

**PENGUNAAN ALAT PERAGA *PUZZLE* DENGAN METODE DEMONSTRASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI MI KEBOKICAK DAPURKEJAMBON JOMBANG**

Intan Nadiroh, M.Pd¹, Sri Utami²

¹*Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang*

²*Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang*

Correspondence: E-mail: intannadiroh@iaibafa.ac.id

Abstract: This research is motivated by the lack of students' learning motivation in the material of flat shapes. The low motivation of these students is indicated by the lack of student attention to the subject matter so that there are still many students who are often wrong in determining the kinds of flat shapes. In addition, the supporting facilities and teaching aids at MI kebokicak are still very minimal. One of the efforts so that the level of student learning motivation becomes better is to use puzzle props with the demonstration method which is expected to have a good effect on students' motivation in building data material. The purpose of this study was to increase students' motivation to work on the material of flat shapes using puzzle props with the demonstration method in class III students in the second semester of MI Kebokicak. The research was carried out using a quantitative research method of multiple regression type and classical assumption test with the help of SPSS 20 for windows using random sampling technique. The focus of this research is to find out; a) is there any effect of puzzle teaching aids on students' learning motivation, b) is there any effect of demonstration method on students' learning motivation and c) is there any effect of puzzle teaching aids with demonstration method on students' learning motivation. This can be seen from the results of calculations using the t-test and f-test, with the following details; a) there is a significant effect between puzzle props on students' learning motivation, this can be proven by the results of the partial test output (t) obtained t count (2,381) shows t count > t table that is (2,028) thus t count is greater from the t table and the standard of significance/probability value (a) ($0.023 < 0.050$), b) there is a significant effect between the effect of the demonstration method on students' learning motivation, this can be proven by the results of the partial test output (t) obtained t count (2.775) shows arithmetic > t table, namely (2.028) thus t arithmetic is greater than t table and the standard of significance / probability value (a) ($0.000 < 0.050$), c) there is a significant effect between the influence of puzzle props and the demonstration method on student learning motivation, this can be proven by the results of the hypothesis test table simultaneously, the F table calculation is carried out using the formula ($F \text{ table} = N-m-1 = 39-2-1 = 36$ with k level trust 5%), then obtained F table = (3,26). The result of the above analysis is that the calculated F value = (12.126), shows F arithmetic > F table ($16.665 > 3.26$) and the standard of significance/probability value is ($0.000 < 0.05$).

Keywords:

*Alat Peraga, *Puzzle*, Metode Demonstrasi, Motivasi Belajar, Matematika, MI Kebokicak.*

INTRODUCTION

Menurut Lestari, Raga, & Sudatha (2018: 10) bahwa media/alat peraga *puzzle* merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media *puzzle* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media *puzzle* sangat menarik bagi siswa untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk potongan *puzzle* pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan pada materi bangun datar. Dengan demikian diharapkan dapat membantu Peserta

didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang nyata atau konkret, pengalaman yang menarik, bermakna dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *puzzle* sendiri dalam konteks ini dimaknai sebagai alat peraga yang merupakan bagian dari media pembelajaran dan merupakan alat bantu yang dapat membantu dalam memperjelas penyampaian konsep sebagai perantara atau visualisasi suatu pelajaran, sehingga siswa dapat memahami konsep abstrak dengan bantuan benda-benda konkret. Menggunakan alat peraga konkret diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, apalagi bila alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya.

Menurut Kasri (2013:321) media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Motivasi peserta didik akan meningkat terhadap mata pelajaran matematika terutama pada materi bangun datar menggunakan alat peraga *puzzle* dengan metode demonstrasi dan upaya tersebut dapat menjadi motivasi peserta didik untuk terus semangat serta antusias belajar terutama dalam mata pelajaran matematika.

