



Available online at <http://e-journal.unkhair.ac.id/index.php/matrix>

Matrix : Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1) 2022, 50-60

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN MATHEMATICALS JUNGLE GAME DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA

Susi Thalib¹, Karman La Nani², Ariyanti Jalal³, Safrudin Sadaralam⁴,
Marlina N. Hadidi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Khairun

*Corresponding Author. Email: marlinanhadidi@gmail.com

Received: 30 September 2022; Revised: 24 Oktober 2022 ; Accepted: 30 Oktober 2022

ABSTRAK

Penelitian Tindakan ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana proses hasil belajar matematika siswa pada materi Barisan Aritmatika sebelum dan sesudah di terapkan pembelajaran dengan pendekatan mathematics jungle game; (2) mengetahui penerapan pendekatan mathematics jungle game secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pengukuran panjang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu tahap (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan/observasi (4) refleksi. Pengumpulan melalui data adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate yang berjumlah 20 siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar matematika siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan penerapan pembelajaran pendekatan mathematics jungle game secara keseluruhan dapat dilihat dari tingkat kualifikasi yakni diperoleh (98,13%) siswa berkualifikasi memuaskan, dan (2) berkualifikasi gagal. Berdasarkan Uji wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan Mathematics Jungle Game (MJG) secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika.

Kata Kunci: Mathematics Jungle Game, Pemahaman, Matematika

ABSTRACT

This Action Research aims to (1) find out how the process of student mathematics learning outcomes on the Arithmetic Sequence material before and after being applied to learn with the mathematics jungle game approach; (2) knowing the application of the jungle game mathematics approach can significantly improve students' mathematics learning outcomes on length measurement materials. The research method used is class action research (PTK) consisting of four stages, namely stage (1) planning (2) implementation (3) observation/observation (and 4) reflection. Data collection is tests, observations, interviews, and documentation. The subjects in this study were all students of class XI of Al-Irshad High School, Ternate City, totalling 20 students. The results showed that (1) the results of students' mathematics learning after receiving treatment with the application of learning the mathematics jungle game approach as a whole can be seen from the qualification level obtained (98.13%) students with satisfactory qualifications, and (2) qualified to fail. Based on the Wilcoxon Signed Ranks Test, shows that learning with the Mathematics Jungle Game (MJG) approach can significantly improve the mathematical

Copyright© 2022, THE AUTHOR (S). This article distributed under the CC-BY-SA-license.



comprehension ability of class XI students of Al-Irsyad High School, Ternate City on arithmetic lineup material.

Keywords: *Mathematics Jungle Game, Comprehension, Mathematics*

How to Cite: Hadidi, M., Thalib, S., lanani, karman, Jalal, A., & Sadaralam, S. Pembelajaran Dengan Pendekatan Mathematics Jungle Game Dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Matrix: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 50-60

I. PENDAHULUAN

Berkembang dan majunya zaman dapat dilihat dengan banyak munculnya teknologi aplikasi-aplikasi komputer. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk menguasai teknologi informasi dan pengetahuan dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika supaya semakin efektif dan efisien (Nugroho et al, 2017: 41). Problematika pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini sangat luas dan abstrak diantaranya rendahnya mutu pendidikan (Muttagin, 2010; Sarniah, Anwar, dan Putra, 2019: 89). Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara mengkualitaskan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Karyanti dan Komarudin, 2017; Samawati, 2018), diantaranya Pembelajaran matematika yang dalam aktivitas guru memberikan pembelajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi (Persada, 2016: 83-87). Peserta didik tidak memahami konsep sebagian besar yang penting dalam matematika (Soinbala dan Mulyatna, 2019: 75-80). Bahkan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika, terutama yang berkaitan dengan konsep, definisi, teorema, pembuktian sehingga secara umum peserta didik mengalami kebosanan dalam belajar matematika (Putra dan Anggraini, 2016: 3). Pemahaman konsep diperlukan bagi peserta didik yang telah mengalami proses belajar untuk memfasilitasi penurunan formula yang dipelajari (Arifiyanti, Djudin, dan Haratua, 2013). Peserta didik lebih mudah mengingat sebuah materi yang diajarkan guru tanpa harus menghafal rumus ketika pemahaman konsep dengan baik (Sheftyawan, Prihandono, dan Lesmono 2018: 116-120). Penelitian sebelumnya yang membahas tentang pemahaman konsep menyimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menerapkan Pendidikan Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep matematis. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan supaya pembelajaran secara tepat guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan (Itqan 2018; Rodiawati dan Komarudin, 2018).

