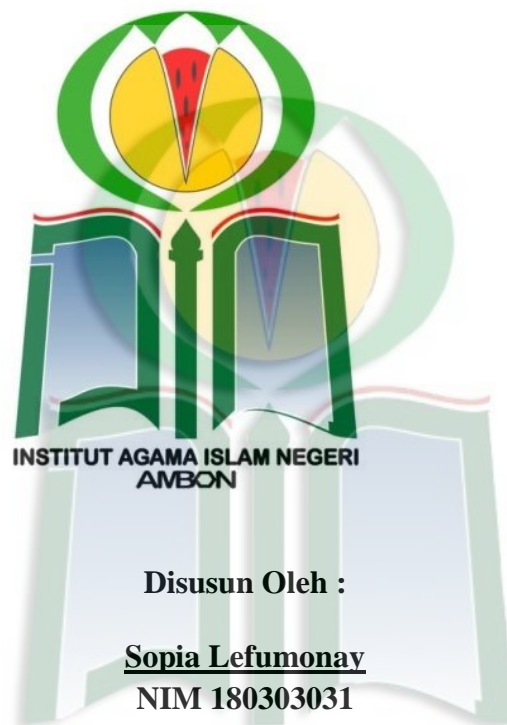


**PENERAPAN MODEL *GAMES BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Matematika IAIN Ambon



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON  
2022**

## PENGESAHAN SKRIPSI

**Judul** : Penerapan Model *Games Based Learning* Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan

**Nama** : **Sopia Lefumonay**  
**Nim** : **180303031**  
**Program Studi** : **Pendidikan Matematika**  
**Fakultas** : **Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon**

Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari.....bulan .....tahun 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam ilmu pendidikan matematika.

### DEWAN MUNAQASYAH

**Pembimbing I** : **Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd**  
**Pembimbing II** : **Fahruh Juhaevah, M.Pd**  
**Penguji I** : **Dr. Abdillah, M.Pd**  
**Penguji II** : **Dinar Riaddin, M.Pd**

Diketahui oleh:

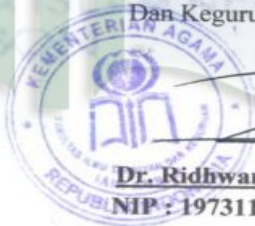
Ketua Program Studi Pendidikan  
Matematika IAIN Ambon



**Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd**  
NIP : 198405062009122004

Disahkan oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Dan Keguruan IAIN Ambon



**Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd**  
NIP : 197311052000031002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sophia Lefumonay

Nim : 180303031

Program Studi : Pendidikan Matematika

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh sarjana dari fakultas tarbiyah dan keguruan IAIN Ambon merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain, dan telah dituliskan sumber secara jelas sesuai dengan kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Jika di temukan di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat secara keseluruhan, maka skripsi dan gelar yang di peroleh batal dengan hukum.

Ambon, 27 Desember 2022

Yang Menyatakan



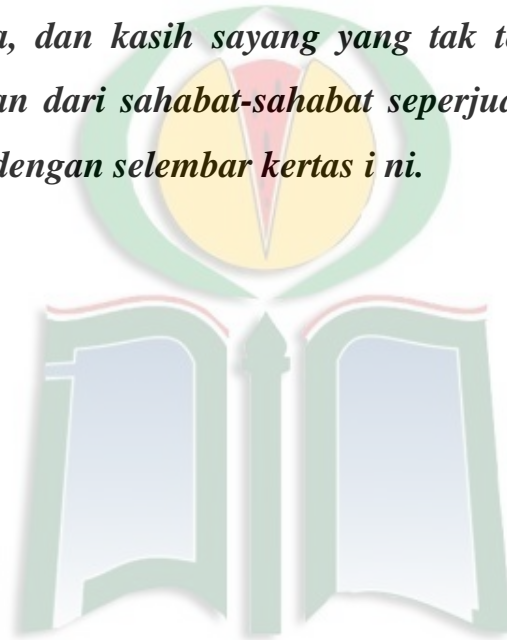
Sopia Lefumonay  
180303031

## MOTTO

*“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” QS Al-baqarah 286*

## PERSEMBAHAN

*“ Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang tak pernah lelah mendoakan serta memberikan dukungan moril, materiil dan atas segala pengorbanan, jerih payah demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu, dan untuk seluruh keluarga yang telah memberikan segala do'a, dukungan, cinta, dan kasih sayang yang tak terhingga, serta juga untuk semua dukungan dari sahabat-sahabat seperjuangan ku yang tiada dapat kubalas, hanya dengan selembar kertas i ni.*



## Abstrak

**Sopia Lefumonay . NIM. 180303031.** Dosen Pembimbing I. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd dan Pembimbing II. Fahruh Juhaevah M.Pd. Judul “Penerapan model *Games Based Learning* dengan menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi pecahan . Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon, 2022.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat juga diartikan sebagai sikap jiwa seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang setuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Model *Games Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* terhadap minat belajar siswa Pada Materi Pecahan. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 23 Ambon. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 23 Ambon dengan jumlah siswa 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober sampai dengan 28 Noverber 2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pengajar sehingga minat belajar siswa meningkat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil temuan penlitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Games Based Learning* menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan angket minat belajar siswa dengan penerapan *Games Based Learning* menggunakan media *Puzzle* telah menunjukkan hasil yang efektif. Seperti terlihat bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa siklus I sampai dengan siklus III. Minat belajar siklus I nilai rata-rata mencapai 57,9 Dari 3 siswa (10%) mencapai kriteria sangat berminat, 13 siswa (43,33%) mencapai katagori berminat, dan 14 siswa (46,67%) mencapai katagori kurang berminat. Dengan ketuntasan belajar 53%, pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 80,67 Dari 24 siswa (80%) mencapai kriteria sangat berminat, 5 siswa (16,67%) mencapai katagori berminat, dan 1 siswa (3,33%) mencapai katagori kurang berminat dengan ketuntasan belajar 96%, dan pada siklus III mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 92,7 Dari 25 siswa (83,33%) mencapai kriteria sangat berminat, 5 siswa (16,67%) mencapai katagori berminat. dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

**Kata Kunci:** *Games Based Learning*, *Media Puzzle*, Minat Belajar

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, taufik serta inayah-nya sehingga penulis masih diberiksn kesehatan, kenikmatan,serta ketabahan dalam meyusun skripsi ini, tak lupa pula shalawat dan salam tetap terlimpahkan kepada baginda nabi muhammad SAW, karena atas perjuangan beliau dan sahabat-sahabat serta keluarganya, hingga saat ini kita semua masih dalam naungan ajarannya yaitu islam.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan matematika fakultas tarbiyah dan keguruan institut agama islam negeri (IAIN) Ambon. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan, pendapat, dorongan, bimbingan dan motivasi baik moril maupun materi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini pula perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku rektor IAIN Ambon beserta wakil-wakil rektor IAIN Ambon.
2. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I selaku dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan beserta wakil dekan I Dr.Hj. St Jumaeda, M.Pd.I, wakil dekan II HJ. Cornelia Pary, M.Pd, dan wakil dekan III Dr. Muhajir Aburahman, M.Pd.i.
3. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd selaku ketua program studi pendidikan matematika. sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pemikirannya dan mengarahkan penulis dalam meyelesaikan skripsi ini.
4. Fahruh juhaevah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pemikirannya dan mengarahkan penulis dalam meyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Abdillah,M.Pd dan Dinar Riaddin, M.Pd selaku penguji I penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk mengoreksi dan memberikan masukan yang bersifat konstruktif kepada penulis.

6. Bapak/Ibu Dosen pendidikan matematika FITK IAIN Ambon yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengajaran selama proses perkuliahan.
7. Kepala sekolah SMP Negeri 23 Ambon yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian hingga selesai, serta kepada ibu Hefni Ismail, S.Pd yang telah membantu dan membimbing penulis selama penelitian berlangsung hingga selesai.
8. Lebih terkhusus kedua orang tuaku yang tersayang ayahanda Jafar Lefumonay dan ibunda tercinta Majana Alfanay memberikan banyak pengorbanan dan perhatian baik dari segi materi, motivasi, dukungan dan doa demi terselesaikan pendidikan penulis.
9. Kepada seluruh keluarga yang telah memberikan segala doa, dukungan, motivasi dan kasih sayang yang tak terhingga demi terselesaikan pendidikan penulis.
10. Kepada sahabat seperjuangan Hapisa Tuanaya, suciati jamal, gamar alkatiri dan wati tatroman yang selalu memberikan bantuan, semangat, motivasi dan dukungan selama proses perkuliahan.

Dalam kesempatan kali ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan meridhoi amal perbuatan kita. Amin.

Ambon,.....2022

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
A. Games Based Learning.....	9
B. Media Puzzle .....	14
C. Kajian Teori Minat .....	16
D. Materi Pecahan .....	18



BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B.Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian.....	24
E. Prosedur Penelitian .....	24
F. Teknik Pengumpulan Data .....	24
F. Instrumen Penelitian.....	26
G. Teknik Analisis Data .....	26
H. Indikiator Keberhasilan.....	27
BAB IV .....	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASN .....	28
BAB V.....	67
Penutup.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aktivitas Guru dan Siswa pada Penggunaan Game Based Learning.....	68
Gambar 2.2 puzzle pecahan.....	69
Gambar 2.3 Pengertian Pecahan.....	70
Gambar 3.1 Bagan Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	72



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan-Tahapan Penggunaan <i>Game Based Learning</i> .....	70
Tabel 2.2 Indikator Minat.....	78
Tabel 3.1 Angket Minat.....	79
Tabel 3.2 Skor Angket Minat Belajar Siswa.....	80
Tabel 4.1 Tahapan Pembelajaran.....	85
Tabel 4.2 Hasil Tes Siswa I.....	86
Tabel 4.3 Hasil Minat Belajar Siswa I.....	88
Tabel 4.4 Hasil Tes Siswa II.....	90
Tabel 4.5 Hasil Minat Belajar Siswa II.....	93
Tabel 4.6 Hasil Tes Siswa III.....	95
Tabel 4.7 Hasil Minat Belajar Siswa siklus III.....	100



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan matematika merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dan meningkatkan kecerdasan peserta didik. Dalam hal ini, konsep-konsep matematika digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan matematis tersebut. Selanjutnya, pemecahan masalah sebagai satu dari lima standar kompetensi matematika merupakan sebuah tujuan utama dalam pembelajaran matematika.<sup>1</sup>

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam maupun penalaran. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik, tentunya juga harus didukung oleh pemilihan metode, media maupun model pembelajaran yang tepat pula. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu model pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Pendekatan

---

<sup>1</sup>Fitrawansyah, R. Analisis Kemampuan Literasi Matematika (Studi Kasus Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika PISA Pada Kelas IX MTs Madani Alauddin Pao-Pao). *Skripsi*. UIN Alauddin Makassar. 2016. Hal 3

pembelajaran inovasi tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning*).<sup>2</sup>

*Games Based Learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. *Game based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Adapun kelebihan yang didapatkan dari penggunaan *Games Based Learning* yaitu 1) interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru, 2) memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stres, 3) memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat, 4) dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merelaksasikan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

Manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain: 1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran. 2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung. 3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. 4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata. 5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game. Game yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika kali ini yaitu *puzzle*.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Wijarnarko dan Yudi. Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*. 2017. Vol.1 No.1. Hal 53.