Menurut Ridwan Abdullah (2016:49) Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Ditinjau dari tipe motivasi belajar menurut Made Wena (2016:33) dibagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi intrinsik, yakni motivasi internal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu, misalnya peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam karena dia menyenangi pelajaran tersebut.
- 2) Motivasi ekstrinsik, yakni motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik ini bukan merupakan kegiatan yang ada didalam diri sendiri siswa untuk belajar; tujuan individu melakukan kegiatan adalah mencapai tujuan yang terletak diluar aktivitas belajar itu sendiri, atau tujuan itu tidak terlibat dalam aktivitas belajar.

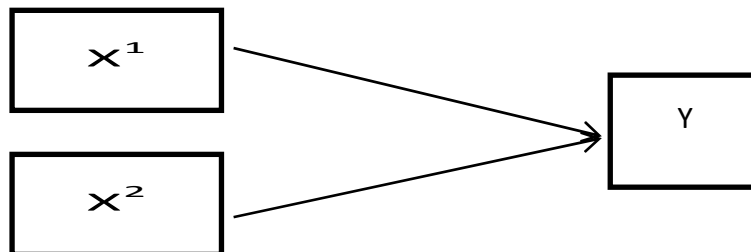
Menurut P. Ratu Ile Tokan (2016:79) metode demonstrasi digunakan guru dengan tujuan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi ajar serta memperkuat ingatan peserta didik karena metode ini memberikan kesan pembelajaran yang luar biasa. Materi-materi pelajaran yang demonstrabel (dapat dibuktikan/dapat dipertunjukkan) akan lebih efektif apabila guru menyajikannya secara demonstratif. Ada dua fasilitas yang dapat dipergunakan guru untuk membantu pemahaman siswa melalui metode ini yaitu : 1) alat peraga untuk bahasa alat (*tool language*) dan 2) bahasa tubuh (*body language*). Alat-alat peraga yang digunakan guru untuk mendemonstrasikan materi pelajaran harus memiliki nama dan peran yang dapat dijelaskan, demikian juga dengan bagian-bagian tubuh tertentu yang dipergunakan dalam demonstrasi. penulis meyakini bahwa cukup banyak materi pelajaran yang perlu disajikan dengan menggunakan metode demonstrasi ini seperti: Agama, Fisika, Kimia, Bahasa, Biologi, kesenian (seni tari, seni beladiri dan lainnya), Olahraga dan sebagainya. Adapun fokus utama dalam artikel ini adalah penggunaan alat peraga Puzzle Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika.

METHODS

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif berjenis regresi berganda. Metode kuantitatif menurut pendapat Sugiono (2016:14) diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu teknik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, data dinyatakan dengan angka dan dianalisis dengan teknik statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang

telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan studi deskriptif, survey, yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya tentang faktor pendukung faktor variable independen, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk mencari peranannya terhadap variable dependen.

Sebagaimana paparan di atas menjelaskan bahwa tujuan penelitian tersebut untuk mencari jawaban hipotesis dari beberapa variable, dalam penelitian ini menggunakan tiga variable, karena minat belajar siswa kelas III MI Kebokicak dapat meningkatkan dengan adanya penggunaan media *Puzzle* terhadap metode demonstrasi beserta paradigmanya yaitu:



Keterangan:

X^1 : Media *Puzzle*. Y: Motivasi belajar siswa.

X^2 : Metode Demonstrasi.

Penelitian ini dilakukan di MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang yang berlokasi di Jl Dahlia No. 01 desa Kejambon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang. Alasan peneliti memilih alat peraga karena penggunaan alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran dan merupakan alat bantu yang dapat membantu dalam memperjelas penyampaian konsep sebagai perantara atau visualisasi suatu pelajaran, sehingga siswa dapat memahami konsep abstrak dengan bantuan benda- benda konkret. Menggunakan alat peraga konkret diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, apalagi bila alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya.

Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *random sampling* (teknik memilih sampel secara acak, tidak pandang bulu bahwa semua sama untuk dijadikan sampel dalam penelitian) dengan menggunakan teori probabilitas yakni memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur untuk dipilih menjadi sampel. Untuk mendapatkan respondent yang akan dijadikan sampel, satu hal penting yang akan diperhatikan bahwa peneliti harus mengetahui jumlah respondent yang ada dalam populasi. Populasi yang diambil oleh peneliti ini yakni keseluruhan siswa/siswi MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang yang berjumlah sebanyak 232 siswa. Berdasarkan teori diatas, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 10% sehingga sampel yang diambil yaitu 39 siswa dari kelas III.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian tersebut berupa kuesioner tertutup, observasi terstruktur, dan Dokumentasi. Teknik analisa data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan data statistik deskriptif menurut Sugiono(2016:67)Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau terjadinya generalisasi yaitu teknik yang digunakan untuk memberikan pengetahuan yang signifikan dalam menggambarkan sebuah fenomena melalui proses kuantifikasi. Teknik analisa data ini dalam penghitungannya menggunakan model regresi linier sederhana yaitu:

- 1) Data tentang pengaruh alat peraga *puzzle*
- 2) Data tentang pengaruh metode demonstrasi
- 3) Data tentang meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diberikannya pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga *puzzle* dengan metode demonstrasi .

Teknik analisa data ini dalam penghitungannya menggunakan model teknik analisa regresi linier berganda. Teknik ini digunakan peneliti untuk menganalisa dua variabel yang dimaksud dalam dua rumusan masalah yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh alat peraga puzzle dengan metode demonstrasi materi bangun datar. Adapun persamaan estimasi regresi linier sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y_i = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y_i = Nilai variabel dependent dalam observasi atau percobaan ke-i (motivasi belajar siswa)

a = Nilai konstanta

b_1, b_2 = Koefisien regresi

X_1 = Nilai variabel independen dalam observasi atau percobaan ke-I (media tiga dimensi)

X_2 = Nilai variabel independen dalam observasi atau percobaan ke-II (metode demonstrasi).

RESULTS AND DISCUSSION

1. Analisis Prosentase

Analisis prosentase dalam bab ini yaitu untuk mengetahui tingkat prosentase kevalidan dan kereliabelan dari setiap pernyataan dalam angket yang telah disebar, jika semakin besar nilai prosentase tersebut, itu menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang memilih jawaban dari angket yang telah disebar dan itu juga akan menunjukkan semakin tinggi pula tingkat kevalidan dan kereliabelan pernyataan tersebut.

2. Pembahasan atau Analisis Penelitian

a. Uji Asumsi Multikolinieritas

Uji Asumsi klasik ini diterapkan pada analisis regresi berganda yang terdiri atas dua variabel bebas atau lebih, dimana variabel tersebut akan diukur tingkat asosiasi (keeratn) hubungan/pengaruh antar variabel bebas tersebut melalui *collinearity statistic*, dalam regresi berganda yang baik, sebaiknya tidak terjadi hubungan yang sempurna antar variabel bebas. Maka dari itu, untuk menentukan ada tidaknya multikolinieritas, dapat melihat standar nilai *tolerance* (α) dan *variance inflation factor* (*VIF*), jika menggunakan tolerance 10% atau 0,01 maka $VIF = 10$. Variabel bebas mengalami multikolinieritas jika α hitung $< \alpha$ standar dan VIF hitung $> VIF$ standar yang telah ditentukan dan sebaliknya.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Alat Peraga Puzzle	0,797	1,255
Metode Demonstrasi	0,797	1,255

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber : data primer yang diolah, 2020 (hasil output SPSS 16)

Hasil dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa besar VIF hitung ($VIF X_1 =$ dan $VIF X_2$) $< VIF = 10$ ($1,255 < 10$) dan semua tolerance variabel bebas ($0,797 - 797\%$) di atas 10% maka dapat disimpulkan bahwa anatara variabel bebas tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang diteliti saat ini mempunyai korelasi yang dipengaruhi pada kondisi sebelumnya. Persamaan regresi yang baik adalah tidak terjadi gejala autokorelasi. Jika terjadi autokorelasi maka persamaan tersebut menjadi tidak baik atau tidak layak dipakai untuk prediksi. Salah satu ukuran dalam menentukan ada tidaknya gejala autmenokorelasi yaitu dengan menggunakan uji Durbin-watson (DW) dengan ketentuan sebagai berikut:

- Terjadi autokorelasi positif jika nilai DW di bawah -2 ($DW < -2$)
- Tidak terjadi autokorelasi jika nilai DW diantara -2 dan +2 ($-2 < DW < +2$)
- Terjadi autokorelasi negatif jika nilai SW di atas +2 ($DW > +2$)

Tabel 3. Hasil Uji Autokorelasi Model Summary^b

Model	Rx	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,634 ^a	,403	,369	4,880	1,567

a. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi, Alat Peraga *Puzzle*

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber : data primer yang diolah, 2020 (hasil output SPSS 16)

Hasil dari tabel 3 diatas bahwa nilai Durbin Watson = 1,567 dan DW hitung terletak di antara -2 dan +2 ($-2 < DW < +2$), maka dari itu dapat dikatakan tidak terjadi autokorelasi, karena $-2 < 1,567 < +2$.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedasitas berfungsi untuk menguji sama atau tidak nilai residual dari observasi yang satu dengan obervasi yang lain. Dikatakan terjadi heteroskedastas jika residualnya mempunya varian sama. Persamaan regresi yang baik yaitu jika tidak terjadi heteroskedasitas dan terjadi homoskedastisitas jika pada *scatterplot* titiknya mempunyai pola yang teratur, baik melebar, menyebar maupun bergelombang dan terjadi heteroskedastisitas jika pada *scatterplot* titik-titiknya mempunyai pola yang bergerombol hanya pada satu tempat, menyempit dan tidak menyebar/tidak teratur.

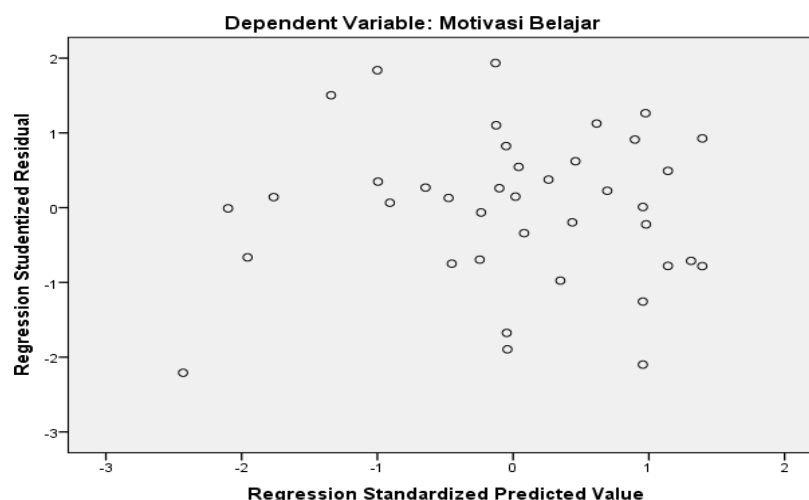
Tabel 4.
Hasil Uji Heteroskedastisitas pada *Scatterplot* Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
Predicted Value	40,75	55,66	50,23	3,899	39
Std. Predicted Value	-2,431	1,393	,000	1,000	39
Standard Error of Predicted Value	,792	2,908	1,292	,408	39
Adjusted Predicted Value	42,05	55,98	50,31	3,775	39
Residual	-9,958	9,275	,000	4,750	39
Std. Residual	-2,040	1,901	,000	,973	39
Stud. Residual	-2,209	1,934	-,007	1,012	39
Deleted Residual	-11,913	9,605	-,075	5,143	39

Stud.Deleted Residual	-2,342	2,015	-,012	1,039	39
Mahal. Distance	,027	12,520	1,949	2,222	39
Cook's Distance	,000	,360	,028	,060	39
Centered Leverage Value	,001	,329	,051	,058	39