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen (experiment) dengan desain one group pretest-posttest Menurut Sugiono dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest and Posttest*

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan

X = Pembelajaran dengan pendekatan MJG

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu: Tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan inferensial.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan Pendekatan *Mathematics Jungle Game*.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan MJG, terlebih dahulu diadakan tes awal (*pretest*) untuk memperoleh data KPM siswa. Hasil *pretest* sebagaimana lampiran 7, diperoleh skor rata-rata sebesar 51,67 dengan simpangan baku 14,27. Hasil ini menunjukkan bahwa KPM siswa pada materi barisan aritmatika berdasarkan PAP skala 5 masih dalam kategori gagal, sehingga perlu diterapkan pembelajaran dengan pendekatan MJG. Deskripsi data hasil tes akhir (*posttest*) KPM siswa sebagaimana rangkumanya diuraikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM)

Statistik	Kemampuan Pemahaman Matematis				Keterangan
	Pretest	Kualifikasi	Posttest	Kualifikasi	
Skor Minimum	16,67	Sangat rendah	87,5	Sedang	Meningkat
Skor Maksimum	66,67	Rendah	100	Sangat tinggi	Meningkat
Skor Rata-rata	51,67	Sangat rendah	98,13	Tinggi	Meningkat

Berdasarkan data pada Tabel 2 sebelumnya dapat dijelaskan bahwa: 1). Skor minimum kemampuan pemahaman matematis (KPM) siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berturut-turut adalah 16,67 dan 87,5, meningkat sebesar 70,83; 2). Skor maksimum KPM siswa sebelum pembelajaran adalah 66,67 dan sesudah pembelajaran adalah 100, meningkat sebesar 88,33; 3). Skor rata-rata sebelum pembelajaran sebesar 51,67 dan sesudah pembelajaran sebesar 98,13, meningkat sebesar 46,46. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis (KPM) siswa setelah diterapkan pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG) telah mengalami peningkatan.

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Data yang dianalisis adalah hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate yang diperoleh melalui (*pretest*) dan (*posttest*) sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan *mathematicsjungle game*. Analisis data hasil belajar matematika siswa pada materi pengukuran panjang sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* yang dijelaskan pada tabel 9

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Matematika Siswa

No	Statistik	Hasil Belajar Matematika Siswa		Keterangan
		Sebelum	Sesudah	
1	Skor Minimum	10	20	Meningkat
2	Skor Maksimum	50	93	Meningkat
3	Rata- rata	36,66	75,33	Meningkat
4	Simpangan baku	13,71	22,94	Meningkat
5	Koefisien Variasi (KV)	37,39	30,45	Meningkat

Ket : Jumlah Siswa 15 Siswa: dan $KV = \frac{\text{simpanganbaku}}{\text{Rata-rata}} \times 100\%$

Berdasarkan data pada tabel 3, hasil belajar matematika dari 15 siswa dapat dijelaskan bahwa: (1) skor minimum yang dicapai siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berturut-turut adalah 10 dan 20, artinya terjadi peningkatan skor maksimum yang dicapai setelah dan sesudah penerapan pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* berturut-turut sebesar 50 dan 93. (2) rata-rata hasil belajar siswa sebelum pembelajaran adalah 36,66 dengan simpangan baku 13,71 dan rata-rata hasil belajar matematika siswa sesudah penerapan pendekatan pembelajaran *mathematics jungle game* adalah 75,33 dengan simpangan baku 22,94 dan (3) koefisien variansi data

