

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA KARTU
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS DAN *SELF EFFICACY* SISWA**

*Syifa Fizri Fauziah, Muhamad Ali Misri, Hendri Handoko
IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi,
Cirebon 45132, Indonesia
Email: syifafauziah97@syekhnurjati.ac.id, alimisri@syekhnurjati.ac.id,
hendrihandoko@syekhnurjati.ac.id*

Abstract

This research is an experimental research. The population in this study were all seventh grade students of SMPN 2 Pabedilan, Cirebon Regency, academic year 2018/2019 even semester. The sampling technique in this study was simple random sampling. The sample used is class VII-C. The instruments used were test instruments in the form of descriptions test and non-test instruments in the form of questionnaires and observations. Based on the results of the study, the students' response to the use of mathematical card media in learning from the three indicators of 18.18% had a very good response category and 81.82 had a good response category. Hypothesis test result from the use of mathematical card media on students' ability to comprehend mathematical concepts and self efficacy with linear regression test produce significance values (2-tailed) $< \alpha$ (0.05) so that H_0 is rejected and has a positive correlation with the ability to understand mathematical concept and self efficacy of student.

Keywords: *Learning media, math cards, ability to understand mathematical concepts, self efficacy*

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMPN 2 Pabedilan, Kabupaten Cirebon, tahun akademik 2018/2019 semester genap. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas VII-C. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa tes uraian dan instrumen non tes berupa angket dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa terhadap penggunaan media kartu matematika dalam belajar dari tiga indikator 18,18% memiliki kategori respon yang sangat baik dan 81,82 memiliki kategori respon yang baik. Hasil uji hipotesis dari penggunaan media kartu matematika terhadap kemampuan siswa memahami konsep matematika dan *self efficacy* dengan uji regresi linier menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan memiliki korelasi positif dengan kemampuan pemahaman konsep matematika dan kemandirian diri siswa.

Kata kunci: *Media pembelajaran, kartu matematika, kemampuan pemahaman konsep matematika, self efficacy*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai implementasi dari kurikulum memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap pendidikan di Indonesia. Komponen yang harus ada dalam pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi. Komponen-komponen dalam pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Di era milenial saat ini, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang paling utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga diperlukan manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan.

Matematika mempunyai sifat abstrak yang terdiri dari fakta, operasi atau relasi, konsep dan prinsip (Martunis, Ikhsan, & Rizal, 2014). Oleh karena itu untuk mempelajari matematika diperlukan pemahaman konsep yang baik. Sebelum memahami suatu konsep dalam matematika, maka diperlukan pemahaman konsep lain yang terkait. Dengan kata lain, untuk memahami suatu konsep yang baru diperlukan pemahaman konsep sebelumnya.

Hasil survei yang dilakukan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2009 menunjukkan bahwa prestasi siswa Indonesia berada pada posisi 68 dari 74 negara yang disurvei. Skor rata-rata kemampuan matematis siswa Indonesia 371 di bawah skor rata-rata kemampuan matematis siswa di negara lainnya yaitu 496. Aspek yang dinilai

adalah aspek pemahaman, pemecahan masalah, kemampuan penalaran dan kemampuan komunikasi (Gardenia, 2016). Menurut (Priyambodo, 2016) lemahnya pemahaman konsep matematis di kalangan siswa terlihat dari beberapa kasus yang dijumpai pada anak SMP dalam menyelesaikan persoalan yang tidak biasa atau tidak rutin ditemui sebagai salah satu karakter dari soal pemahaman konsep itu sendiri.

Sikap positif merupakan aspek afektif yang memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika contohnya adalah *self efficacy*. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat pada peningkatan kualitas proses pembelajaran itu sendiri dan peningkatan kualitas hasil pembelajaran dalam bentuk nilai yang dicapai oleh siswa. Rendahnya *self efficacy* diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil dan prestasi belajar matematika. Hal ini disampaikan pula oleh (Ormrod, 2009) bahwa seseorang yang memiliki *self efficacy* tinggi cenderung lebih banyak belajar dan berprestasi dari pada mereka yang memiliki *self efficacy* yang rendah. Selain dari faktor dalam diri siswa, faktor eksternal yang terdapat dalam komponen-komponen pembelajaran adalah salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran juga mempengaruhi *self efficacy* siswa, hal ini juga yang akan mempengaruhi pada hasil dan prestasi belajar siswa. Menurut Scramm dalam (Rusman, 2017) berpendapat bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang disebabkan oleh sejumlah faktor, diantaranya adalah faktor internal yang

berupa *self efficacy* dan faktor eksternal yang berupa penggunaan media pembelajaran, keduanya memiliki keterkaitan satu sama lain.