Hasil dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai residualnya mempunyai varians yang sama dan hampir seragam serta tidak bervariasi karena selisihnya kecil, maka variabel bebas ini mengalami homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 5
Hasil Uji Heteroskedastisitas Pada Scatterplot

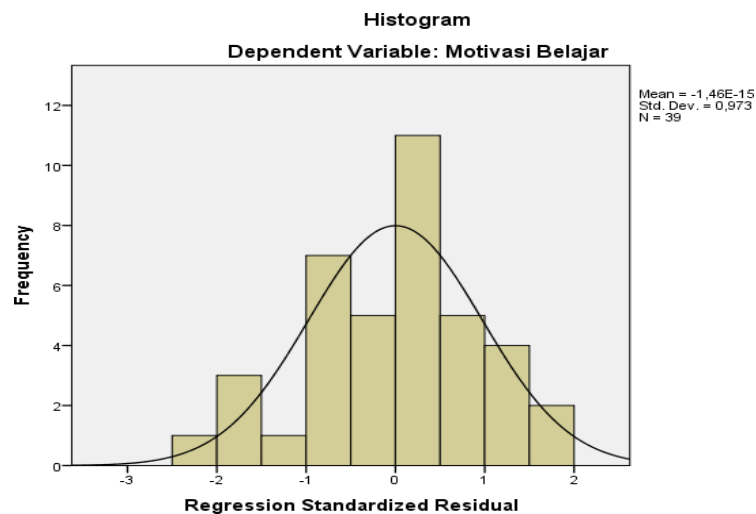


Hasil dari gambar diatas menunjukkan pada *scatterplot* bahwa titik- titik hasil pengolahan data antar ZPRED dan SRESID terlihat menyebar di bawah, di atas maupun menyamping, titik origin (angka 0) pada sumbu Y dan tidak mempunyai pola yang teratur, maka dapat dikatakan variabel bebas tidak terjadi heteroskedastisitas atau terjadi homoskedastisitas.

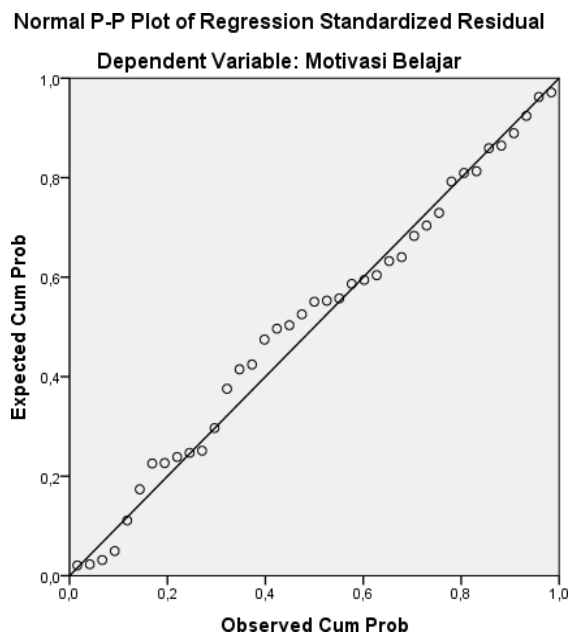
d. Uji Normalitas

Uji asumsi ini menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan pada tabel dibawah ini menunjukkan apakah penelitian yang dilakukan berdistribusi normal atau tidak normal. Persamaan regresi dikaitkan baik jika mempunyai data variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal. Teknik ini dilaksanakan untuk memudahkan peneliti dalam hal perhitungan analisis data yang diperoleh dari lapangan. Berdasarkan hasil dari hasil pengujian dijelaskan bahwa hasil grafik histogram berada pada garis kurva normal. Demikian juga dari normal probability plots, menunjukkan berdistribusi normal karena garis (titik-titik) mengikuti garis diagonal sebagaimana gambar tabel dibawah.