hasil belajar matematika siswa sebelum 37,39% dan sesudah penerapan adalah 30,45% skor minimum sebesar 10 yang diperoleh oleh siswa sebelum penerapan pembelajaran dengan pendekatan *mathematicsjungle game* menunjukkan siswa belum memahami soal barisan aritmatika. Tingkat penguasaan maksimum siswa terhadap materi barisan aritmatika sebelum pembelajaran *mathematics jungle game* hanya mencapai 10%, hal tersebut tidak wajar, karena daya pikir siswa tersebut lambat tentang membaca kata bahasa dan sulit untuk mengetahui soal cerita dan siswa tersebut hanya menulis sesuka hati bahkan ada yang tidak terisi jawaban. Skor maksimum yang dicapai siswa sebesar 50 sebelum penerapan menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki beberapa pemahaman pada materi pengukuran panjang. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi barisan aritmatika mencapai 50%, pencapaian kemampuan ini dimiliki 4 siswa (306%) dari 15 siswa yang diteliti.

3. Kualifikasi Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) Siswa Sebelum dan Setelah Diterapkan Pembelajaran Dengan Pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG).

Kualifikasi KPM siswa sebelum pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* sebagaimana diuraikan pada rangkumannya dijelaskan pada Tabel 10.

Tabel 4. Hasil Kualifikasi KPM Siswa Sebelum Diterapkan Pembelajaran MJG

No	Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
1.	61%-70%	4	30%	Rendah
2.	≤ 60%	11	70%	Sangat rendah
Keseluruhan		51,67		Sangat rendah

Berdasarkan data pada Tabel 4, dijelaskan bahwa Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) siswa dalam kualifikasi rendah sebanyak 4 siswa (30%), kualifikasi sangat rendah sebanyak 11 siswa (70%), serta tidak terdapat siswa yang mencapai kualifikasi sangat tinggi, tinggi dan sedang. Secara keseluruhan KPM siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi Barisan Aritmatika sebelum pembelajaran dengan pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG) dalam kualifikasi sangat rendah, sehingga perlu adanya proses pembelajaran dengan pendekatan MJG. Hasil pembelajaran dengan pendekatan MJG yang diukur melalui *posttest* sebagaimana di uraikan pada rangkumannya dijelaskan pada Tabel 11 dibawah ini

4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Peneliti pada Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG).

Observasi aktivitas siswa dan peneliti dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini, tahap observasi dilakukan untuk memperoleh

data kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan keaktifan siswa ketika proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* (MJG). Data yang diolah adalah aktifitas belajar siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate yang diperoleh melalui hasil observasi aktivitas siswa dari observasi pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Sebagaimana diuraikan pada rangkumannya dijelaskan pada Tabel 12

Tabel 5. Hasil Observasi Aktifitas Siswa pada Pembelajaran Dengan Pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG)

Kegiatan	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
	Rata-rata	%	Kualifikasi	Rata-rata	%	Kualifikasi
Pendahuluan	3,1	78%	Sedang	4	100%	Sangat tinggi
Inti	3,2	79%	Sedang	4	100%	Sangat tinggi
Penutup	3,4	85%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi
Keseluruhan	3,2	81%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 5, dapat dijelaskan bahwa aktivitas siswa pada kegiatan pendahuluan meliputi : 1) menjawab salam dari guru; 2) membaca doa sebelum pembelajaran; 3) melaporkan kehadiran siswa kepada guru; 4) menyiapkan alat tulis untuk belajar; 5) Menyimak penyampaian guru tentang motivasi untuk belajar materi Barisan Aritmatika; 6) Mencermati dan berusaha memahami tujuan pembelajaran materi; 7) Mencermati penjelasan guru tentang aturan permainan *mathematics jungle game*; dan 8) Mengikuti arahan guru menuju ke lokasi *mathematics jungle game*. Aktivitas siswa pada kegiatan pendahuluan, mencapai kualifikasi sedang untuk pertemuan pertama dan kualifikasi memuaskan untuk pertemuan kedua. Aktivitas siswa pada kegiatan inti meliputi : 1) Membaca materi Barisan Aritmatika yang ada di *posttes* LKS; 2) Berusaha memahami materi Barisan Aritmatika pada setiap LKS; 3) Berusaha memahami dan mengerjakan LKS Barisan Aritmatika; 4) Mengerjakan setiap LKS yang tersedia secara individu; 5) Meminta penjelasan kepada guru sesuai yang dibutuhkan; 6) Menempelkan hasil kerja pada tempat yang telah disediakan. Kegiatan inti mencapai kualifikasi cukup untuk pertemuan pertama dan kualifikasi Sangat tinggi untuk pertemuan kedua. Melalui kegiatan ini siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait dengan materi Barisan Aritmatika yang terdapat pada masing-masing LKS dan mengerjakan secara mandiri,

selain berdiskusi siswa juga mengerjakan soal latihan secara individu pada masing-masing LKS.