<sup>3</sup>Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 2020. Vol. 10 No. 3. Hal 199.

<sup>4</sup>*Ibid*: Winata.K.R. Dkk. Hal 200.

*Puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. Media *puzzle* menggunakan gambar untuk mengkomunikasikan dengan peserta didik.<sup>5</sup>

Manfaat dari permainan *puzzle* yakni sebagai berikut: 1) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. 3) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. 4) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 5) Pengetahuan. Dari *puzzle* anak akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk. *Puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu pada materi pecahan.<sup>6</sup>

Pecahan merupakan salah satu materi matematika yang menjadi salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dalam, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang.

---

<sup>5</sup>Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kontekstual*. 2019. Vol 1. No, 1.

<sup>6</sup>Sulistia, H, Swistoro. E. Penggunaan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik (PTK pada siswa kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu). *Jurnal Triadik*. 2018. Vol. 17 No.1. Hal. 75.

Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.<sup>7</sup>

Kurangnya pemahaman siswa dalam pecahan dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memecahkan masalah matematika lainnya. Siswa dapat mengalami kesulitan dalam mempelajari aljabar karena kurangnya pemahaman mereka dalam materi pecahan. Selain itu, menurut Wu dalam Rohman.S.K<sup>8</sup> tidak didefinisikan dan dimaknainya pecahan dengan jelas akan menimbulkan kebingungan dalam rasio, proporsi, ataupun persen.

Karena dalam mempelajari pecahan sangat memungkinkan terjadinya miskonsepsi pada diri siswa. Selain materi pecahan yang memang sulit, anak dalam tataran sekolah selalu mempunyai keinginan-keinginan untuk bermain, karena hal itu sudah merupakan bagian dari hidupnya. Dari bermain ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi.<sup>9</sup>

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat juga diartikan sebagai sikap jiwa seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang setuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Berlian, T. Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram. 2021. Hal 25

<sup>8</sup>Rohman. S.K. 2019 . Analisis Learning Obstacles Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar Al-Aulad. *Journal of Islamic Primary Education*. Vol. 2 No 1. Hal 13-24.

<sup>9</sup> Hadi, S. Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik. *Artikel*. 2016. Jilid 20 [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=cHns6lsAAAAJ&citation\\_for\\_view=cHns6lsAAAAJ:0EnyYjriUFMC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=cHns6lsAAAAJ&citation_for_view=cHns6lsAAAAJ:0EnyYjriUFMC) diakses pada tanggal 10 april 2022

<sup>10</sup> Aini, F.N. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Peajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*. 2018. Vol 6. No 3. Hal 249-255

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa pembelajaran secara konvensional yang diterapkan oleh guru di SMP Negeri 23 Ambon dapat membuat siswa menjadi jenuh, siswa bahkan tidak tertarik untuk mengungkapkan pendapatnya, hal ini membuat proses belajar mengajar berjalan satu arah di mana guru lebih aktif dibandingkan siswa. Akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa serta membuat siswa lebih percaya diri untuk menyampaikan hasil kerja mereka. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model *games based learning* dengan menggunakan media *puzzle*.

**Penelitian terdahulu**, yang pertama fitra rahmadani dengan judul pengaruh model blended learning terhadap motivasi belajar bahasa indonesia siswa SMPN 7 ALLA Kabupaten Enrekang. Menyatakan bahwa “ berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan pembelajaran berbasis blended learning berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. adapun dari hasil uji hipotesis berdasarkan analisis inferensial nilai t hitung yaitu 3,442 dengan taraf signifikansi 5% dengan nilai tabel 2,779. Hasil ini menunjukkan H1 diterima dan Ho ditolak yang artinya blended learning berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik menerapkan model pembelajaran yang menarik, serta tertarik dan dapat membuat siswa menjadi kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah SMP Negeri 23 Ambon yang dapat membantu proses belajar mengajar dan komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa semakin lebih baik. Gagasan ini diwujudkan



dalam bentuk penelitian dengan judul penerapan model *games based learning* dengan menggunakan media *puzzel* pada materi pecahan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *Games based learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan Model *Games Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* terhadap minat belajar siswa Pada Materi Pecahan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan penggunaan media yang tepat dan tidak monoton.
2. Mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar..
4. Sebagai bahan masukan bagi penulis dalam menambah wawasan dan pengetahuan pada bidang pendidikan, terutama sebagai referensi dalam penelitian.

## **E. Definisi Istilah**

- a. *Game Based learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreativitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.
- b. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.
- c. Pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari suatu benda atau himpunan atau beberapa bagian yang sama. Materi pecahan yang nantinya digunakan yaitu penjumlahan dan pengurangan bentuk bilangan pecahan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

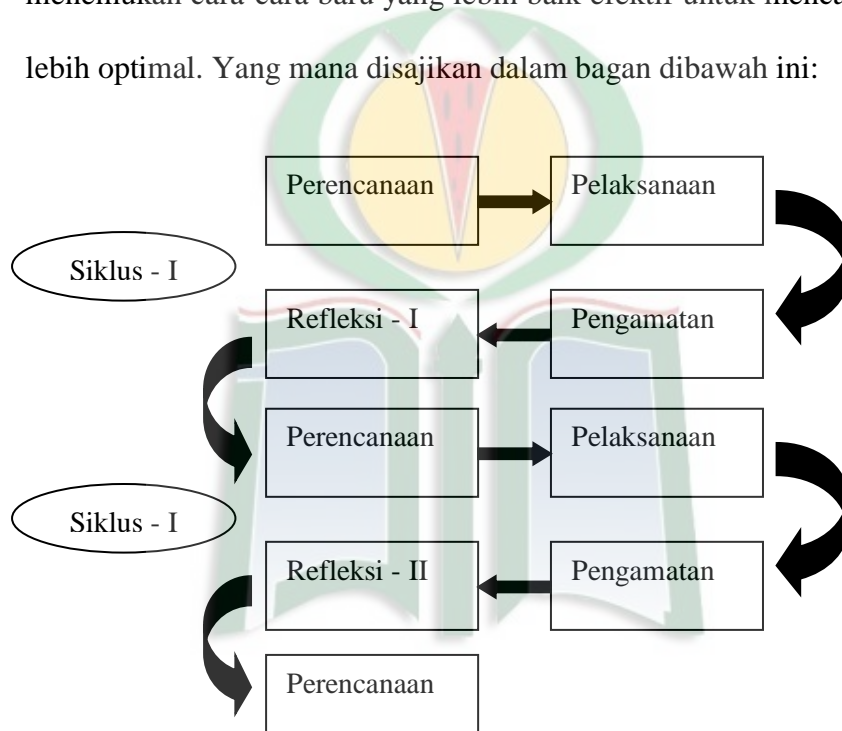
#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pengajar sehingga minat belajar siswa meningkat.

Penelitian tindakan kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Pendapat lain mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang mereka lakukan dan merefleksi hasil tindakannya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah suatu metode penelitian yang lebih menekankan pada pemecahan masalah dengan cara yang efisien dan bijak dengan memberikan serangkaian tindakan kepada siswa dengan menggunakan teknik atau metode pembelajaran tertentu dan penekanan juga tujuan pada keefektifan penerapan metode pengajaran agar benar-benar dapat meningkatkan kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action*

*Research*) atau PTK maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemmi S. Dan M.C Tanggart dalam Nofi Yani<sup>1</sup> yang menyatakan bahwa PTK adalah siklus refleksi diri yang berbentuk spiral dalam rangka melakukan proses perbaikan terhadap kondisi dan dalam rangka menemukan cara-cara baru yang lebih baik efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Yang mana disajikan dalam bagan dibawah ini:



**Bagan 1.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmi S. Dan M.C Tanggart**

<sup>1</sup> Yani, N. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jumat Di Kelas VII. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. 2017. Hal 42

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 23 Ambon.

### 2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober sampai dengan 28 Noverber 2022.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 23 Ambon dengan jumlah siswa 30 siswa.

## **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini merupakan kegiatan persiklus yang terdiri dari siklus I sampai seterusnya meliputi kegiatan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*) ovservasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

### a. Perencanaan (*Planning*)

pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP) menyiapkan lembar observasi dan penataan materi yang akan diterapkan dengan menggunakan model *games based learning*.

### b. Pelaksanaan (*Action*)

pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan kelas sesuai dengan panduan RPP.

### c. Ovservasi (*Observing*)

pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa, pengembangan materi.

d. Refleksi (*Reflecting*).

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi keberhasilan siswa dengan menggunakan tes untuk mengetahui minat belajar dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

a) Soal Tes

Soal tes digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa dalam penguasaan materi setelah diterapkan model pembelajaran.

b) Observasi

Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi guru dan siswa dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajarana.

c) Angket

Angket yaitu mengajukan beberapa pertanyaan tertulis terhadap responden untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa. Adapun angket dalam penelitian ini berjumlah 15 butir pertanyaan. Angket yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan dan ketertarikan media yang telah dibuat oleh peneliti,

sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut untuk bahan pengembangan produk selanjutnya.

d) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto-foto dan lain sebagainya.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Soal Tes

Soal tes digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan oleh peneliti.

### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa.

### 3. Angket Minat

Angket minat digunakan untuk melihat peningkatan minat siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka analisis untuk memperoleh nilai akhir dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Angka Persenan

F = Frekuensi yang sedang dicari

$N$  = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

### 1. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa

Untuk melihat hasil angket siswa dalam pengisian angket minat maka skor yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Angket Minat**

No	Skor	Jawaban
1.	1	STS
2.	2	TS
3.	3	S
4.	4	SS

Sumber: sugiyono (2014:58)

**Tabel 3.2 Persentase Skor Angket Minat Belajar Siswa**

Skor	Kategori
76 – 100	Sangat Berminat
51 - 75	Berminat
26 – 50	Kurang Berminat
0 – 25	Tidak Berminat

### H. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* dengan metode *puzzle* berhasil apabila 80% siswa mendapat nilai  $\geq 70$ , maka dinyatakan berhasil. sedangkan dinyatakan tidak berhasil apabila nilai siswa  $\leq 70$ . Dengan memperoleh ketuntasan belajar yaitu 80%.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Games Based Learning* menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan angket minat belajar siswa dengan penerapan *Games Based Learning* menggunakan media *Puzzle* telah menunjukkan hasil yang efektif. Seperti terlihat bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa siklus I sampai dengan siklus III. Minat belajar siklus I nilai rata-rata mencapai 57,9 Dari 3 siswa (10%) mencapai kriteria sangat berminat, 13 siswa (43,33%) mencapai katagori berminat, dan 14 siswa (46,67%) mencapai katagori kurang berminat. Dengan ketuntasan belajar 53%, pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 80,67 Dari 24 siswa (80%) mencapai kriteria sangat berminat, 5 siswa (16,67%) mencapai katagori berminat, dan 1 siswa (3,33%) mencapai katagori kurang berminat dengan ketuntasan belajar 96%, dan pada siklus III mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 92,7 Dari 25 siswa (83,33%) mencapai kriteria sangat berminat, 5 siswa (16,67%) mencapai katagori berminat. dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

## B. Saran

Berdasarkan temuan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* menggunakan media *Puzzle* membutuhkan waktu yang relatif banyak, sehingga penggunaan alokasi waktu harus benar-benar diperhitungkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
2. *Game Based Learning* menggunakan media *Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran matematika, karena dengan menggunakan *Game Based Learning* menggunakan media *Puzzle* siswa dapat terlibat secara aktif, kreatif dalam pemecahan masalah secara individual dan berkelompok, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., & Mastuti, A. G. (2018). Munculnya Kreativitas Siswa Akibat Ill Structured Mathematical Problem. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.33477/mp.442>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq., I. (2017). *Buku guru SMP Kelas VII: Matematika*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <https://repositori.kemdikbud.go.id/5247/>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi(JUPE)*,6(3),Article3.<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/25312>
- Budiyarti, Y. (2011). *Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia (studi kasus di SMAPGRI 56 Ciputat)*.<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/2797>
- Desri, A. A. (2021). *Pengembangan Modul Pemelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas V Sd/Mi* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/16061/>
- Harahap, A. F. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas V di MIS Aisyah Sumut Kecamatan Medan Tembung T.A 2017/2018 [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan]. <http://repository.uinsu.ac.id/4044/>
- Hadi, S. (2016). Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa Sd Kelas Iv Semen Gresik. 1–33.
- Mar'atu Hamidah, S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Sdn Kalimalang Pada Materi Pecahan Kelas Iv Semester Ii Tahun Ajaran 2013/2014 [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo]. <http://lib.umpo.ac.id>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.52>
- Nawawi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *PENSA*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.36088/336>
- Nita,Z, (2019). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I MIN 5 Aceh Besar [Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh]. <http://library.ar-raniry.ac.id/>

- Ramadani, J. (2019). Analisis Indikator Instrumen Kecemasan, Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Confirmatory Factor Analysis (Study Kasus: SMP Negeri 12 Bandar Lampung) [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/9063/>
- Rohmah, S. K. (2019). Analisis Learning Obstacles Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.4428>
- Sulistia, H., & Swistoro, E. (2018). Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik (PTK pada siswa kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu). *TRIADIK*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.33369/triadik.11117>.
- Syarief, M. (N.D.). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar 202. 197.
- Sasika, S., & Novel. (n.d.). *100% Bahas Tuntas UN SD/MI 2016 (IPA, Matematika, Bahasa Indonesia): Tim Smart Nusantara*. Belbuk.com. Retrieved September 26, 2022, from <https://www.belbuk.com/100-bahas-tuntas-un-sdmi-2016-ipa-matematika-bahasa-indonesia-p-47418.html>
- Titiek, B. (2021). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar[Undergraduate,Universitas Muhammadiyah Mataram].<https://repository.ua/>
- Untoro, j. (2010). *Buku Pintar Matematika SD Untuk Kelas 4,5 dan 6*GoogleBuku.GoogleBuku.<https://books.google.co.id/books?id=5B4Ww87crmQC&p rintsec=frontcover&hl=id&source=gb#v=onepage&q&f=false>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.p198-206>




Lampiran I RPP

<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b> <b>SIKLUS I</b>			
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 23Ambon	Semester	: Genap
Mata Pelajara	: Matematika	Materi Pokok	: pecahan
Kelas	: VII	Siklus/pertemuan ke	: 1/1
		Waktu	: 3 x 40 menit
<b>Tujuan Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian pecahan dan jenis-jenis pecahan</li> <li>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>			
<b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Metode games based learning</li> <li>PUZZLE</li> </ul>		<b>Alat/Media/Sumber</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII, VIII, IX</li> <li>Spidol papan tulis, buku pegangan guru</li> </ul>	
<b>Kegiatan Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kegiatan Pendahuluan (5menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> <li>Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> </ul> </li> <li><b>Kegiatan Inti (30 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Orientasi (tahap 1)</b></li> <li><b>Apersepsi (tahap 2)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaitkan materi pecahan yang akan di bahas dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>Mengarahkan siswa pada materi pecahan</li> <li>Guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan.</li> </ul> </li> <li><b>Motifasi (tahap 3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan gambaran tentang contoh pecahan dengan menggunakan permainan Puzzle pecahan.</li> <li>Membimbing siswa dalam pemecahan masalah dengan menggunakan permainan puzzle pecahan.</li> <li>Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul> </li> </ul>			

<b>Assesment for Learning</b> • Observasi	<b>Assesment as Learning</b>	<b>A ssesment of Learning</b> • Test
--	------------------------------	---

**Guru Mata Pelajaran**

**Mahasiswa**

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.

  
**Sopia Lefumonay**  
NIM.180303031

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

  
**Samsudin Renhoat, S.E**  
NIP. 196408121986011003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SIKLUS I**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 23Ambon	Semester	: Genap
Mata Pelajara	: Matematika	Materi Pokok	: pecahan
Kelas	: VII	Siklus/pertemuan ke	: 1/2
		Waktu	: 3 x 40 menit


<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan operasi-operasi dalam pecahan</li> <li>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>	
<b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b>	<b>Alat/Media/Sumber</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode games based learning</li> <li>PUZZLE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII,VIII. IX</li> <li>Spidol papan tulis, buku pegangan guru</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kegiatan Pendahuluan (5menit)</b></li> <li>Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> <li>Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti (30 menit)</b>	
<i>Orientasi (tahap 1)</i>	
<i>Apersepsi (tahap 2)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaitkan materi pecahan yang akan di bahas dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>Mengarahkan siswa pada materi pecahan</li> <li>Guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan.</li> </ul>	
<i>Motifasi (tahap 3)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan gambaran tentang contoh pecahan dengan menggunakan permainan Puzzle pecahan.</li> <li>Membimbing siswa dalam pemecahan masalah dengan menggunakan permainan puzzle pecahan.</li> <li>Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul>	



<b>Assesment for Learning</b> • Observasi	<b>Assesment as Learning</b>	<b>A ssesment of Learning</b> • Test
--	------------------------------	---

**Guru Mata Pelajaran**

**Mahasiswa**

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.

  
**Sopia Lefumonay**  
NIM.180303031



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SIKLUS II**


Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 23 Ambon	Semester	: Genap
Mata Pelajara	: Matematika	Materi Pokok	: pecahan
Kelas	: VII	Siklus/pertemuan ke	: II / I
		Waktu	: 3 x 40 menit

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian pecahan dan jenis-jenis pecahan</li> <li>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>	
<b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b>	<b>Alat/Media/Sumber</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Metode games based learning</li> <li>PUZZLE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII, VIII. IX</li> <li>Papan tulis spidol buku pegangan guru</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</b></li> <li>Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> <li><b>Kegiatan Inti (30 menit)</b></li> <li><i><b>Orientasi (tahap 1)</b></i></li> <li>Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran sisw</li> <li>Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> <li><i><b>Apersepsi (tahap 2)</b></i></li> <li>Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya</li> <li>Mengarahkan siswa pada materi pembelajara</li> <li>Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan Pazzle pecahan senilai</li> <li><i><b>Motifasi (tahap 3)</b></i></li> <li>Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle pecahan senilai</li> <li>Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li><b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b></li> <li>Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul>	

<b>Assesment for Learning</b> • Observasi	<b>Assesment as Learning</b>	<b>A ssesment of Learning</b> • Test
--	------------------------------	---

**Guru Mata Pelajaran**

**Mahasiswa**

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.

  
**Sopia Lefumonay**  
NIM.180303031

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

  
**Samsudin Renhoat, S.E**  
NIP. 196408121986011003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SIKLUS II**


Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 23 Ambon	Semester	: Genap
Mata Pelajaran	: Matematika	Materi Pokok	: pecahan
Kelas	: VII	Siklus/pertemuan ke	: II / 2
		Waktu	: 3 x 40 menit

<b>Tujuan Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan operasi-operasi dalam pecahan</li> <li>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>	
<b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Metode games based learning</li> <li>PUZZLE</li> </ul>	<b>Alat/Media/Sumber</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII, VIII, IX</li> <li>Papan tulis spidol buku pegangan guru</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> </ul> </li> <li><b>Kegiatan Inti (30 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Orientasi (tahap 1)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> </ul> </li> <li><i>Apersepsi (tahap 2)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembelajaran sebelumnya</li> <li>Mengarahkan siswa pada materi pembelajaran</li> <li>Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan Pazzle pecahan senilai</li> </ul> </li> <li><i>Motifasi (tahap 3)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media Pazzle pecahan senilai</li> <li>Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul> </li> </ul>	

<b>Assesment for Learning</b> • Observasi	<b>Assesment as Learning</b>	<b>A ssesment of Learning</b> • Test
--	------------------------------	---


**Guru Mata Pelajaran**

**Mahasiswa**

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.