Tabel 6
Hasil Uji Normalis pada Grafik Histogram



Tabel 7
Hasil Uji Normalitas pada Grafik Scatterplot



3. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini dilakukan di MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang yang berlokasi di Jl Dahlia No. 01 desa Kejambon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang. Subyek Penelitian adalah peserta didik kelas III sebanyak 39 peserta didik . Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2020.

Tabel 8.
Hasil Pengujian Hipotesis secara Parsial

Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	12,599	7,700		1,636	,111
Alat Peraga Puzzle	,341	,143	,344	2,381	,023
Metode Demonstrasi	,323	,116	,400	2,775	,009

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Alat Peraga Puzzle	,797	1,255
	Metode Demonstrasi	,797	1,255

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel didapatkan analisis regresi berganda yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle* dan metode demonstrasi terhadap motivasi belajar siswa materi pelajaran matematika. Hasil dari penghitungan SPSS 16 diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = a + bX_1 + bX_2$$

$$Y = 12,599 + 0,341 X_1 + 0,323 X_2$$

Nilai untuk konstan (a) tidak dipergunakan untuk menghitung tingkat motivasi belajar siswa kelas III MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang. Hal ini dikarenakan data mempunyai satuan atau nilai, sehingga setiap perubahan proyeksi tingkat motivasi belajar siswa kelas III di MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang akan proporsional dengan perubahan nilai variabel alat peraga *puzzle* dengan metode demonstrasi. Berikut analisisnya :

- Nilai koefisien variabel alat peraga *puzzle* (b1) sebesar (0,341), jika terjadi prediktor alat peraga *puzzle* sebesar satu satuan, menyebabkan perubahan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar (0,341) satuan dengan asumsi prediktor yang lain tetap.
- Nilai koefisien variabel metode demonstrasi sebesar (0,323), jika terjadi prediktor metode demonstrasi sebesar satu satuan, menyebabkan perubahan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar (0,323) satuan dengan asumsi prediktor yang lain tetap.

Hasil persamaan regresi linier berganda menunjukkan bahwa alat peraga puzzle (X1) dan metode demonstrasi kearah tujuan yang lebih baik, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang.. Sedangkan hasil secara parsial pada koefien regresi masing-masing didapatkan nilai T tabel = $(\alpha / 2 ; n - k - 1) = (0,05/2 ; 39 - 2 - 1) = (0,025; 36) = 2,028$ Adapun hipotesis masing-masing prediktor adalah sebagai berikut :

- Pengaruh variabel alat peraga *puzzle* (X1) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Hasil dari output uji parsial (t) diperoleh t hitung (2,381) menunjukkan t hitung > t tabel yaitu (2,028) dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel dan standar signifikasi/nilai probabilitas (a) $0,023 < 0,050$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti nilai koefisien regresi prediktor alat peraga *puzzle* signifikan dan terdapat pengaruh motivasi belajar siswa. Alat peraga *puzzle* ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditekankan betul oleh guru dalam materi bangun datar, guru menjelaskan secara detail tentang bentuk-bentuk yang masih abstrak sehingga siswa menangkap penjelasan teori secara nyata.

- 2) Pengaruh variabel metode demonstrasi (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Hasil dari output uji parsial (t) diperoleh t hitung (2,775) menunjukant hitung > t tabel yaitu (2,028) dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel dan standar signifikasi / nilai probabilitas (a) $0,000 < 0,050$ maka metode demonstrasi signifikan dan terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dijelaskan bahwa alat peraga puzzle (X1) dan metode demonstrasi (X2) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap metode demonstrasi belajar siswa (Y) yang di jelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 9. Koefisien *Adjusted R Square*
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,634 ^a	,403	,369	4,880	1,567

a. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi, Alat Peraga Puzzle

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Koefisien *Adjusted r Square* hasil regresi dapat dilihat daritabel diatas yang diperoleh nilai sebesar (4,880), hal ini menunjukkan variasi dari variabel bebas yang menjelaskan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas III MI Kebokicak Dapurkejambon Jombang.

