup>16</sup> Rizki Wahyu Yunian Putra and Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTs.” *JPPM*, Vol.12, No.1, (2019)

<sup>17</sup> Farida, Yoraida Khoirunnisa and Rizki Wahyu Yunian Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.” *JPPM*, Vol. 11, No. 2, (2018).

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Devi Wulandari, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Predict Discuss Explain Observe Discuss Explain (PDEODE) Berbantuan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Peluang Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP*. UIN Raden Intan Lampung, (2019)

<sup>20</sup> Sartika, *Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung, (2020).

<sup>21</sup> Aini Rosidah, “Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, (2020).



matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banjar”.<sup>22</sup> Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis pada kelas yang diterapkan model pembelajaran SSCS. Persamaan judul penelitian peneliti dengan judul penelitian di atas terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian di atas terletak pada bahan ajar yang peneliti gunakan. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Miftah Erlistiani dengan judul “penerapan model pembelajaran (SSCS) *Search Solve Create and Share* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa”.<sup>23</sup> Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang diterapkan model pembelajaran SSCS. Persamaan judul penelitian peneliti dengan judul penelitian di atas terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian di atas terletak pada tujuan penelitian.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian kali ini memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya yaitu terletak pada bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran saat penelitian. Bahan ajar yang digunakan saat penelitian adalah bahan ajar gamifikasi, dimana bahan ajar ini menggunakan elemen-elemen game dalam konteks non-game dan di dalamnya berisi gambar-gambar dan soal-soal yang membuat peserta didik lebih tertarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan model pembelajaran konvensional.

### Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan model pembelajaran *search, solve, create and share* (SSCS) dengan bahan ajar gamifikasi. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan, sebanyak 9 kelas dari kelas A sampai I dengan jumlah peserta didik sebanyak 243, pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lampung Selatan sebanyak 3 kelas yaitu kelas G, H, dan I, dengan jumlah peserta didik sebanyak 90 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik random sampling (pengambilan sampel acak) karena teknik tersebut diambil secara acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota tersebut. Sampel yang didapat dibagi menjadi 3 kelompok.

4

Tabel 2

Hasil penelitian

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-Test
----------	----------	-----------	-----------

<sup>22</sup> N. P. E. F Astuti, G. Sukewen, and D. Waluyo, “Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjar.” *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol. 2, No. 2, (2018).

<sup>23</sup> Mifta Erlistiani, A. Syachruraji, and Encep Andriana, “Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*; 13 (2), 161-168.

<b>Eksperimen 1</b>	Y <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>
<b>Eksperimen 2</b>	Y <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>4</sub>
<b>Kontrol</b>	Y <sub>5</sub>	X <sub>3</sub>	Y <sub>6</sub>

Keterangan:

Y<sub>1</sub> = *pre-test* diberikan kepada kelas eksperimen 1.

Y<sub>2</sub> = *post-test* diberikan kepada kelas eksperimen 1.

Y<sub>3</sub> = *pre-test* diberikan kepada kelas eksperimen 2.

Y<sub>4</sub> = *post-test* diberikan kepada kelas eksperimen 2.

Y<sub>5</sub> = *pre-test* diberikan kepada kelas kontrol

Y<sub>6</sub> = *post-test* diberikan kepada kelas kontrol

X<sub>1</sub> = pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *search, solve, create and share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi

X<sub>2</sub> = pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *search, solve, create and share* (SSCS)

X<sub>3</sub> = pembelajaran matematika pada kelas kontrol dengan pendekatan model pembelajaran konvensional.

Teknik analisis uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran butir soal dan uji pembeda. Untuk uji analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, serta uji normalitas gain (*n-gain*) untuk mengetahui data hasil penelitian pada ketiga kelas berdistribusi normal atau tidak. Teknik analisis data yang peneliti gunakan pada uji hipotesis ialah ANOVA satu jalan guna melihat ada atau tidaknya perbedaan nilai antar kelompok yang telah mendapatkan perlakuan dan tidak mendapatkan perlakuan.

Data nilai pemahaman konsep matematis didapatkan melalui uji coba sebanyak tiga belas soal uraian pada materi statistika yang diujikan kepada peserta didik yang sebelumnya telah memperoleh materi pelajaran tersebut. Setelah didapatkan hasil.