Selanjutnya, data hasil aktivitas peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* juga diteliti dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian tahapan pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game*, rangkumannya dijelaskan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktifitas Peneliti Pembelajaran dengan Pendekatan
Mathematics Jungle Game (MJG)

Kegiatan	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
	Rata-rata	%	Kualifikasi	Rata-rata	%	Kualifikasi
Perencanaan	3,8	95%	Sangat tinggi	4	100%	Sangat tinggi
Pendahuluan	3,3	81%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi
Inti	3,3	81%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi
Penutup	3,6	90%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi
Keseluruhan	3,5	88%	Tinggi	4	100%	Sangat tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 6 di halaman sebelumnya dapat dijelaskan bahwa aktifitas peneliti dalam pembelajaran terdapat beberapa kegiatan, yaitu: kegiatan perencanaan, pendahuluan, inti, dan penutup. Pertemuan pertama, persentase untuk kegiatan perencanaan sebesar 95% dalam kualifikasi memuaskan, kegiatan pendahuluan 81% mencapai kualifikasi baik, kegiatan inti 81% dalam kualifikasi baik dan kegiatan penutup sebesar 90% dalam kualifikasi baik. Pertemuan kedua, persentase untuk kegiatan perencanaan sebesar 100% dalam kualifikasi memuaskan, kegiatan pendahuluan 100% mencapai kualifikasi memuaskan, kegiatan inti 100% dalam kualifikasi memuaskan dan kegiatan penutup sebesar 100% dalam kualifikasi memuaskan. Secara keseluruhan kegiatan aktivitas peneliti mencapai kualifikasi baik (88%) untuk pertemuan pertama dan mencapai kualifikasi memuaskan (100%) untuk pertemuan kedua. Hasil data menunjukkan bahwa observasi aktifitas peneliti pelaksanaannya mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran *mathematics jungle game* sehingga dapat dikatakan proses pembelajarannya berhasil dan sangat mendukung kegiatan siswa dalam belajar menjadi meningkat.

5. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) Siswa Setelah Melalui Pembelajaran dengan Pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG).

Data yang digunakan pada analisis inferensial ini adalah data KPM siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan MJG. Sebelum pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data kemampuan pemahaman matematis siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data kemampuan pemahaman matematis siswa menggunakan statistik uji *Shapiro wilk* yang dihitung dengan bantuan program *SPSS 20 for windows*. Hipotesis Null (H_0) yang diuji adalah data kemampuan pemahaman matematis siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kriteria pengujian, terima H_0 jika signifikansi *Shapiro wilk* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, dalam harga lainnya H_0 ditolak. Hasil uji normalitas data kemampuan pemahaman matematis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* pada materi barisan aritmatika rangkumannya dijelaskan data pada Tabel 14

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

KPM	<i>Shapiro-Wilk</i>			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Sebelum	0,819	20	0,002	H_0 ditolak
Sesudah	0,618	20	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai signifikansi *Shapiro wilk* data kemampuan pemahaman matematis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 0,002 dan 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hasil ini menggambarkan bahwa data kemampuan pemahaman matematis siswa tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis penelitian menggunakan statistik uji non parametrik. Statistik uji non parametrik yang relevan untuk menguji data kemampuan pemahaman matematis siswa dalam penelitian ini adalah statistik uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

b. Uji Hipotesis Penelitian

Uji *wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk menguji signifikan hipotesis komparatif dua sampel berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang.

Hipotesis Null (H_0) yang di uji adalah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* . Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 16 sebagai berikut.

Berdasarkan Tabel 13 di atas, diperoleh nilai Sig (2-tailed) *wilcoxon Signed Ranks Test* sebesar 0,000 maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi menyatakan suatu himpunan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game*. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG) secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika.