4. Uji secara Simultan(Uji F)

Hasil uji hipotesis simultan merupakan pengujian hipotesis secara bersama antara variabel X1 dan X2 terhadap Y. Peneliti mengemukakan bahwa nilai F hitung > F tabel dan nilai probabilitas 5% atau 0,05, maka dari itu secara simultan menunjukkan variabel X1 dan X2 mempunyai pengaruh terhadap Y.

**Tabel 10
Hasil Pengujian Hipotesis Secara Simultan
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	577,580	2	288,790	12,126	,000b
Residual	857,343	36	23,815		
Total	1434,923	38			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi, Alat Peraga Puzzle

Berdasarkan hasil tabel uji hipotesis secara simultan, dilakukan perhitungan F tabel dengan menggunakan rumus ($F \text{ tabel} = N - m - 1 = 39 - 2 - 1 = 36$ dengan tingkat kepercayaan 5%), maka diperoleh F tabel = (3,26). Hasil dari analisis di atas bahwa nilai F hitung = (12,126), menunjukkan F hitung > F tabel ($16,665 > 3,26$) dan standar signifikasi/nilai probabilitas sebesar ($0,000 < 0,05$). Demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berarti nilai koefisien prediktor alat peraga *puzzle* (X1) dan metode demonstrasi (X2) dan terdapat pengaruh yang signifikan serta alat peraga *puzzle* (X1) dan metode demonstrasi (X2) secara simultan terhadap motivasi belajar siswa pelajaran matematika bangun datar.

CONCLUSION

Simpulan Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka selanjutnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengaruh variabel alat peraga *puzzle* (X1) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Hasil dari output uji parsial (t) diperoleh t hitung (2,381) menunjukan t hitung > t tabel yaitu (2,028) dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel dan standar signifikasi/nilai probabilitas (a) ($0,023 < 0,050$) maka **H₀** ditolak dan **H_a** diterima berarti nilai koefisien regresi prediktoralat peraga *puzzle* signifikan dan terdapat **pengaruh** motivasi belajar siswa.

Alat peraga *puzzle* ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditekankan betul oleh guru dalam materi bangun datar, guru menjelaskan secara detail tentang bentuk-bentuk yang masih abstrak sehingga siswa menangkap penjelasan teori secara nyata.

2. Pengaruh variabel metode demonstrasi (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Hasil dari output uji parsial (t) diperoleh t hitung (2,775) menunjukan hitung > t tabel yaitu (2,028) dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel dan standar signifikasi / nilai probabilitas (a) ($0,000 < 0,050$) maka metode demonstrasi signifikan dan terdapat **pengaruh** terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil tabel uji hipotesis secara simultan, dilakukan perhitungan F tabel dengan menggunakan rumus ($F \text{ tabel} = N - m - 1 = 39 - 2 - 1 = 36$ dengan tingkat kepercayaan 5%), maka diperoleh F tabel = (3,26). Hasil dari analisis di atas bahwa nilai F hitung = (12,126), menunjukkan F hitung > F tabel ($16,665 > 3,26$) dan standar signifikasi/nilai probabilitas sebesar ($0,000 < 0,05$). Demikian dapat disimpulkan bahwa **H₀** ditolak dan **H_a** diterima berarti nilai koefisien prediktor alat peraga *puzzle* (X1) dan metode demonstrasi (X2) dan terdapat **pengaruh** yang signifikan serta alat peraga *puzzle* (X1) dan metode demonstrasi (X2) secara simultan terhadap motivasi belajar siswa pelajaran matematika bangun datar.

REFERENCES

- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksar
- Wena, Made . 2016. *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tokan, P. Ratu Ile. 2016. *Sumber Kecerdasan Manusia (Human Quotiont Resource)*. Jakarta; PT Grasindo.
- Kasri. 2018. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Puzle Siswa Kekas I SD*, Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual Vol 2 No , Juli 2018, E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN:2598-5175
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung; Alfabet.
- Dodi, Limas. 2015. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. Arikunto, Suharmisi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.