

***BOARD GAME “MAGIC SHOP”* SEBAGAI MEDIA DALAM
SETTING PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
UNTUK MENCAPAI KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII DI MTS NEGERI 2 KOTA BLITAR**

SKRIPSI



OLEH

KHARISMA LISA HADA

NIM. 932306719

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2023**

***BOARD GAME “MAGIC SHOP” SEBAGAI MEDIA DALAM
SETTING PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
UNTUK MENCAPAI KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII DI MTS NEGERI 2 KOTA BLITAR***

SKRIPSI

**Teks skripsi diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk mencapai salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Strata Satu (S-1)**

OLEH

KHARISMA LISA HADA

NIM. 932306719

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN


Skripsi berjudul "*Board Game "Magic Shop" Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar*" oleh Kharisma Lisa Hada ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 05 Juni 2023

Pembimbing I


Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si
NIP. 199102062018012001

Pembimbing II


Eka Sulistvawati, M.Pd
NIP. 199110092018012002

NOTA DINAS

Kediri, 05 Juni 2022

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat)
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Kharisma Lisa Hada
NIM : 932306719
Judul : *Board Game "Magic Shop" Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar.*

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu, kami ucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si
NIP. 199102062018012001

Pembimbing II



Eka Sulistyawati, M.Pd
NIP. 199110092018012002

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 24 Juni 2022

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat)
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Kharisma Lisa Hada
NIM : 932306719
Judul : *Board Game* "Magic Shop" Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar.

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntunannya yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada 21 Juni 2023, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.


Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I


Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si
NIP. 199102062018012001

Pembimbing II


Eka Sulistyawati, M.Pd
NIP. 199110092018012002

HALAMAN PENGESAHAN

**BOARD GAME “MAGIC SHOP” SEBAGAI MEDIA DALAM SETTING
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENCAPAI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI MTS NEGERI 2 KOTA BLITAR**

**KHARISMA LISA HADA
932306719**

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 21 Juni 2023
Tim Penguji,

1 Penguji Utama

Eka Resti Wulan, M.Pd
NIP. 199101252019032012



(.....)

2 Penguji I

Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si
NIP. 199102062018012001



(.....)

3 Penguji II

Eka Sulistyawati, M.Pd
NIP. 199110092018012002



(.....)

Kediri, 05 Juli 2023

Dekan Fakultas



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTO

“Our lives are too long to just throw ourselves out, I believe in myself inside this maze, because when winter passes, spring comes again”

~Answer : Love Myself (BTS)

“No matter how harsh the night is morning always comes. We can overcome the future. We won't stop, we can pick our own value of happiness. And today again we grow up”

~Lights (BTS)

“Let's greet each other not 'bye' but 'hello', even if the world doesn't go our way, let's just stay up a few nights as we wish, don't ever forget the day we meet again”

~Life Goes On (Agust D – Min Yoongi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan petunjuk dan kemudahan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari dalam proses pembuatan skripsi ini banyak melibatkan pihak yang selalu memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan doa. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mempersembahkan karya tulis ilmiah ini kepada :

1. Kedua orang tua ku yaitu Ayahanda Abu Bakar dan Ibunda tersayang Damirah yang telah membesarkanku, mendidik, dan tidak pernah lelah dalam memberikan kebutuhan materi. Iringan doa yang tidak pernah terhenti yang menjadi harapan dan kekuatan penulis dalam menggapai impian dan cita-cita dalam menempuh pendidikan.
2. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus kepada penulis.
3. Teruntuk sahabat-sahabat dekatku Jesiana Ayu Lintang M, Fatihatus Siami R, Durrotul Akmala, Cecilia Fahima F, dan Thalya Ayunda Salsabila, dan teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu disini yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan dukungan penuh bagi penulis.
4. Teman-temanku dari Program Studi Tadris Matematika IAIN Kediri terutama kelas C angkatan 2019 yang menjadi *partner* dalam menempuh pendidikan di Sarjana Strata Satu ini.
5. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat dan sabar melewati lika-liku kehidupan dalam menempuh pendidikan hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri. Teruntuk diri yang kuat ini mari berjuang untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kharisma Lisa Hada
NIM : 932306719
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 21 Juni 2023

Pembuat Pernyataan



Kharisma Lisa Hada
NIM. 932306719

ABSTRAK

KHARISMA LISA HADA, Dosen Pembimbing Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si, dan Eka Sulistyawati, M.Pd, Dosen Penguji Eka Resti Wulan, M.Pd, *Board Game* “Magic Shop” Sebagai Media dalam *Setting* Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, IAIN Kediri, 2023.