### Hasil dan Diskusi

Data nilai pemahaman konsep matematis tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui karakteristik tiap butir soal dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda sehingga mendapatkan hasil dari 14 soal yang disajikan hanya 8 soal yang layak digunakan untuk uji data penelitian pemahaman konsep matematis peserta didik.

Tahap selanjutnya ialah tes awal (*pretest*) agar peneliti mengetahui kemampuan awal kelas yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen maupun kelas kontrol terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Hasil tes awal (*pretest*) ketiga kelas peneliti sajikan sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Deskripsi Data Hasil *Pretest* Pemahaman Konsep Matematis**

Nilai	Kelas		
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Kontrol
$X_{max}$	46.88	50,0	43.75
$X_{min}$	6.25	12.50	12.50
$\bar{x}$	28,54	28.65	28.13

$M_o$	31.25	31.25	25.00
$M_e$	28.13	29.69	26.57
<b>R</b>	40.63	37.50	31.25
<b>S</b>	10.53	9.43	8,69

Pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest tertinggi peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 46,88. Nilai pretest terendah peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 6,25. Rataan nilai para peserta didik tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 2 yaitu 28,65. Modus pada kelas eksperimen 1 dan 2 adalah sama yaitu 31,25. Median tertinggi peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 2 yaitu 29,69. Jangkauan tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 40,63, dan simpangan baku tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 10,53.

Setelah dilakukan pretest maka peneliti melanjutkan penelitian dengan melakukan proses pembelajaran kepada 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol sebanyak 9 kali pertemuan dimana masing-masing kelas sebanyak 3 kali pertemuan, yang mana pada kelas eksperimen 1 diterapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi, pada kelas eksperimen 2 diterapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), dan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran sudah selesai maka peneliti melakukan posttest kepada semua kelas untuk melihat apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan sebelum dilakukannya proses pembelajaran. Adapun hasil posttest peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Deskripsi Hasil Posttest Pemahaman Konsep Matematis**

Nilai	Kelas		
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Kontrol
$X_{max}$	100,00	93,75	84,38
$X_{min}$	50,00	40,63	40,63
$\bar{x}$	75,84	68,75	61,14
$M_o$	78,13	68,75	53,13
$M_e$	78,13	62,50	60,94
<b>R</b>	50,00	53,12	43,75
<b>S</b>	12,97	13,56	11,54

Pada tabel 4, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest tertinggi peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 100,00. Nilai posttest terendah peserta didik kelas eksperimen 2 dan 3 adalah sama yaitu 40,63. Rataan nilai para peserta didik tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 75,84. Modus tertinggi peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 78,13. Median tertinggi peserta didik terdapat pada kelas eksperimen 1 yaitu 78,13. Jangkauan tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 2 yaitu 53,12, dan simpangan baku tertinggi terdapat pada kelas eksperimen 2 yaitu 13,56.



**Tabel 5**  
**Data Hasil Uji Normalitas *Posttest* dengan  $\alpha = 5\%$**

No	Kelas	N	$\bar{x}$	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
1	Eksperimen 1	30	75,84	0,122	0,159	$H_0$ diterima
2	Eksperimen 2	30	68,75	0,099		$H_0$ diterima
3	Kontrol	30	61,14	0,098		$H_0$ diterima

Pada Tabel 5  $L_{hitung}$  dari ketiga kelas yang dilakukan oleh peneliti memiliki nilai yang lebih kurang dari nilai  $L_{tabel}$ . Berdasarkan hipotesis jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, dan ketiga kelas tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Homogenitas *postest***

No	Kelas	N	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
1	Eksperimen 1	30	0,790	5,591	$H_0$ diterima
2	Eksperimen 2	30			
3	Kontrol	30			

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 0,790$  dan  $\chi^2_{tabel} = 5,591$  sehingga menunjukkan hasil  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima serta ketiga kelas homogen.

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Anova Satu Jalan *Postest***

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3259.828	2	1629.914	9.302	.000
Within Groups	15245.108	87	175.231		
Total	18504.936	89			

Tabel 7 memperoleh p-value (*sig.*)  $< \alpha$ , karena *sig.* kurang dari 0,05 peneliti menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak sehingga terdapat minimal 1 pasang model yang memberikan rata-rata hasil yang berbeda.