  
**Sopia Lefumonay**  
NIM.180303031

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

  
**Samsudin Renhoat, S.E**  
NIP. 196408121986011003



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 23Ambon	Semester : Genap
Mata Pelajara : Matematika	Materi Pokok : pecahan
Kelas : VII	Siklus/pertemuan ke : III / 1
	Waktu : 3 x 40 menit

<p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian pecahan dan jenis-jenis pecahan</li> <li>• Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>	
<p><b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode games based learning</li> <li>• PUZZLE</li> </ul>	<p><b>Alat/Media/Sumber</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII, VIII. IX</li> <li>• Papan tulis spidol buku pegangan guru</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</b></li> <li>• Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> <li>• <b>Kegiatan Inti (30 menit)</b></li> <li>• <b>Orientasi (tahap 1)</b></li> <li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran sisw</li> <li>• Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> <li>• <b>Apersepsi (tahap 2)</b></li> <li>• Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya</li> <li>• Mengarahkan siswa pada materi pembelajara</li> <li>• Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan Pazzle pecahan senilai</li> <li>• <b>Motifasi (tahap 3)</b></li> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle pecahan senilai</li> <li>• Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• <b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b></li> <li>• Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>• Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul>	

Assesment <i>for</i> Learning • Observasi	Assesment <i>as</i> Learning	A ssesment <i>of</i> Learning • Test
--	------------------------------	---

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Hefni Ismail, S.Pd  
NUPTK.

Sopia Lefumonay  
NIM.180303031



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 23 Ambon	Semester : Genap
Mata Pelajara : Matematika	Materi Pokok : pecahan
Kelas : VII	Siklus/pertemuan ke : III / 2
	Waktu : 3 x 40 menit

<p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan operasi-operasi dalam pecahan</li> <li>• Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah realita dalam pecahan</li> </ul>	
<p><b>Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode games based learning</li> <li>• PUZZLE</li> </ul>	<p><b>Alat/Media/Sumber</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum tentor indonesia, king master matematika, metode ala bimbel kelas VII, VIII, IX</li> <li>• Papan tulis spidol buku pegangan guru</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</b></li> <li>• Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti (30 menit)</b></p> <p><i>Orientasi (tahap 1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat</li> </ul> <p><i>Apersepsi (tahap 2)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembelajaran sebelumnya</li> <li>• Mengarahkan siswa pada materi pembelajaran</li> <li>• Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan Puzzle pecahan senilai</li> </ul> <p><i>Motifasi (tahap 3)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle pecahan senilai</li> <li>• Membimbing siswa dalam menganalisis data supaya dapat menemukan suatu konsep dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup (5 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pecahan.</li> <li>• Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya</li> </ul>	



Assesment <i>for</i> Learning • Observasi	Assesment <i>as</i> Learning	A ssesment <i>of</i> Learning • Test
--	------------------------------	---

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

  
Hefni Ismail, S.Pd  
NUPTK.

  
Sofia Lefumonay  
NIM.180303031



## Lampiran II Lembar Observasi Guru

**Lembar Observasi Guru**

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII I/ Genap

Suklus/ pertemuan: I/ I

Materi Pokok : pecahan

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan

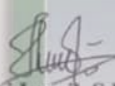
Keterangan pilahan jawaban

1 = Kurang  
2 = Cukup  
3 = Baik  
4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa			✓	
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat		✓		
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya		✓		
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan			✓	
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara			✓	
7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			✓	

7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle				✓
8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.				✓
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui				✓
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya				✓
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa				✓

Guru Mata Pelajaran

  
Hefni Ismail, S.Pd  
 NUPTK. 44617626631302123

### Lembar Observasi Guru

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII 1/ Genap

Suklus/ pertemuan: I / II

Materi Pokok : pecahan

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan pilahan jawaban

1 = Kurang

2 = Cukup

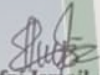
3 = Baik

4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa			✓	
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat		✓		
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya		✓		
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan			✓	
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara			✓	
7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			✓	

8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui			✓	
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya			✓	
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa			✓	

Guru Mata Pelajaran

  
Hefni Ismail, S.Pd

NUPTK. 49617626631302122

### Lembar Observasi Guru

Tabel 4.3 hasil lembar observasi guru dan siswa

### Lembar Observasi Guru

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
Suklus/ pertemuan : II/1  
Materi Pokok : pecahan

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan


Keterangan pilahan jawaban

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa			✓	
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat		✓		
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya		✓		
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan			✓	
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara			✓	

7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			✓	
8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.		✓		
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui		✓		
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya			✓	
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa			✓	

Guru Mata Pelajaran

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
 NUPTK. 4461 76 266 313 0 21 2 2

### Lembar Observasi Guru

Tabel 4.3 hasil lembar observasi guru dan siswa

### Lembar Observasi Guru

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII 1/ Genap

Suklus/ pertemuan : II/II

Materi Pokok : pecahan

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan pilahan jawaban

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik


4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa			✓	
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa			✓	
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat			✓	
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya			✓	
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan		✓		
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara			✓	



8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui			✓	
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya			✓	
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa			✓	

Guru Mata Pelajaran

  
**Hefni Ismail, S.Pd**

NUPTK. 4461762663130222

### Lembar Observasi Guru

Tabel 4.3 hasil lembar observasi guru dan siswa

### Lembar Observasi Guru

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII 1/ Genap

Sikus/ pertemuan : III/1

Materi Pokok : pecahan

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan pilahan jawaban

1 = Kurang

2 = Cukup


3 = Baik

4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa				✓
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa				✓
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat			✓	
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembeljaran sebelumnya			✓	
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan				✓
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara				✓

7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			✓	
8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui				✓
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya			✓	
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa				✓

Guru Mata Pelajaran

  
Hefni Ismail, S.Pd

NUPTK. 44617626631302122

### Lembar Observasi Guru

Tabel 4.3 hasil lembar observasi guru dan siswa

### Lembar Observasi Guru

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII 1/ Genap

Siklus/ pertemuan : III/II

Materi Pokok : pecahan

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan pilahan jawaban

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa				✓
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa				✓
3.	Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan alat				✓
4.	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan di bahas dengan pembelajaran sebelumnya				✓
5.	Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan permainan puzzle yang akan di mainkan				✓
6.	Mengarahkan siswa pada materi pembelajara				✓

7.	Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			✓	
8.	Guru membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.		✓		
9.	Guru dan siswa membuat kesimpulan dari mata pelajaran yang telah dilalui			✓	
10.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi pesan belajar dan mempersiapkan pertemuan berikutnya			✓	
11.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa			✓	

Guru Mata Pelajaran



Hefni Ismail, S.Pd

NUPTK. 4461702663002122

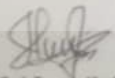
Lembar III Observasi Siswa

Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
 Suku/ pertemuan: 1 / 1  
 Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama			✓	
2	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu		✓		
3	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		✓		
4	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle		✓		
5	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
6	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle			✓	
7	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari			✓	
8	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama			✓	

Guru Mata Pelajaran

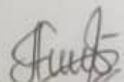
  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
 NUPTK.44617626631302122

### Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
Suklus/ pertemuan: I / II  
Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama			✓	
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu		✓		
3.	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		✓		
4.	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle			✓	
5.	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.		✓		
6.	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle			✓	
7.	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari		✓		
8.	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama				✓

Guru Mata Pelajaran

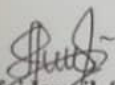
  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.44617626631302122

### Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
 Sklus/ pertemuan: II / I  
 Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama			✓	
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu			✓	
3.	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		✓		
4.	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle			✓	
5.	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
6.	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle			✓	
7.	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari			✓	
8.	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama			✓	

Guru Mata Pelajaran

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
 NUPTK.44617626631302122

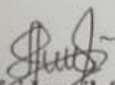


### Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
 Sklus/ pertemuan: II / I  
 Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama			✓	
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu			✓	
3.	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		✓		
4.	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle			✓	
5.	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
6.	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle			✓	
7.	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari			✓	
8.	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama			✓	

Guru Mata Pelajaran

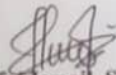
  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
 NUPTK.44617626631302122

### Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
Suklus/ pertemuan: III / 1  
Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				✓
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu			✓	
3.	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			✓	
4.	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle				✓
5.	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.			✓	
6.	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle				✓
7.	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari			✓	
8.	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama				✓

Guru Mata Pelajaran

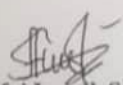
  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.49626266130222

### Lembar Observasi Siswa

Nama Sekolah : Smp Negeri 23 Ambon  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VII 1/ Genap  
Siklus/ pertemuan: III / II  
Materi Pokok : pecahan

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama				✓
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang manfaat dan mempersiapkan alat dan bahan yang di perlu				✓
3.	Siswa mendengarkan manfaat dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru				✓
4.	Siswa mengamati penjelasan dari guru tentang permainan puzzle				✓
5.	Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal yang didapatkan dari permainan yang telah dimainkan.				✓
6.	Siswa mampu meyelesaikan masalah dengan menggunakan permainan puzzle				✓
7.	Siswa menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah dipelajari				✓
8.	Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama				✓

Guru Mata Pelajaran

  
**Hefni Ismail, S.Pd**  
NUPTK.44617626631302122

Lampiran IV Soal Tes

SOAL TES SIKLUS I

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?