Kata Kunci : Media *Board Game*, *Problem Based Learning*, Aritmatika Sosial.

Penelitian tentang pengembangan media “magic shop” dilatarbelakangi oleh hasil tes siswa MTs Negeri 2 Kota Blitar pada materi aritmatika yang tergolong rendah. Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan media dan model pembelajaran sederhana serta mengandalkan buku LKS saja yang membuat siswa mudah bosan serta kurang dalam berlatih soal. Oleh karena itu, dikembangkan media *board game* “magic shop” dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* dengan tujuan untuk menginovasi media belajar yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di sekolah tersebut. Selain itu, media yang dikembangkan akan ditinjau berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian yang digunakan yaitu 8 siswa kelas VII-I, 34 siswa kelas VII-B sebagai kelas eksperimen, dan 31 siswa kelas VII-A sebagai kelas kontrol. Seluruh subjek penelitian merupakan siswa di MTs Negeri 2 Kota Blitar.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas media “magic shop” ditinjau berdasarkan aspek materi diperoleh rata-rata skor 77,5 yang termasuk kategori valid, dari segi media diperoleh skor rata-rata 86,5 dengan kategori sangat valid, dan validasi instrumen tes diperoleh skor rata-rata 75 dengan kategori valid. Berdasarkan aspek kepraktisan media “magic shop” diperoleh rata-rata skor 86,5 yang termasuk kategori sangat praktis, serta respon siswa diperoleh rata-rata sebesar 84,6% pada uji coba skala kecil dan diperoleh skor rata-rata 88,3% dari uji coba skala besar yang termasuk kriteria sangat praktis. Sedangkan aspek keefektifan, skala kecil diperoleh rata-rata sebesar 76,13 dan kelas eksperimen sebesar 80,15 sedangkan kelas kontrol sebesar 63,29. Berikutnya berdasarkan kemampuan pemecahan masalah siswa, diperoleh hasil kelas eksperimen sebesar 79% dengan kategori tinggi sedangkan kelas kontrol sebesar 63% dengan kategori rendah sehingga media dikatakan efektif. Selain itu, dilakukan uji non-parametrik Mann Whitney U untuk mengetahui perbedaan rerata hasil tes dan diperoleh hasil nilai Sig. sebesar 0,000 kurang dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Saran pengembangan lebih lanjut oleh peneliti yaitu menggunakan materi dan model pembelajaran lain berbasis kooperatif sebagai inovasi pengembangan.

ABSTRACT

KHARISMA LISA HADA, Supervisor Lecturer Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si, and Eka Sulistyawati, M.Pd, Examiner Lecturer Eka Resti Wulan, M.Pd, Board Game "Magic Shop" as a Media in Problem Based Learning Setting to Achieve Students' Problem Solving Ability on Social Arithmetic Material Class VII at MTs Negeri 2 Blitar City, Thesis, Program Study Tadris Matematika, IAIN Kediri, 2023.

Keywords : *Media Board Game, Problem Based Learning, Arithmetic Material.*

Research on the development of "magic shop" media is motivated by the test results of MTs Negeri 2 Blitar City students on arithmetic material which is classified as low. The implementation of mathematics learning in these schools still uses simple media and learning models and depends on the LKS book only, which makes students easily bored and insufficient in practicing problems. Therefore, the "magic shop" board game media was developed in a problem-based learning setting with the aim of innovating learning media that is adapted to the conditions and situation at the school. In addition, the developed media will be reviewed based on aspects of validity, practicality, and effectiveness.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model using five stages of research, which include analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects used were 8 students of class VII-I, 34 students of class VII-B as the experimental class, and 31 students of class VII-A as the control class. All research subjects are students at MTs Negeri 2 Blitar City.