Hasil *pretest* dan *postest* yang diperoleh peneliti untuk mengetahui pemahaman konsep matematis peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kemudian hasil *pretest* dan *postest* masing-masing diujikan dengan melalui uji anova satu jalan yang akan diuji N-Gain juga guna melihat seberapa besar peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik. Berikut uraian data N-Gain:

**Tabel 8**  
**Deskripsi Data N-Gain Pemahaman Konsep Matematis**

Nilai	Kelas		
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Kontrol
$X_{max}$	1,000	0,882	0,722
$X_{min}$	0,444	0,321	0,321

$\bar{x}$	0,680	0,594	0,471
$M_o$	0,682	0,500	0,400
$M_e$	0,682	0,555	0,457
R	0,556	0,561	0,401
S	0,140	0,145	0,103

Pada Tabel 5 diperoleh nilai N-Gain peserta didik dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen 1 adalah 1,000, kelas eksperimen 2 sebesar 0,882 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 0,722.

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Komparasi Ganda *Posttest***

(I) model pembelajaran	(J) model pembelajaran	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
eks 1	eks 2	9.25033	3.41791	.048	-2.2620	14.7626
	Kontrol	14.68767*	3.41791	.000	6.1754	23.2000
eks 2	eks 1	-9.25033	3.41791	.048	-14.7626	2.2620
	Kontrol	8.43733	3.41791	.034	-.0750	16.9496
Kontrol	eks 1	-14.68767*	3.41791	.000	-23.2000	-6.1754
	eks 2	-8.43733	3.41791	.034	-16.9496	.0750

Berdasarkan hasil penelitian serta uji komparasi ganda yang sudah didapatkan diatas guna mengetahui model pembelajaran manakah yang akan memberikan hasil peningkatan paling berbeda terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui uji komparasi ganda (*scheffe*) menggunakan SPSS.<sup>24</sup> Analisis hasil terhadap hipotesis pertama ( $\mu_1$  vs  $\mu_2$ ) mendapatkan hasil nilai p-value (*sig.*)  $\leq 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara peserta didik dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan peserta didik dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

Analisis hasil terhadap hipotesis kedua ( $\mu_1$  vs  $\mu_3$ ) didapatkan hasil *sig.*  $< 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat perbedaan hasil signifikan antara peserta didik dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Proses pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi maupun pembelajaran konvensional berjalan sangat baik, hanya saja peserta didik pada model pembelajaran konvensional kurang antusias dan terlihat pasif juga, berbanding tebal dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi para peserta didik antusias untuk aktif berdiskusi dan bertanya mengenai materi pembelajaran. Sehingga dari rata-rata nilai yang diperoleh dapat

<sup>24</sup> Achi Rinaldi, Novalia, and M. Syazali, *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*.(Bogor: PT. Penerbit IPB Press, 2021).

disimpulkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

Analisis hasil terhadap hipotesis ketiga ( $\mu_2$  vs  $\mu_3$ ) didapatkan hasil nilai p-value (*sig.*)  $< 0,05$  ditolak, sehingga terdapat perbedaan hasil signifikan antara peserta didik dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Proses pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) maupun pembelajaran konvensional keduanya berjalan dengan sangat baik, hanya saja para peserta didik pada pembelajaran konvensional kurang adanya antusias dan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung, akibatnya semangat untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik tidak dapat tersalurkan dengan baik. Sehingga dari rata-rata yang didapatkan disimpulkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan bahan ajar gamifikasi lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dan model pembelajaran konvensional.

### **Ucapan Terimakasih**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran matematika disalah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lampung Selatan yang telah mengizinkan dan membantu selama penelitian. Ucapan terimakasih juga kepada bapak dosen pembimbing yang sudah berkenan membimbing peneliti selama ini.

# Naskah awal\_1939 5944

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unugiri.ac.id">journal.unugiri.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://ejournal.stkipbbm.ac.id">ejournal.stkipbbm.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://phi.unbari.ac.id">phi.unbari.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://journal.uin-alauddin.ac.id">journal.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%