3.	<p><b>Penyelesaian</b></p> <p>Diketahui:</p> <p>Gaji Siska Rp1.200.000,00</p> <p><math>\frac{1}{4}</math> bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya</p>	1
	<p>Ditanya :</p> <p>Berapa gaji Siska yang tersisa?</p>	1
	<p>Jawab:</p> $\frac{1}{4} \text{ gaji Siska} = \frac{1}{4} \times 1.200.000$ $= 300.000$ <p>Sisa gaji = Gaji Siska – gaji yang diberikan</p> $\text{Sisa gaji} = 1.200.000 - 300.000 = 900.000$ <p>Jadi gaji Siska yang tersisa sebanyak Rp900.000,00</p>	3

## SOAL TES SIKLUS II

Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual enceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?



1.	<b>Penyelesaian</b> Diketahui : Total berat gula= 40kg Berat gula enceran = $\frac{1}{4}$ kg Banyak kantong = 40	1
	Ditanya Berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?	1
	Jawab $40 \times 4 = 160$ Jadi banyak plastik berisi gula yang diperlukan adalah 160 kantong.	3



### SOAL TES SIKLUS III

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?





1.	<b>Penyelesaian</b> Diketahui : Total berat gula= 40kg Berat gula enceran = $\frac{1}{4}$ kg Banyak kantong = 40	1
	Ditanya Berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?	1
	Jawab $40 \times 4 = 160$ Jadi banyak plastik berisi gula yang diperlukan adalah 160 kantong.	3



Nama: M. Firman Satrio  
Kelas: VII  
Mapel: Matematika

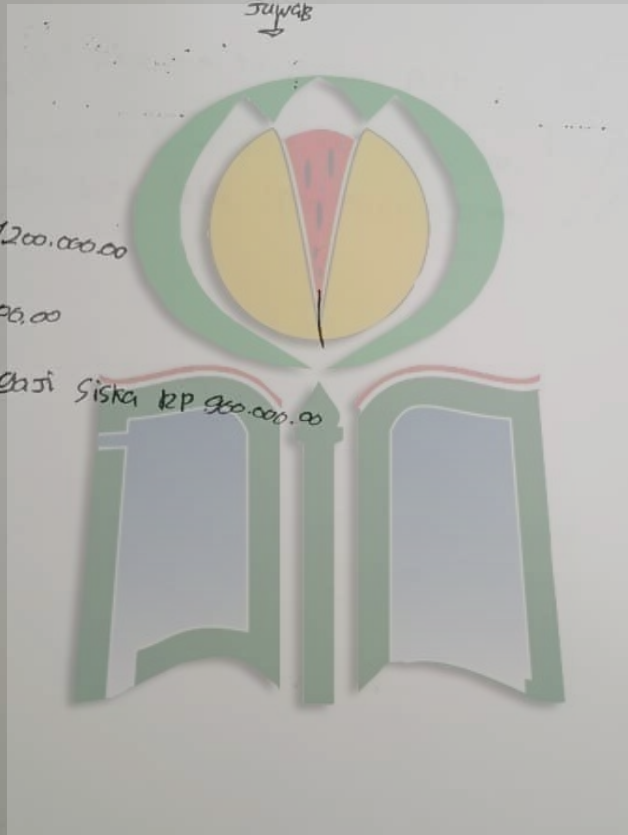
### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\begin{aligned} 1.) &= \frac{1}{4} \times 1.200.000,00 \\ &= 300.000,00 \end{aligned}$$

Jadi sisa gaji Siska Rp 900.000,00



nama : ...  
kelas : VII Tujo  
mapel : matematika SOAL TES

Tanggal/hari : Kamis, 03.1

Kerjakanlah dengan jujur! Yakinkan pada kemampuan kalian.

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Jawaban: pertanyaan

Gaji Siska 1.200.000,00

$\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya di berikan kepada ibunya

ditanya

berapa gaji Siska

Jawaban:

$$\frac{1}{4} \text{ gaji Siska} = \frac{1}{4} \times 1.200.000 = 300.000$$

Siska gaji = gaji Siska - gaji yang diberikan

$$\begin{aligned} \text{Sisa gaji} &= 1.200.000 - 300.000 \\ &= 900.000 \end{aligned}$$

Jadi gaji Siska yang ~~tersisa~~ tersisa  
sebanyak

$$\text{Rp} = 900.000$$

Nama : Safira H-Adri Abbar  
Kelas : VII tuju  
Mata Pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinkan pada kemampuan kalian.**

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?

diketahui:

total berat gula = 40 kg

berat gula eceran =  $\frac{1}{4}$  kg

banyak kantong = 40

Dit: berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?

Jawab

$$40 \times 4 = 160$$

ma: Komala / Sari: Sia

i: VII

Kolah: SMP negeri, 23- ambon

### SOAL TES

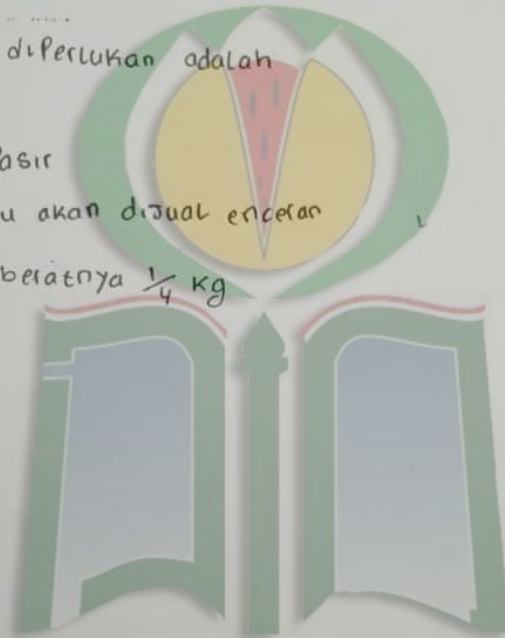
**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual enceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?

Jawaban

1). yang diperlukan adalah

- Plastik
- gula pasir
- Gula itu akan dijual enceran
- Gula nya beratnya  $\frac{1}{4}$  kg



Nama : Adrian Kalkusa  
Kelas : VII Irfan  
Mata Pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Dik. -

Gaji Siska Rp 1.200.000

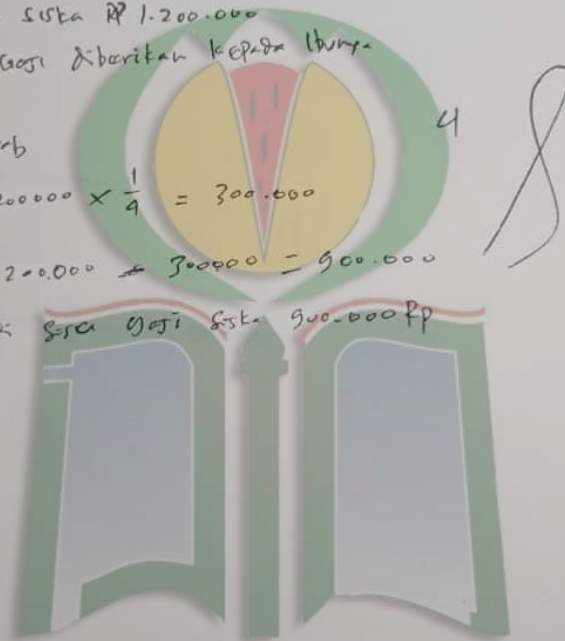
$\frac{1}{4}$  Gaji diberikan kepada ibunya

Jawab

$$1.200.000 \times \frac{1}{4} = 300.000$$

$$1.200.000 - 300.000 = 900.000$$

Jawab: Sisa Gaji Siska 900.000 Rp



Nama : Adhien Latipons  
Kelas : VII tuju  
Mata pelajaran: Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\frac{1}{4} \times 1.200.000.00 = 300.000$$

$$1.200.000.00 - 300.000 = 900.000$$

Jadi gaji Siska yang tersisa 900.000



Nama : Safran Al-Madri Abbat  
Kelas : VII tuju  
Mata Pelajaran : Matematika

### SOAL TES

Kerjakanlah dengan jujur! Yakinkan pada kemampuan kalian.

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?

diketahui:

total berat gula = 40 kg

berat gula eceran =  $\frac{1}{4}$  kg

banyak kantong = 40

Dit: berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?

Jawab

$$40 \times 4 = 160$$



Nama: Setya Tarupoo

Kelas: VII Tujo

Tanggal/hari: Kamis, 03/1

mapel: matematika SOAL TES

Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Jawaban: pertanyaan

Gaji Siska 1.200.000.00

$\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya di berikan kepada ibunya

ditanya berapa gaji Siska

Jawaban:

$$\frac{1}{4} \text{ gaji Siska} = \frac{1}{4} \times 1.200.000 = 300.000$$

Siska gaji = gaji Siska - gaji yang diberikan

$$\begin{aligned} \text{Sisa gaji} &= 1.200.000 - 300.000 \\ &= 900.000 \end{aligned}$$

Jadi gaji Siska yang ~~tersisa~~ tersisa sebanyak

$$\text{Rp} = 900.000$$

Nama : Nurmala Latupulu  
kelas : vii

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?

Jawab

dik: total berat gula = 40kg

berat gula eceran =  $\frac{1}{4}$  kg

banyak kantong = 40

ditanya

berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?

Jawab

$$40 \times 4 = 160$$

Jadi banyak plastik berisi gula yang diperlukan adalah 160 kantong.