The results showed the level of validity of the "magic shop" media in terms of material aspects obtained an average score of 77.5 which included the valid category, in terms of media obtained an average score of 86.5 with a very valid category, and validation of test instruments obtained an average score of 75 with a valid category. Based on the practicality aspect of the "magic shop" media, an average score of 86.5 was obtained which included a very practical category, and student responses obtained an average of 84.6% in the small-scale trial and an average score of 88.3% from the large-scale trial which included very practical criteria. While the effectiveness aspect, the small scale obtained an average of 76.13 and the experimental class was 80.15 while the control class was 63.29. Next, based on students' problem solving ability, the experimental class results were 79% with a high category while the control class was 63% with a low category so that the media was said to be effective. In addition, a non-parametric Mann Whitney U test was used to find out the difference in the average test results and obtained a Sig value. 0.000 less than 0.05 which means there is a difference in the test results of the experimental class and the control class. Further development advice by researchers is to use other materials and cooperative-based learning models as development innovations.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridho dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Board Game “Magic Shop” Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar*” dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Ninik Zuroidah, M.Si selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika IAIN Kediri.
4. Ibu Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si dan Ibu Eka Sulistyawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Eka Resti Wulan, M.Pd selaku dosen penguji utama skripsi dan validator media skripsi.
6. Bapak Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd., Ibu Erni Septianawati, S.Pd, M.Sc., Bapak Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd., Ibu Siti Badriyatul Ulum, S.Pd., dan Ibu Julik Chusnaini, S.Pd yang telah bersedia menjadi validator dan praktisi pada penelitian ini.
7. Ibu Umi Musyadah, S.Pd selaku Waka Kurikulum di MTs Negeri 2 Kota Blitar yang telah membantu dari awal hingga akhir penelitian di sekolah tersebut.
8. Keluarga besar MTs Negeri 2 Kota Blitar yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat kepada penulis untuk melakukan uji coba media “magic shop” yang dikembangkan dalam penelitian ini.

9. Teristimewa untuk Bapak Abu Bakar dan Ibu Damirah selaku orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan mengiringi doa kepada penulis untuk meraih cita-cita.
10. Riska Yuliana, Muhamad Iqbal Al-Hanafi, Yovela Queensha Almahira Mekka selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan studi penulis.
11. Untuk para sahabat penulis yaitu Jesiana Ayu L.M, Fatihatus Siami R, Durrotul Akmal, Cecilia Fahima F, Thalya Ayunda Salsabela, dan teman-teman lainnya yang saling menyemangati dan menemani dari awal memulai pendidikan sarjana.
12. Untuk motivator penulis yaitu Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang selalu memberikan motivasi melalui karya dan pencapaian mereka.
13. Untuk motivator penulis lainnya yaitu Ha Sungwoon, Hwang Minhyun, Ong Seungwoo, Kim Jaehwan, Kang Daniel, Park Jihoon, Park Woojin, Bae Jinyoung, Lee Daehwi, dan Lai Guanlin yang selalu memberikan semangat melalui karyanya.
14. Seluruh teman-teman mahasiswa Tadris Matematika angkatan 2019 yang saling mendukung, membantu, dan memberikan motivasi satu sama lain dalam penyelesaian skripsi.

Penulis hanya dapat mendoakan kebaikan dari berbagai pihak tersebut dan tergantikan dengan pahala dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca. Amin.

Kediri, 21 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	10
G. Penelitian Terdahulu.....	11
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
B. Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	21
C. <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	23
D. Kemampuan Pemecahan Masalah	27
E. Aritmatika Sosial	29

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	32
A. Model Penelitian & Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	33
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	33
2. <i>Design</i> (Desain).....	34
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	35
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	37
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
C. Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subjek Coba	38
3. Jenis Data	39
4. Instrumen Pengumpulan Data	40
5. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL	48
A. Penyajian Data Uji Coba	47
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	48
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	50
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	56
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	58
B. Analisis Data	58
1. Aspek Validitas Produk.....	58
2. Aspek Kepraktisan Produk.....	68
3. Aspek Keefektifan Produk	73
4. Uji Statistik Inferensial.....	81
C. Revisi Produk	85
D. Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	93
BAB V PENUTUP	95
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	95
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	99
DAFTAR PUSTAKA	100