Dalam kegiatan sehari-hari, kita tidak pernah terlepas dari aktivitas belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya, ketika kita makan menggunakan tangan kanan, tanpa disadari kita telah belajar tata cara makan saat kecil yang diajarkan oleh orang tua kita. Dengan demikian, belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Belajar merupakan proses dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Belajar merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembentukan kepribadian individu (Rusman, 2017). Sama halnya dengan pendapat (Suyono & Hariyanto, 2012) bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan manusia yang melibatkan mental dan pikiran dengan tujuan untuk mendapat pengetahuan dan mengubah perilaku dan kepribadian seseorang menjadi lebih baik.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan manusia yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan. Dalam arti lain, pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswanya, baik secara langsung maupun tidak langsung (Rusman, 2017). Sedangkan menurut (Suyono & Hariyanto, 2012) pembelajaran merupakan suatu kegiatan guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Dari beberapa pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar

guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

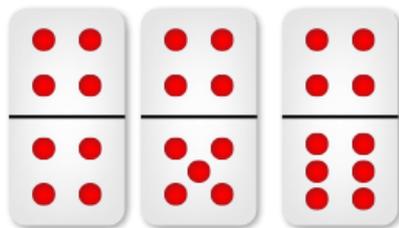
Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Media dibutuhkan agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Media sebuah wadah dari suatu pesan, materi yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran (Riyana & Susilana, 2009). Sedangkan, (Rusman, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga merupakan saran fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Dari beberapa pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana guna menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari guru kepada siswa.

Media kartu matematika merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan kartu domino. Permainan domino berasal dari Cina yang dibuat oleh abdi kerajaan bernama Keung Tai Kung untuk mempersembahkan kepada sang kaisar Hui Tsung pada tahun 1120 M, kaisar Kao Tsung penerus kerajaan menyebarkan permainan domino ke beberapa negara pada tahun 1127 M sampai 1163 M, berdasarkan namanya domino berasal dari bahasa latin yaitu *dominus* yang berarti tuan rumah., kartu domino dimainkan untuk hiburan semata ataupun untuk permainan judi (Archer, 2015). Kartu domino biasa digunakan dalam perjudian sehingga peneliti mengganti istilah domino dengan istilah kartu matematika. Media ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, menguatkan penerimaan materi, melatih tanggung jawab dan

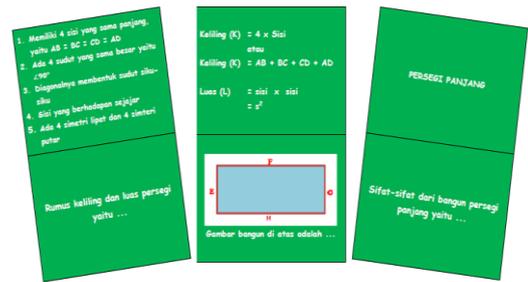
kerja sama, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa agar siswa lebih dapat terampil dalam mengingat, memahami atau menggunakan konsep-konsep matematika (Kristijayati, 2016). Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu matematika menurut (Kristijayati, 2016) adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini dimainkan oleh 2, 3, 4 atau 6 orang pemain.
2. Bagikan kartu matematika yang khusus dibuat untuk permainan ini sampai habis terbagi untuk masing-masing pemain.
3. Pemain pertama meletakkan sebuah kartu di meja (undilah siapa yang menjadi pemain pertama)
4. Dengan urutan sesuai arah jarum jam para pemain menjatuhkan satu kartu pada setiap gilirannya.
5. Nilai kartu yang dipasangkan (dijatuhkan) disesuaikan dengan nilai kartu yang ada (yang dijatuhkan) sampai pemain tidak memiliki kartu lagi.
6. Jika pemain tidak bisa “jalan” maka ia kehilangan satu giliran.
7. Pemenangnya ialah yang pertama dapat menghabiskan kartunya.

Berikut gambar kartu matematika teori dasar dan kartu matematika yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar Kartu Matematika Teori Dasar



Gambar Kartu Matematika

Self Efficacy

Self efficacy adalah penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu atau mencapai tujuan tertentu (Ormrod, 2009). Sedangkan berdasarkan teori sosial kognitif (Alwisol, 2012) yang menyatakan bahwa *self efficacy* adalah peneliian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuatu dengan yang dipersyaratkan. Dari beberapa pengertian *self efficacy*, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan individu dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam berbagai situasi serta mampu menentukan tindakan dalam menyelesaikan tugas atau masalah tertentu, sehingga individu tersebut mampu mengatasi segala hambatan dan mencapai tujuan yang diharapkan. (Bandura, 1997) membagi dimensi *self efficacy* menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi *level*, dimensi *strength* dan dimensi *generality*. Dengan melihat ketiga dimensi ini, maka terdapat indikator dari *self efficacy*, yaitu:

1. Kemampuan menentukan tingkat kesulitan tugas atau masalah yang dihadapi siswa
 - 1) Siswa tertantang untuk menyelesaikan tugas sekolah dari tugas yang sulit

- terlebih dahulu hingga tuntas
- 2) Siswa semangat mengikuti pembelajaran matematika dan menyelesaikan latihan tugas yang diberikan guru
 - 3) Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu
 - 4) Siswa berantusias mengikuti kegiatan belajar di kelas
2. Kemampuan mengatasi kesulitan-kesulitan belajar pada saat melaksanakan tugas-tugas
- 1) Siswa memiliki sikap optimis dalam mengerjakan tugas
 - 2) Siswa berusaha dengan gigih mengerjakan/memahami pembelajaran matematika di kelas dengan mencari buku suber lain yang relevan
 - 3) Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru secara individu berdasarkan kemampuannya
 - 4) Siswa bertanya pada guru ataupun teman yang memahami materi apabila mengalami kesulitan
3. Kemampuan menggeneralisasikan tugas, pemahaman dan pengalaman sebelumnya
- 1) Siswa mampu dan berani untuk menunjukkan potensi yang dimiliki oleh dirinya di depan kelas
 - 2) Siswa memiliki rasa percaya diri terhadap hasil tugas yang ia kerjakan sendiri
 - 3) Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan mengaitkan pemahaman atau pengalaman sebelumnya.

METODE PENELITIAN

a. Populasi dan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditatpkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pabedilan tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 203 siswa yang terbagi 7 kelas. Sampel adalah sebagian dari jumlah atau karakteristik dari populasi yang diteliti (Sugiyono, 2017).

b. Desain Penelitian

Desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran matematika melalui media kartu matematika. Sebelum perlakuan diberikan, kelas tersebut diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah mendapat perlakuan, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat pengaruh dari perlakuan dan membandingkannya dengan tes awal (*pretest*). Soal yang diberikan pada kedua tes tersebut adalah soal yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Tes

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Pabedilan pada tahun ajaran 2018/2019 semester genap dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media kartu matematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* siswa pada materi segiempat.

Proses pembelajaran selalu menggunakan media kartu matematika dan dilaksanakan selama lima pertemuan secara berkelompok. Setiap pertemuan disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dengan

menggunakan kartu yang berbeda-beda setiap pertemuannya. Pembagian kelompok ini diharapkan setiap kelompok dapat mengkomunikasikan hasil diskusinya dan paham dengan penggunaan kartu matematika.



Gambar 1. Proses Pembelajaran penggunaan Kartu Matematika

Setelah lima pertemuan, siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media kartu matematika. Respon siswa pada indikator penguatan penerimaan materi, indikator melatih tanggung jawab dan kerja sama, dan indikator meningkatkan minat dan motivasi siswa memiliki respon yang baik dan sangat baik. Hal ini berarti penggunaan media kartu matematika memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru, meningkatkan ingatan materi, melatih tanggung jawab dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, mampu berkomunikasi secara baik dengan teman lain, membuat siswa merasa termotivasi, siap dan semangat belajar matematika, bahkan memungkinkan siswa menyukai pelajaran matematika. Respon siswa dari ketiga indikator sebesar 81,82% memiliki kategori respon yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dan diolah menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* lebih rendah dari rata-rata

posttest dan memiliki dampak positif dari penggunaan media kartu matematika. Terdapat dua kategori peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis secara umum. Sebanyak 5 siswa memperoleh kategori peningkatan tinggi. Dengan kata lain, sebanyak 16,67% dari 30 siswa mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan kategori tinggi.

Selain itu, hasil penelitian pada *self efficacy* diolah dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Rata-rata hasil observasi sebelum siswa diberikan perlakuan sebesar 30,50 dan rata-rata hasil observasi sebelum siswa diberikan perlakuan sebesar 38,00. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Begitu pula untuk hasil perhitungan yang lain pada tabel di atas memiliki perbedaan. Dari perbedaan tersebut, terdapat peningkatan hasil observasi *self efficacy* dari keenam siswa yang dijadikan sampel. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest*.
2. Memiliki korelasi positif antara penggunaan media kartu matematika dan kemampuan pemahaman konsep matematis juga *self efficacy* siswa.
3. Penggunaan media kartu matematika mempengaruhi peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. kriteria pengujiannya H_0 diterima jika nilai signifikansi (α) > 0,05 dan H_0 ditolak jika signifikansi (α) < 0,05.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS 21.0* data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

b. Analisis Data

Tabel 1. Normalitas

		Nilai_	Nilai_	Angket_Respon_
		Pretest	Posttest	Media
N		30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	24,40	85,20	84,50
	Std. Deviation	6,871	7,303	5,722
Most Extreme Differences	Absolute	,192	,144	,163
	Positive	,159	,076	,149
	Negative	-,192	-,144	-,163
Kolmogorov-Smirnov Z		1,054	,791	,894
Asymp. Sig. (2-tailed)		,216	,558	,401

Berdasarkan tabel di atas pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorv-Smirnow* dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 diperoleh nilai signifikansi untuk nilai *pretest* sebesar 0,216, untuk nilai *posttest* sebesar 0,558, dan untuk nilai angket respon siswa sebesar 0,401. Karena seluruh variabel memiliki nilai signifikansi > 0,05 maka berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, data pada seluruh variabel berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas kemudian dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene Test*. Hasil yang diperoleh dari hasil *SPSS 21.0* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Tes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,035	1	58	,853

Berdasarkan tabel di atas, uji homogenitas berbantuan *SPSS 21.0* menggunakan uji *Lavene Test* dapat diketahui bahwa nilai semuanya berada di atas 0,05 ($0,853 > 0,05$). Dengan demikian H_0 diterima sehingga data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan kemampuan pemahaman dari konsep dan *self efficacy* dilakukan dengan bantuan program *SPSS 20.0*. Rumus yang digunakan adalah regresi linear

dengan taraf signifikansi (α) $> 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi (α) $< 0,05$. Sebelum uji regresi, data akan diuji korelasi terlebih dahulu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel penelitian.

Pertama, uji hipotesis kemampuan pemahaman konsep matematis. Hasil output dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi

	Kartu Matematika	Pemahaman Konsep
Kartu Matematika	Pearson Correlation	,421*
	Sig. (2-tailed)	,021
	Sum of Squares	and949,500
	Cross-products	510,000
	Covariance	32,741
Pemahaman Konsep	N	30
	Pearson Correlation	,421*
	Sig. (2-tailed)	,021
	Sum of Squares	and510,000
	Cross-products	1546,800
	Covariance	17,586
	N	30

Pada tabel di atas nilai sig (*2-tailed* 0,021) $< \alpha$ maka H_0 ditolak. Nilai koefisien korelasi (positif) sebesar 0,421% menggambarkan bahwa antara kartu matematika dan pemahaman konsep memiliki hubungan yang positif.

Berikut menentukan koefisien determinasi yang merupakan lanjutan dari korelasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen setelah diketahui ada hubungan antara variabel tersebut. Dengan menggunakan bantuan program *SPSS 20.0* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. Koefisien Determinasi I

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,421 ^a	,177	,148	6,742

Melalui tabel tersebut, diperoleh nilai R atau koefisien determinasi yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan terkait. Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah 0,421 atau 42,1% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel kartu matematika memiliki pengaruh yang

sedang dan sisanya 57,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk ke dalam penelitian.

Langkah sebelumnya uji linearitas dari regresi menggunakan bantuan program *SPSS 20.0* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji Linearitas I

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	273,934	1	273,934	6,026	,021 ^b
	Residual	1272,866	28	45,460		
	Total	1546,800	29			

Dari tabel di atas diperoleh nilai sig. (0,21) > α (0,05), dengan demikian H_0 ditolak. Jadi, tidak ada hubungan linier antara kartu matematika dan pemahaman konsep. Model regresi diperoleh dari koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Koefisien dan Konstanta I

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	39,813	18,530		2,149	,040
	Kartu Matematika	,537	,219	,421	2,455	,021

Berdasarkan Tabel tersebut, didapat persamaan regresi: Pemahaman Konsep (Y) = 39,813 + 0,537 Kartu

Matematika (X) atau $Y = 39,813 + 0,537 X$

Kedua, uji hipotesis *self efficacy* siswa. Hasil output dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel7. Hasil Uji Korelasi

		Kartu Matematika	Self Efficacy
Kartu Matematika	Pearson Correlation	1	,126
	Sig. (2-tailed)		,812
	Sum of Squares and Cross-products	949,500	16,000
	Covariance	32,741	3,200
	N	30	6
Self Efficacy	Pearson Correlation	,126	1
	Sig. (2-tailed)	,812	
	Sum of Squares and Cross-products	16,000	150,000
	Covariance	3,200	30,000
	N	6	6

Pada tabel ini, nilai sig (2-tailed 0,812) < α maka H_0 ditolak. Nilai koefisien korelasi (positif) sebesar 0,126 atau 12,6% menggambarkan bahwa antara kartu matematika dan *self efficacy* memiliki hubungan yang positif.

dari korelasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen setelah diketahui ada hubungan antara variabel tersebut. Dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.0 diperoleh data sebagai berikut.

Berikut menentukan koefisien determinasi yang merupakan lanjutan

Tabel 8. Koefisien Determinasi II

C	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,126	,016	-,230	6,075

Melalui tabel tersebut, diperoleh nilai R atau koefisien determinasi yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan terikat. Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah 0,126 atau 12,6 yang dapat ditafsirkan bahwa variabel kartu matematika memiliki pengaruh yang

cukup rendah dan sisanya 87,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk ke dalam penelitian.

Langkah selanjutnya uji linearitas dan regresi menggunakan bantuan program SPSS 20.0 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas II

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized t	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	25,423	49,572		,635
	Kartu Matematika	,149	,586	,126	,812

Berdasarkan tabel tersebut, didapat persamaan regresi: *Self*

$$\text{Efficacy (Y)} = 25,423 + 0,149 \text{ Kartu Matematika (X) atau } Y = 25,423+0,149 X$$

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah peneliti tentang kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* siswa sebagai jawaban atas rumusan masalah pada bab I, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Respon siswa dari ketiga indikator sebesar 18,18% memiliki kategori respon yang sangat baik dan 81,82% memiliki kategori respon yang baik. Hal ini berarti penggunaan media kartu matematika memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, meningkatkan ingatan materi, melatih tanggung jawab dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- 2) Rata-rata nilai sebelum (*pretest*) lebih rendah dari rata-rata nilai sesudah (*posttest*) dan ada dampak positif dari penggunaan kartu matematika. Secara umum, sebanyak 16,67% dari 30 siswa mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan kategori sedang sebanyak 83,33 dari 30 siswa mengalami peningkatan kemampuan konsep matematis dengan kategori tinggi. Pengguna kartu matematika juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika sebesar 42,1% dengan persamaan $Y = 39,813 + 0,573X$.
- 3) Penggunaan media kartu matematika berdasarkan uji

regresi linear memiliki korelasi yang positif dengan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* siswa. Penggunaan media kartu matematika terhadap peningkatan *self efficacy* sebesar 12,6% dengan persamaan $Y = 25,432 + 0,149X$.

b. Saran

Penelitian yang dilakukan dengan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran terdapat kelemahan alokasi waktu, maka hendaknya guru dapat mengatur dan membagi waktu secara efisien.
- 2) Pada setiap kali pertemuan, guru perlu memberikan bimbingan kepada siswa dan harus menyampaikan proses pembelajaran menggunakan media kartu matematika kepada siswa secara jelas dan dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa sehingga siswa dapat mengikuti dengan baik.
- 3) Guru harus lebih memperhatikan bagaimana cara pengolahan kelas yang baik, sehingga lebih mudah mengontrol seluruh kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2012). *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*. Malang: UMM.
- Archer, E. (2015, Desember 8). *Sejarah dan Asal Usul Kartu Domino*. Retrieved from The Kaiser Works: <http://thekaiserworks.com/2015/12/08/sejarah-dan-asal-usul-kartu-domino/>

- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy : the exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Gardenia, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa SMK Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Model Needham. *Jurnal Formatif* 6(2), 110-118.
- Kristijayati. (2016). *Modul Guru Pembelajar Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Martunis, Ikhsan, M., & Rizal, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Pembelajaran Generatif. *Jurnal Didaktik Matematika Vol. 1 No. 2*, 75-84.
- Ormrod, J. E. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Penerbit Erlangga.
- Priyambodo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dengan Metode Pembelajaran Personalized System of Instruction. *Jurnal Mosharofa Volume 5 Nomor 1*, 10-17.
- Riyana, C., & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.