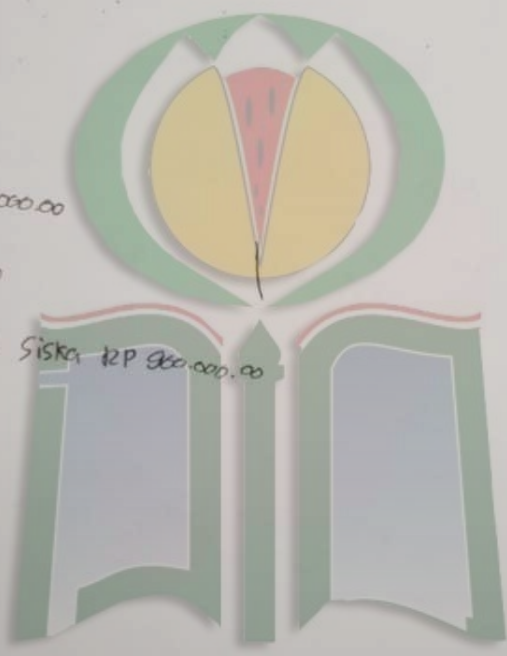
Nama: M. Fikmah Saqah  
Kelas: VII  
Materi: Matematika

### SOAL TES

Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

JAWAB



1)  $= \frac{1}{4} \times 1.200.000,00$   
 $= 300.000,00$

Jadi sisa gaji Siska Rp 900.000,00

Nama : Abujeu Latupona  
Kelas : VII tujuh  
Mata pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\frac{1}{4} \times 1.200.000.00 = 300.000$$
$$1.200.000.00 - 300.000 = 900.000$$

Jadi gaji Siska yang tersisa 900.000

Nama : Abujeu Latupona  
Kelas : VII tujuh  
Mata pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\frac{1}{4} \times 1.200.000.00 = 300.000$$
$$1.200.000.00 - 300.000 = 900.000$$

Jadi gaji Siska yang tersisa 900.000

Nama: M. Firdaus Satrio  
Kelas: VII  
Materi: Matematika

### SOAL TES

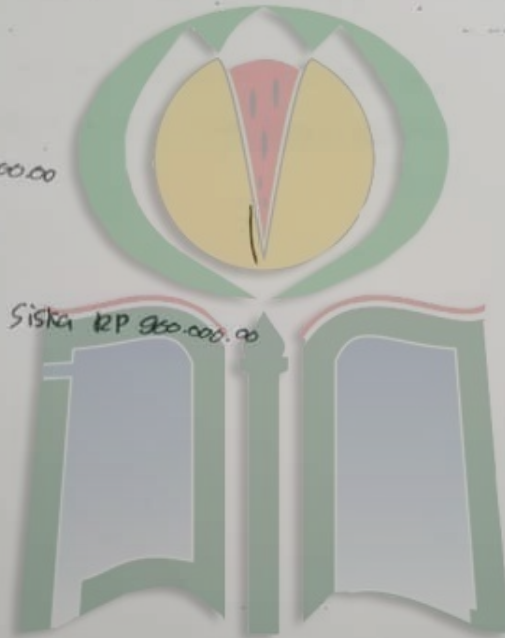
**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

1.)  $= \frac{1}{4} \times 1.200.000,00$   
 $= 300.000,00$

Jawab

Jadi sisa gaji Siska Rp 900.000,00



Nama : Nurmalina Latipuna  
Kelas : VII

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang di perlukan adalah?

Jawab

dik: total berat gula = 40kg

berat gula eceran =  $\frac{1}{4}$  kg

banyak kantong = 40

ditanya

berapa banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan?

Jawab

$$40 \div \frac{1}{4} = 160$$

Jadi banyak plastik berisi gula yang diperlukan adalah 160 kantong.

Nama : Adriaan Kelkusa  
Kelas : VII Irfan  
Mata Pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Dik -

Gaji Siska Rp 1.200.000

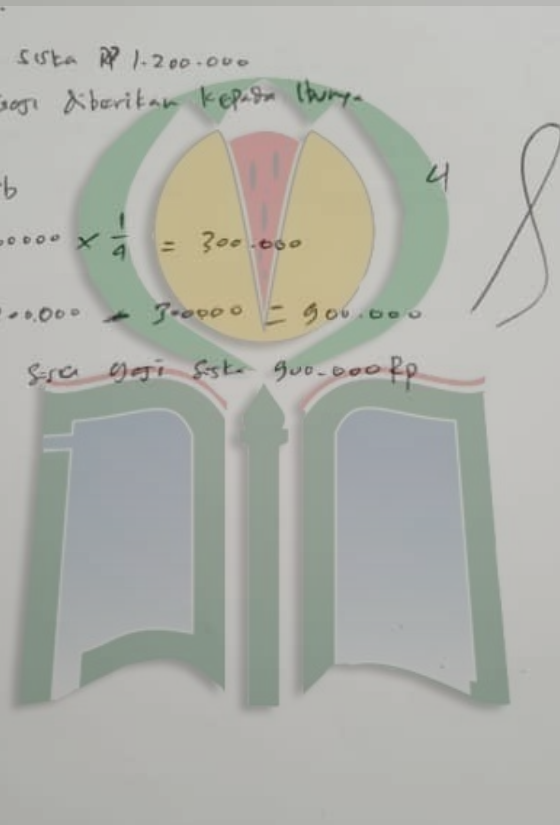
$\frac{1}{4}$  Gaji diberikan kepada ibunya

Jawab

$$1.200.000 \times \frac{1}{4} = 300.000$$

$$1.200.000 - 300.000 = 900.000$$

Jadi Sisa gaji Siska 900.000 Rp





100 : 7 (vi)

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

Ibu membeli 40kg gula pasir. Gula itu akan dijual eceran dengan dibungkus plastik masing-masing beratnya  $\frac{1}{4}$  kg. Banyak kantong plastik berisi gula yang diperlukan adalah? 160 kantong plastik.



Nama : Aburjen Latupone  
Kelas : VII tuju  
Mata pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinkan pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\frac{1}{4} \times 1.200.000,00 = 300.000$$
$$1.200.000,00 - 300.000 = 900.000^3$$

Jadi gaji Siska yang tersisa 900.000



Nama : Abrieen Latufane  
Kelas : VII tuju  
Mata pelajaran : Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

$$\frac{1}{4} \times 1.200.000,00 = 300.000$$
$$1.200.000,00 - 300.000 = 900.000$$

Jadi gaji Siska yang tersisa 900.000



Nama: M. Firdman Setiawan  
Kelas: VII  
Materi: Matematika

### SOAL TES

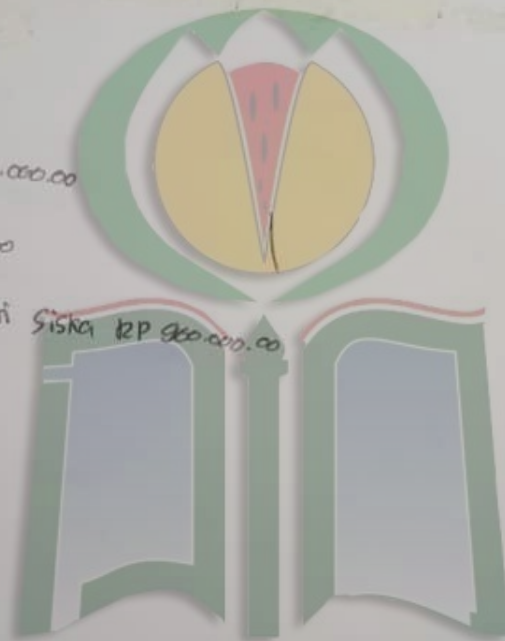
Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Jawab

$$1.) = \frac{1}{4} \times 1.200.000,00$$
$$= 300.000,00$$

Jadi sisa gaji Siska Rp 900.000,00



Nama: M. F. Rahman Setyan  
Kelas: VII  
Materi: Matematika

### SOAL TES

**Kerjakanlah dengan jujur! Yakinlah pada kemampuan kalian.**

1. Gaji Siska sebulan adalah Rp 1.200.000,00 dan  $\frac{1}{4}$  bagian dari gajinya diberikan kepada ibunya, berapa rupiah gaji Siska yang tersisa?

Jawab  
↓

$$1.) = \frac{1}{4} \times 1.200.000,00$$
$$= 300.000,00$$

Jadi sisa gaji Siska Rp 900.000,00



Lampiran V Angket Siswa

**ANGKET SISWA**

NAMA SISWA :

KELAS :

SEKOLAH :

**PETUNJUK**

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara mmemberi tanda ceklis (√)

SB : Sangat Baik  
B : Baik  
TB : Tidak Baik  
STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.				
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.				
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.				
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.				
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.				
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.				

7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru				
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya				
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.				
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.				
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan menggunakan media puzzle.				
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.				
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle				
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan				
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru				

### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Ahmad Rizki Sangadji  
 KELAS : VII - Tujuh  
 SEKOLAH : SMP utgeri 23 ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			



	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Muhammad Firmansa  
 KELAS : VII - Tuju  
 SEKOLAH : SMP negeri 23 ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.		✓		
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.		✓		
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.		✓		
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya		✓		
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.		✓		
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Seltiya Latupono  
 KELAS : VII - TUJU  
 SEKOLAH : SMP Negeri 23 ampoh  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : *Anggun Fhatiya/rapota*  
 KELAS : *VII - Tuju*  
 SEKOLAH : *SMP Negeri 23 Ambon*  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara mmemberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Abujen Latupono  
 KELAS : VII, Tuju  
 SEKOLAH : SMP Negeri 23 Ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			



	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Husna Wally  
 KELAS : VII- Tuju  
 SEKOLAH : SMP Negeri 23 Ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.		✓		
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.		✓		
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya		✓		
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.		✓		
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Ruslan Kaliky  
 KELAS : VII - TUJU  
 SEKOLAH : SMP negeri 23 Ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara **memberi** tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.	✓			
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.	✓			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.		✓		
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

	menggunakan media puzzle.	✓			
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



### ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Husna Wally  
 KELAS : VII  
 SEKOLAH : SMP Negeri 23 Ambon

**PETUNJUK**

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara mmemberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.				✓
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.			✓	
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.				✓
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.			✓	✓
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.			✓	
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.			✓	
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru			✓	
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya				✓
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.			✓	
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.		✓	✓	
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.			✓	
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan		✓		

	menggunakan media puzzle.				
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.			✓	
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle			✓	
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan			✓	
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru			✓	
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.		✓		
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



## ANGKET SISWA

NAMA SISWA : Ahilul Mahendra  
 KELAS : VII  
 SEKOLAH : SMP negeri 23 ambon  
 PETUNJUK

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara mmemberi tanda ceklis (✓)

SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 TB : Tidak Baik  
 STB : Sangat Tidak Baik

NO	Hal Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		SB	B	TB	STB
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran pada materi pecahan di mulai.		✓		
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran.	✓			
3.	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik.	✓			
4.	Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran.	✓			
5.	Saya suka bertukar pikiran bersama teman mengenai materi pecahan.	✓			
6.	Saya sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab.			✓	
7.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru	✓			
8.	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓	✓		
9.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap pada mata ini.		✓		
10.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
11.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran pecahan.	✓			
12.	Saya tertarik dengan materi pecahan dengan	✓			

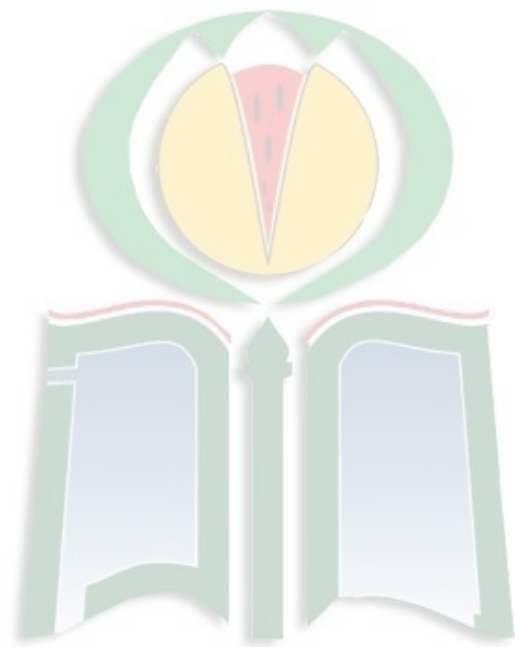


	menggunakan media puzzle.				
13.	Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memudahkan saya dalam memahami materi pecahan.	✓			
14.	Saya merasa senang apabila mengerjakan contoh soal dengan menggunakan media puzzle	✓			
15.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas pecahan	✓			
16.	Saya mencatat materi pecahan dengan menggunakan media puzzle yang disampaikan oleh guru			✓	
17.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pembelajaran ini.	✓			
18.	Saya aktif mengikuti pembelajaran pembelajaran materi pecahan sesuai jadwal	✓			
19.	Pertama kali saya melihat, pembelajaran ini memberikan pengetahuan baru bagi saya.	✓			
20.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap mengenai materi pecahan.	✓			



ANGKET SIKLUS I

Nama siswa	Pernyataan																				Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
Am	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	50
Ars	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Amt	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	50
Afk	4	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	2	64
Bmm	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3	64
F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Fs	4	3	2	4	4	4	3	4	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	4	4	63
Fjw	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	72
Fks	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
Frw	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	46
Ht	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	50
Hw	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	42
L	4	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	67
Mda	3	3	4	2	2	4	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	60
Rs	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	60
Mk	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	50
Mf	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	76
Mzk	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	50
Ns	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	50
Pcaw	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	50
Rnl	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	50
Rar	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	50
Rk	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	74
Sl	1	2	2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	56
zd	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	63
zr	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	50
al	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	47
ak	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	60
sea	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	71



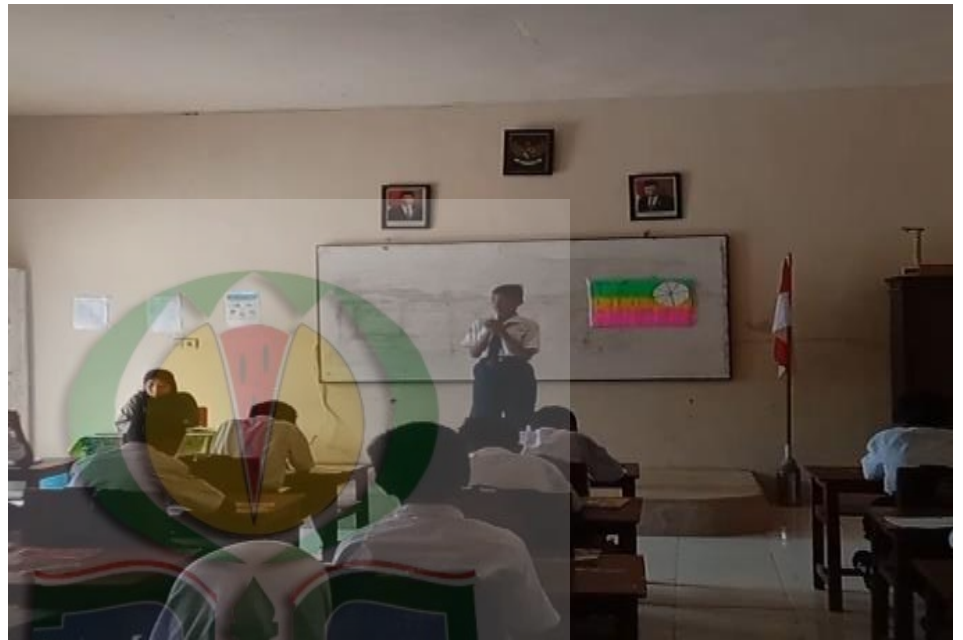
### ANGKET SIKLUS II

Nama siswa	Pernyataan																				Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
a	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
am	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	78
ars	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
amt	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	75	
afk	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
bmm	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	75	
f	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
fs	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
fjw	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	77	
fks	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
frw	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
ht	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
hw	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
l	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
mda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
rs	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
mk	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
mf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
mzk	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
ns	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
pcaw	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
rnl	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
rnr	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
rk	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
sl	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
zd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
zr	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
al	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
ak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
saa	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	76	



Lampiran VI Dokumentasi

DOKUMENTASI



Gambar 4.1 Membimbing Siswa Berdoa



Gambar 4.2 Mengecek Kehadiran Siswa



Gambar



Gambar 4.4 Mengaitkan Dan Menjelaskan Materi



Gambar 4.5 Siswa Mengerjakan Contoh Soal Menggunakan Media *Puzzle*



Gambar 4.6 Siswa Membuat Kesimpulan



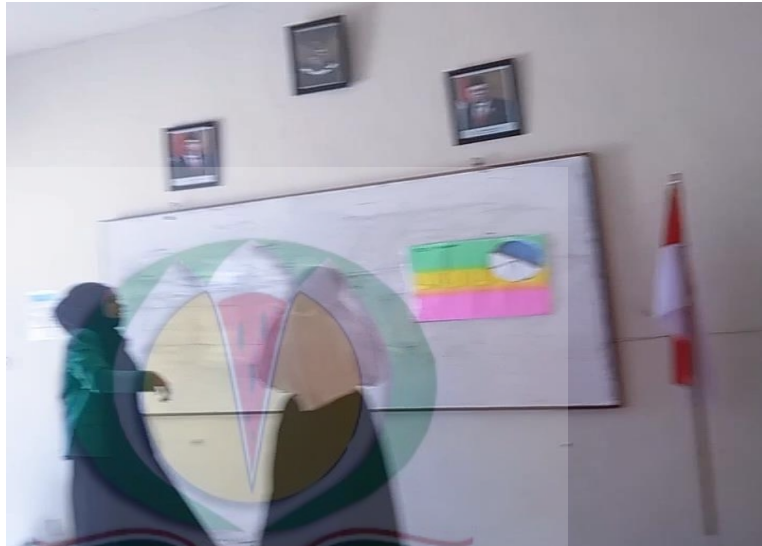


Gambar 4.9 Menjelaskan Materi



Gambar 4.1.9 Siswa Mengerjakan Contoh Soal





Gambar 4.1.1 Siswa Mengerjakan Contoh Soal Menggunakan Media *Puzzle*



Gambar 4.1.2 Siswa Sedang Berdoa

## Lampiran VII Lembar Validasi

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET

#### PETUNJUK PENGISIAN:

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* ( $\checkmark$ ) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian lembar angket ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

#### IDENTITAS

Nama : Fahruh Juhaevah, M.Pd.  
 NIP : 199203292018011001  
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

#### I. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Teknik Penyajian	1. Item pada lembar angket sistematis			<input checked="" type="checkbox"/>	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk pengisian			<input checked="" type="checkbox"/>	
C. Penyajian soal tes	3. Kejelasan indicator			<input checked="" type="checkbox"/>	
	4. Indikator mengacu pada teori			<input checked="" type="checkbox"/>	
	5. Pernyataan mengacu pada indicator			<input checked="" type="checkbox"/>	
	6. Indikator dapat terukur			<input checked="" type="checkbox"/>	
D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	7. Keterlibatan peserta didik			<input checked="" type="checkbox"/>	
	8. Keutuhan makna dalam soal tes/ alinea			<input checked="" type="checkbox"/>	

#### II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			<input checked="" type="checkbox"/>	
	2. Keefektifan kalimat.			<input checked="" type="checkbox"/>	
	3. Istilah baku.			<input checked="" type="checkbox"/>	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi			<input checked="" type="checkbox"/>	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.			<input checked="" type="checkbox"/>	

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.		✓		
	3. Istilah baku.		✓		
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi			✓	
C. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.		✓		
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.		✓		
D. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. Ketepatan tafa bahasa.			✓	
	8. Ketepatan ejaan			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang lembar OAG Yang digunakan?

.....  
*Pembinaan dan identifikasi observer*  
 .....

2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar OAG yang digunakan.

Kesimpulan

Lembar OAG Belum Dapat Digunakan	
Lembar OAG Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Lembar OAG Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Ambon, ..... 2022

Validator AHLI,

*[Signature]*  
**Fahrul Juhaevah, M.Pd.**  
 NIP. 199203292018011001

.....Terima Kasih.....

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian lembar angket ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Fahruh Juhaevah, M.Pd.

NIP : 199203292018011001

Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

**I. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Item pada lembar angket sistematis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk pengisian			✓	
C. Penyajian soal tes	3. Kejelasan indicator			✓	
	4. Indikator mengacu pada teori			✓	
	5. Pernyataan mengacu pada indicator			✓	
	6. Indikator dapat terukur			✓	
D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	7. Keterlibatan peserta didik		✓		
	8. Keutuhan makna dalam soal tes/ alinea			✓	

**II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.			✓	
	3. Istilah baku.			✓	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi		✓		
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.		✓		

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS  
GURU (OAG)**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Skor 4 : Sangat Baik (SB)  
 Skor 3 : Baik (B)  
 Skor 2 : Kurang (K)  
 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian OAG ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Fahrul Juhaevah, M.Pd.  
 NIP : 199203292018011001  
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

**I. ASPEK KELAYAKAN ISI**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Format OAG	1. Kejelasan Format OAG		✓		
	2. Ketertarikan terhadap OAG		✓		
B. Kesesuaian OAG dengan RPP	3. Kelengkapan OAG		✓		
	4. Keluasan OAG		✓		
	5. Kedalaman OAG		✓		
C. Keakuratan OAG dengan RPP	6. Keakuratan OAG		✓		
	7. Keakuratan Tujuan		✓		

**II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Teknik Penyajian	1. OAG disusun secara sistematis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk OAG			✓	
C. Kemanfaatan	3. Penilaian		✓		
	4. Manfaat OAG		✓		

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.			✓	
	2. Keefektifan kalimat.			✓	
	3. Istilah baku.			✓	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi			✓	
C. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.			✓	
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.			✓	
D. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa.			✓	
	8. Ketepatan ejaan			✓	

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang lembar OAS ini?

*Penilaian dan identitas*

2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Lembar OAS.

Kesimpulan	
Lembar OAS Belum Dapat Digunakan	
Lembar OAS Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Lembar OAS Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Ambon, ..... 2022

Validator AHLL

*Fahrah Juhaayah*  
 Fahrah Juhaayah, M.Pd.  
 NIP/199203292018011001

.....Terima Kasih.....

## LEMBAR VALIDASI SOAL

### PETUNJUK PENGISIAN:

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian soal tes ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan soal tes oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

#### IDENTITAS

Nama : Fahruh Juhaevah, M.Pd.  
 Nim : 199203292018011001  
 Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

### I. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Kesesuaian soal tes dengan indikator	1. Kelengkapan soal tes			✓	
	2. Keluasan soal tes			✓	
	3. Kedalaman soal tes			✓	
B. Keakuratan soal tes	4. Keakuratan maksud soal				✓
	5. Keakuratan jawaban				✓
	6. Keakuratan indikator			✓	
	7. Keakuratan soal tes dengan materi				✓
	8. Keakuratan waktu tes dengan muatan soal			✓	
C. Mendorong Keingintahuan	9. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
	10. Menciptakan kemampuan bertanya				✓

### II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Teknik Penyajian	1. Soal tes di susun secara hierarkis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Kejelasan soal			✓	
	3. Kalimat Tanya pada soal tes			✓	
	4. Kunci jawaban soal tes			✓	
	5. Petunjuk			✓	
C. Penyajian soal tes	6. Keterlibatan peserta didik			✓	



D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	7. Keutuhan makna dalam soal tes/ alinea				✓
--	--	--	--	--	---

### III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				
	2. Keefektifan kalimat.			✓	
	3. Istilah baku.			✓	
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi			✓	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.			✓	
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.			✓	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.			✓	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.			✓	
	9. Ketepatan ejaan.			✓	

#### PERTANYAAN PENDUKUNG

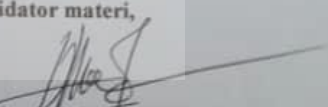
1. Apakah soal tes yang digunakan dapat mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan?  
.....
2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Soal tes yang digunakan dalam mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan.

Kesimpulan

Soal Tes Belum Dapat Digunakan	
Soal Tes Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Soal tes Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Ambon, ..... 2022

Validator materi,

  
Fahrul Juhaqyah, M.Pd.  
NIP. 199203292018011001

.....Terima Kasih.....

D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.		✓	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.		✓	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.		✓	
	9. Ketepatan ejaan		✓	

**PERTANYAAN PENDUKUNG**

1. Apakah Lembar angket yang digunakan dapat mengukur **Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan?**

*Pendataan belum yetur*

2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Lembar angket yang digunakan.**

Kesimpulan

Lembar Angket Belum Dapat Digunakan	
Lembar Angket Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Lembar Angket Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Ambon, ..... 2022

Validator materi,

*Fahruh Lubacvab*  
**Fahruh Lubacvab, M.Pd.**  
 NIP. 199203292018011001

.....Terima Kasih.....

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS  
SISWA (OAS)**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian OAS ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Fahrul Juhaevah, M.Pd.  
NIP : 199203292018011001  
Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

**I. ASPEK KELAYAKAN ISI**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Format OAS	1. Kejelasan Format OAS			✓	
	2. Ketertarikan terhadap OAS			✓	
B. Kesesuaian OAS dengan RPP	3. Kelengkapan OAS			✓	
	4. Keluasan OAS			✓	
	5. Kedalaman OAS			✓	
C. Keakuratan OAS dengan RPP	6. Keakuratan OAS			✓	
	7. Keakuratan Tujuan			✓	

**II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. OAS disusun secara sistematis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk OAS			✓	
C. Kemanfaatan	3. Penilaian			✓	
	4. Manfaat OAS			✓	

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS  
GURU (OAG)**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

Bapak/ibu, mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Aspek penilaian OAG ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Fahruh Juhaevah, M.Pd.  
NIP : 199203292018011001  
Instansi : Pendidikan Matematika IAIN Ambon

**I. ASPEK KELAYAKAN ISI**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Format OAG	1. Kejelasan Format OAG			✓	
	2. Ketertarikan terhadap OAG			✓	
B. Kesesuaian OAG dengan RPP	3. Kelengkapan OAG			✓	
	4. Keluasan OAG			✓	
	5. Kedalaman OAG			✓	
C. Keakuratan OAG dengan RPP	6. Keakuratan OAG			✓	
	7. Keakuratan Tujuan			✓	

**II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. OAG disusun secara sistematis			✓	
B. Pendukung penyajian	2. Petunjuk OAG			✓	
C. Kemanfaatan	3. Penilaian			✓	
	4. Manfaat OAG			✓	

D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.		✓	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.		✓	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.		✓	
	9. Ketepatan ejaan		✓	

**PERTANYAAN PENDUKUNG**

1. Apakah Lembar angket yang digunakan dapat mengukur **Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan?**

.....  
*Pertanyaan belum jelas*  
 .....

2. Bapak /Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Lembar angket yang digunakan.**

Kesimpulan

Lembar Angket Belum Dapat Digunakan	
Lembar Angket Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Lembar Angket Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Ambon, ..... 2022

Validator/materi,

*[Signature]*  
**Fahrul Juhaevah, M.Pd.**  
 NIP. 199203292018011001

.....Terima Kasih.....

## Lampiran VIII Surat Penelitian

**PEMERINTAH KOTA AMBON**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN**  
**PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jln. Sultan Hairun No. 1 Ambon, Telp. 0811-351579  
KodePos : 97126 website: dpmpptsp.ambon.go.id email : dpmpptsp@ambon.go.id

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 1213/DPMPPTSP/X/2022**

**Dasar** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;  
3. Peraturan Walikota Ambon Nomor 11 tahun 2021 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
4. Keputusan Walikota Ambon Nomor 346 Tahun 2021 tentang Penetapan Standar Pelayanan Terintegrasi Secara Online Single Submission dan Non Online Single Submission pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Ambon;  
4. Berdasarkan Surat Pengantar Izin Penelitian Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor 070/1523/BKBP/2022.

**Menimbang** : Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ambon Nomor. B-1134/In.09/4/4-PP.00.9/10/2022 Tanggal, 27 Oktober 2022

Kepala DPMPPTSP Kota Ambon, memberikan izin kepada :

**Nama** : **SOPIA LEFUMONAY**  
**Identitas** : Mahasiswa  
**Untuk** : Penerapan Model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada materi Pecahan di SMP Negeri 23 Ambon  
1. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 23 Ambon  
2. Waktu Penelitian : 01 (Satu) Bulan

Sehubungan dengan maksud diatas, maka dalam melaksanakannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku;
- Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan;
- Surat Rekomendasi ini hanya berlaku bagi kegiatan : Penelitian;
- Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi penelitian;
- Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung;
- Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat;
- Surat Rekomendasi ini berlaku dari Tanggal 28-10-2022 s/d 28-11-2022 serta dapat dicabut apabila terdapat penyimpangan / pelanggaran dari ketentuan tersebut;

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Ambon  
Pada Tanggal : 31 Oktober 2022

**A.n. WALIKOTA AMBON**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL**  
**PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

  
**Ir. Ferdinanda S. Louhenapessy, M.Si**  
Pembina Utama Muda  
NIP : 19630215 199203 2 004



PEMERINTAH KOTA AMBON  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 23 AMBON

Jln. Dr. H. Tarmidzi Taher Ambon Kahena, Batumerah, Ambon, 97128. (Hp 0812195851185)  
Web : www.smp23ambon.sch.id E-mail : smpnegeri23ambon@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 104/0049/SMP.A/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMP Negeri 23 kecamatan Sirimau Kota Ambon dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Sophia Lefumonay  
NIM : 180303031  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Bidang Studi : Pendidikan Matematika  
Semester : IX (Sembilan)

Mahasiswi yang namanya tersebut di atas telah selesai melakukan penelitian pada sekolah kami dengan judul skripsi:

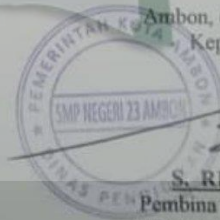
**“Penerapan model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Puzzle dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di SMP Negeri 23 Ambon”.**

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian selama 1 bulan yang terhitung mulai pada tanggal 28 Oktober sampai dengan 28 November 2022.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambon, 6 Desember 2022

Kepala Sekolah



**S. RENHOAT, SE**

Pembina Utama Muda/IV.c  
NIP. 19640812 198601 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128  
Telp. (0911) 3823811 Website : [www.fik.iaainambon.ac.id](http://www.fik.iaainambon.ac.id) Email: [tarbiyah.ambon@gmail.com](mailto:tarbiyah.ambon@gmail.com)

Nomor : B- 1134 /In.09/4/4-a/PP.00.9/10/2022  
Lamp. : -  
Perihal : Izin Penelitian

27 Oktober 2022

Yth. Walikota Ambon  
C,q Kepala Kesbang dan Linmas Kota Ambon  
di  
Ambon

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "**Penerapan Model Games Based Learning dengan Menggunakan Media Puzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di SMP Negeri 23 Ambon**" oleh :

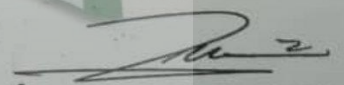
N a m a : Sophia Lefumonay  
N I M : 180303031  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Semester : IX (Sembilan)

Kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di SMP Negeri 23 Kota Ambon terhitung mulai tanggal 28 Oktober 2022 s/d. 28 November 2022.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan,

  
Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I

**Tembusan:**

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Ambon
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 23 Ambon;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika;
5. Yang bersangkutan untuk diketahui.