LAMPIRAN-LAMPIRAN	110
RIWAYAT HIDUP	203

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Komponen Media <i>Board Game</i> “Magic Shop”	34
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Media <i>Board Game</i> “Magic Shop”	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	42
Tabel 3.7 Indikator Pemecahan Masalah	43
Tabel 3.8 Indikator Soal Tes	43
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Tes	44
Tabel 3.10 Skala Penilaian Lembar Validasi dan Kepraktisan	45
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan	45
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan	46
Tabel 3.13 Kriteria Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah	46
Tabel 4.1 Tabel Analisis Kebutuhan Produk	48
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial	50
Tabel 4.3 Profil Validator Ahli Materi dan Media	59
Tabel 4.4 Saran Revisi dari Validator Materi dan Media	67
Tabel 4.5 Profil Praktisi Lapangan	68
Tabel 4.6 Tabel Analisis KPM Skala Kecil	74
Tabel 4.7 Tabel Analisis KPM Skala Besar	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Papan Media <i>Board Game</i> “Magic Shop”	52
Gambar 4.2 Papan Aturan Permainan <i>Board Game</i> “Magic Shop”	53
Gambar 4.3 Kartu Soal <i>Board Game</i> “Magic Shop”	54
Gambar 4.4 Pion dan Dadu Permainan <i>Board Game</i> “Magic Shop”	54
Gambar 4.5 Buku Petunjuk Penggunaan Media <i>Board Game</i> “Magic Shop”	55
Gambar 4.6 Kemasan Media <i>Board Game</i> “Magic Shop”	56
Gambar 4.7 Dokumentasi Kelas VII-B saat Uji Coba Media	57
Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	59
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli Materi	62
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Oleh Ahli Media	64
Gambar 4.11 Grafik Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Praktisi	69
Gambar 4.12 Grafik Hasil Respon Siswa Skala Kecil dan Besar	71
Gambar 4.13 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Skala Kecil	73
Gambar 4.14 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Skala Besar	76
Gambar 4.15 Analisis Statistik Deskriptif Tes Kelas Pembeding	76
Gambar 4.16 Hasil Uji Normalitas Data	82
Gambar 4.17 Hasil <i>Mann Whitney U Test</i>	83
Gambar 4.18 Perbedaan Rerata <i>Mann Whitney U Test</i>	84
Gambar 4.19 Revisi Papan Aturan Permainan	85
Gambar 4.20 Revisi Cover Petunjuk Penggunaan Media	87
Gambar 4.21 Revisi Format Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media	88
Gambar 4.22 Revisi Bentuk Pion Permainan	89
Gambar 4.23 Revisi Judul Materi Di Papan Permainan	90
Gambar 4.24 Revisi Bentuk Kemasan Media	91

DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari IAIN Kediri.....	110
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah Tempat Penelitian.....	111
Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Materi 1	112
Lampiran 4. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi 1	113
Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Materi 2.....	116
Lampiran 6. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi 2	117
Lampiran 7. Surat Permohonan Validator Media 1	120
Lampiran 8. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media 1	121
Lampiran 9. Surat Permohonan Validator Media 2	124
Lampiran 10. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media 2.....	125
Lampiran 11. Hasil Validasi Instrumen Tes oleh Ahli Materi 1	128
Lampiran 12. Hasil Validasi Instrumen Tes oleh Ahli Materi 2.....	131
Lampiran 13. Surat Permohonan Praktisi Kepada Guru Matematika.....	134
Lampiran 14. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 1	135
Lampiran 15. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 2	138
Lampiran 16. Lembar Respon Siswa	141
Lampiran 17. Hasil Rekapitulasi Lembar Respon Siswa.....	143
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	146
Lampiran 19. Kisi-Kisi dan Instrumen Tes Penelitian.....	166
Lampiran 20. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	169
Lampiran 21. Data Nama Siswa Uji Coba	182
Lampiran 22. Hasil Uji Coba Penelitian	185
Lampiran 23. Hasil Wawancara Guru Matematika MTs Negeri 2 Kota Blitar ...	190
Lampiran 24. Hasil Angket Identifikasi Masalah di MTs Negeri 2 Kota Blitar..	192
Lampiran 25. Dokumentasi.....	193
Lampiran 26. Lampiran Surat Pernyataan Validator	195
Lampiran 27. Kartu Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 1	199
Lampiran 28. Kartu Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 2	201
Lampiran 29. Daftar Riwayat Hidup.....	203