B. Pembahasan .

Pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* menciptakan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Wahyuni (2018), bahwa pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pengukuran panjang. Selain itu, hasil penelitian ini sesuai penjelasan Nuryadi (2013: 12), bahwa pembelajaran matematika melalui pendekatan *mathematics jungle game* dengan menggunakan media kaso mampu meningkatkan motivasi dan antusias belajar peserta didik. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Sri Anisa (2020: 56), terdapat 6 siswa (30%) dengan interpretasi peningkatan tinggi, 13 siswa (65%) dengan interpretasi peningkatan sedang, dan 1 siswa (5%) dengan interpretasi peningkatan rendah, serta secara keseluruhan dalam interpretasi peningkatan sedang.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh rata-rata pretest 51,67, dalam kualifikasi gagal sedangkan nilai rata-rata posttest 98,13 dalam kualifikasi sangat tinggi dan nilai N-Gain 0,96 yang termasuk pada interpretasi tinggi. Hasil tersebut, memberikan gambaran bahwa melalui pendekatan *Mathematics Jungle Game* (MJG) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Sri Anisa (2020: 55) bahwa peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa setelah diterapkan pendekatan *mathematics jungle game* pada materi persamaan linear satu variable. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian

Wahyuningsih (2018: 62), bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 0,61 dan berada dikategori sedang setelah penerapan pembelajaran MJG.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan di kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate dengan materi baris anaritmatika, sebagaimana di jelaskan pada bab sebelumnya, dapat di kemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika melalui pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* mencapai rata-rata sebesar 98,13 dalam kualifikasi memuaskan. Kemampuan pemahaman matematis dari 15 siswa yang diteliti, terdapat 14 siswa (95%) dalam kualifikasi sangat tinggi dan terdapat 1 siswa (5%) dalam kualifikasi tinggi; (2) Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi barisan aritmatika setelah pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game*, terdapat 14 siswa (95%) dalam kualifikasi sangat tinggi dan terdapat 1 siswa (5%) dalam kualifikasi tinggi, serta secara keseluruhan dalam interpretasi peningkatan sangat tinggi; (3) Pembelajaran dengan pendekatan *mathematics jungle game* secara signifikan dapat meningkatkan observasi kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate dalam mempelajari materi barisan aritmatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Fathani. (2009). Matematika Hakikat dan Logika, Yogyakarta Ar-Ruzz medi
- Armai, A. 2002. Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. Jakarta: Penerbit Ciputat Pers.
- Abdullah, H.I. 2013. Berpikir Kritis Matematika. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol (2), 72-75.
- Ahmad Susanto, 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar. Jakart: Tambrak Raya
- Budiningsih, 2012. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Matra Jaya.
- Dadang gasto, Sutigno dan Bucchori, 2004. Gemar Belajar Matematika 3. Semarang.
- Isrok'atun. & Rosmala, A. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jatmiko Intra Danang, 2017. Efektivitas model game 5 in 1 "Math Past Maju dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar. Skripsi
- Nuryadi, 2013. Metode Game 5 in 1 "MATH PASTI MAJU" dengan Media kosa. Diakses tanggal 06 Februari 2020.
- Nugroho et al., 2017. Laskah Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Indonesia, Jakarta Kementrian Ristekdikti.

- Parera Jos, Daniel (1987), Menulis Tertib dan Sistematis. Jakarta Erlangga.
- Parera Jos, Daniel (1993), Menulis Tertib dan Sistematis. Jakarta Erlangga. Edisi Kedua.
- Rusman, 2013. Model- Model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Gegerkalong Hiril.
- Sugiyono, 2015:223. Penelitian Kualitatif “The Researcher is the key Instrument”
Bandung: Alfabeta.
- Slameto, 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Matraman Jaya.
- Sudjana Nana, 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudianto Manullang, Andri Kristiano S., Tri Andri Hutapea, Laske Pangarapan Sinaga, Bornok Sinaga, Mangaratua Marianus S., Pardomuan N. J. M. Sinambela: Jakarta (Januari 2017). Barisan Aritmatika adalah Barisan yang Nilai setiap Sukunya didapatkan dari Suku sebelumnya melalui Penjumlahan atau Pengurangan dengan suatu Bilangan.
- Usman (2013). Manajemen, Teori, dan Riset Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara