

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL CONGLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG  
SISWA KELAS II SD INPRES KARUNRUNG MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat guna Memeroleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**NURINAYAH  
105401113820**

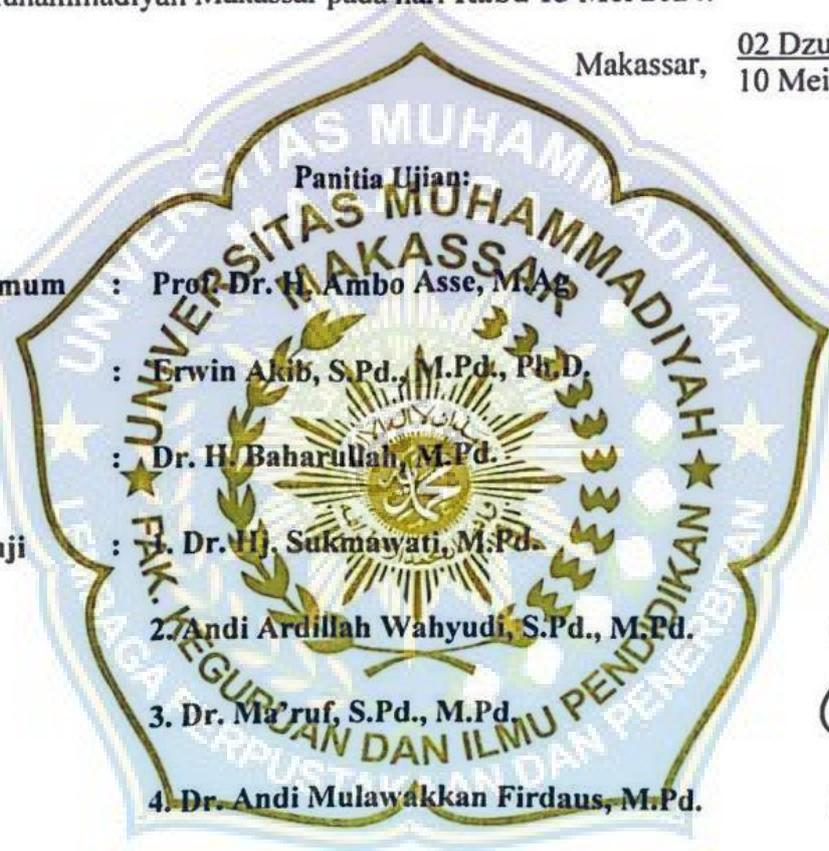
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR  
2024**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Nurinayah NIM 105401113820**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 15 Mei 2024.

Makassar, 02 Dzulqaidah 1445 H  
 10 Mei 2024 M



**Panitia Ujian:**

- 1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag (.....)
- 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
- 3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
- 4. Dosen Penguji :
  - 1. Dr. Hj. Sukmayati, M.Pd. (.....)
  - 2. Andi Ardillah Wahyudi, S.Pd., M.Pd. (.....)
  - 3. Dr. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd. (.....)
  - 4. Dr. Andi Mulawakkan Firdaus, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
 NBM. 860 934



### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurinayah  
NIM : 105401113820  
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 15 Mei 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Andi Mulawatiyan Pirdaus, M.Pd.

  
Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si.

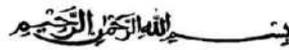
Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NIDN. 0901107602

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148913



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurinayah  
NIM : 105401113820  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

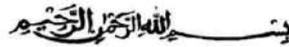
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2024

Yang membuat pernyataan

**Nurinayah**



## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurinayah  
NIM : 105401113820  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi ini, saya akan melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2024  
Yang membuat perjanjian

**Nurinayah**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Yakin dan percaya setelah ini kedepannya kamu pasti bisa mendapatkan semua yang kamu inginkan

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtuaku, saudaraku dan sahabatku  
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis  
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.



## ABSTRAK

**Nurinayah, 2024.** Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Pembimbing I Andi Mulawakkan Firdaus.dan Pembimbing II Hamdana Hadaming.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berhitung siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dalam peningkatan kemampuan berhitung siswa, aktivitas dalam kegiatan pembelajaran matematika dan respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II pada SD Inpres Karunrung Makassar dengan jumlah keseluruhan sebanyak 28 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, jumlah sampel adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Adapun instrumen yang digunakan berupa *Pretest*, *Posttest*, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas II yang dikategorikan sangat tinggi dengan nilai rata-rata 96,3. Hasil analisis perhitungan peningkatan hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai yakni 2,39 yakni berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas siswa dengan perolehan nilai yakni 87,50 yang menunjukkan kategori aktif dan hasil analisis data respon siswa memperoleh nilai rata-rata 81,68. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak pada SD Inpres Karunrung Makassar. Kemudian berdasarkan hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon positif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikatakan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Tradisional Congklak, Kemampuan Berhitung Matematika

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar”, dirampungkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Segala usaha dan upaya yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai hambatan, tantangan dan berbagai kekurangan. Namun berkat izin-Nya, akhirnya semua dapat di atasi dengan ketekunan, kerja keras serta bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua yang tercinta Ayahanda Akmal Ismail dan Ibunda Sarfiah Akmal yang telah rela berkorban tanpa pamrih dan penuh kasih sayang dalam membesarkan, mendidik serta mendoakan keberhasilan penulis, yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan disertai segala pengorbanan yang tulus dan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terima kasih kepada Dr. Andi Mulawakkan Firdaus, M.Pd. (Pembimbing I) Hamdana Hadaming, S.Pd.M.Si. (Pembimbing II) yang ditengah kesibukannya masih dapat

meluangkan waktunya dan sudah bersusah payah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Demikian juga terima kasih penulis sampaikan kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Aliem Bahri, M. Pd dan Ernawati, S.Pd., M.Pd. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai dalam lingkungan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Kepala Sekolah, guru, staf SD Inpres Karunrung Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material hingga tulisan ini dapat terselesaikan. Terima kasih pula kepada sahabat-sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu telah memberikan motivasi dan masukan selama proses hingga selesainya penulisan ini. Untuk teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, angkatan 2020.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah SWT. Penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah di sisi-Nya Aamiin.

Makassar,     Maret 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Pengertian Efektivitas Pembelajaran .....	9
3. Hasil Belajar Matematika .....	14
4. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar .....	14
5. Hakikat Matematika.....	15
6. Media Pembelajaran.....	16
7. Kemampuan Berhitung .....	18
8. Permainan Tradisional Congklak.....	18
9. Manfaat Permainan Congklak .....	20
10. Penerapan Media Congklak .....	23
11. Penggunaan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Matematika .....	25

12. Penggunaan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Matematika ....	26
B. Kerangka Berpikir.....	26
C. Hasil Penelitian Relevan .....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
D. Desain Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian .....	32
F. Definisi Operasional Variabel.....	33
G. Prosedur Penelitian .....	33
H. Instrumen Penelitian.....	34
I. Teknik Pengumpulan Data.....	35
J. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
A. Simpulan .....	53
B. Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian .....	32
3.2 Tingkat Kemampuan Murid.....	37
4.1 Statistik Skor <i>Pretest</i> pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.....	41
4.2 Distribusi Frekuensi dan Kategori Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan ( <i>Pretest</i> ) dengan menggunakan skala 100 .....	41
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.....	42
4.4 Statistik Skor <i>Posttest</i> pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar .....	42
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Posttest</i> pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar .....	42
4.6 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.....	43
4.7 Deskripsi Aktivitas pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.....	43
4.8 Hasil Analisis Data Respon Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.....	44
4.9 Hasil Uji Normalitas .....	45
4.10 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi .....	46

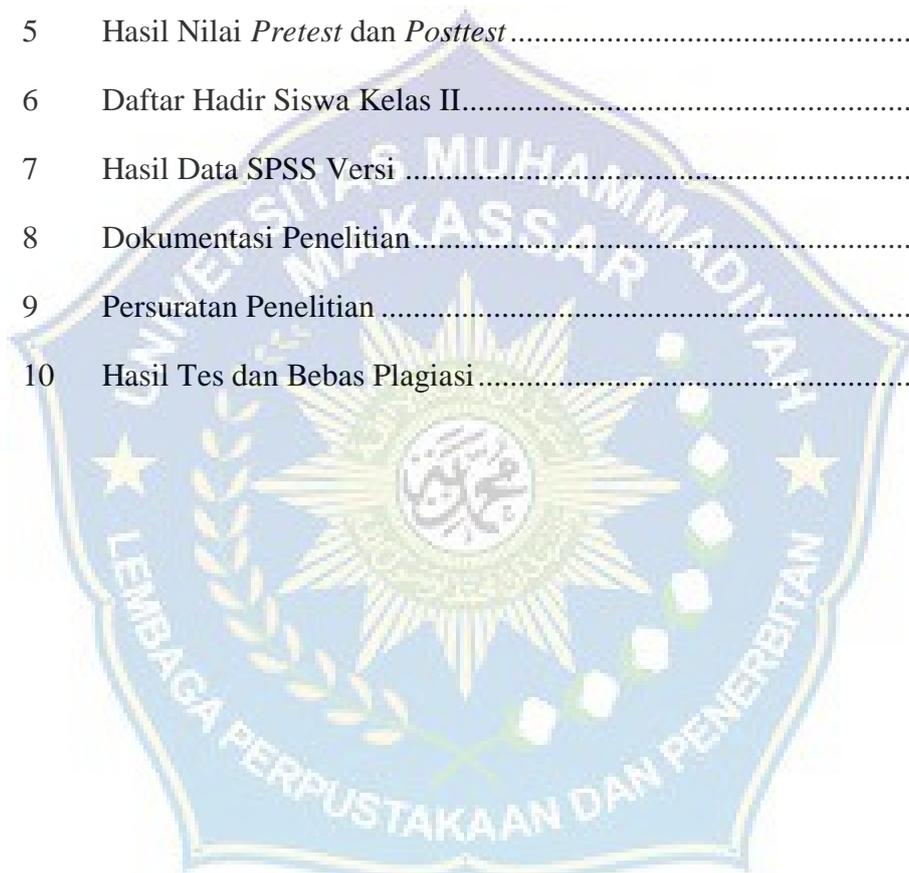
## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Alat Permainan Congklak .....	23
2.2 Bagan Kerangka Berpikir .....	27



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Modul Ajar Penelitian .....	59
2	Bahan Ajar .....	77
3	LKPD.....	81
4	Instrumen Penilaian .....	87
5	Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	93
6	Daftar Hadir Siswa Kelas II.....	110
7	Hasil Data SPSS Versi .....	111
8	Dokumentasi Penelitian.....	118
9	Persuratan Penelitian .....	121
10	Hasil Tes dan Bebas Plagiasi .....	125



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajar, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Menurut (Miftah: 2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu

melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh.

Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, atau gabungan keduanya, seperti gambar, video, presentasi, dan lain-lain. Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Berbagai upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pendidikan. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diselenggarakan rangkaian kependidikan secara sengaja, berencana, terarah, berjenjang, dan sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan tugas dan tanggung jawab utama seorang guru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan dan fungsi pendidikan. Tujuan dan fungsi pendidikan yang diselenggarakan di sekolah tercantum dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi murid menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan, maka pemerintah menyediakan fasilitas pendidikan berupa sekolah yakni SD, SMP, SMA, sampai dengan Perguruan Tinggi. Di beberapa jenjang tersebut diajarkan berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi perbedaan-perbedaan individual siswa karena merekalah yang akan belajar, sehingga benar-benar dapat mengubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, serta dari perilaku kurang baik menjadi baik. Secara umum tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan di dunia yang selalu berkembang serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Uzmi (2016:05) dalam pembelajaran Matematika, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dan hal-hal yang sering menghambat untuk tercapainya tujuan belajar. Karena pada dasarnya anak tidak sama cara belajarnya, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak. Banyak sekali siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan harus menggunakan rumus.

Guru sebagai fasilitator harus mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan serta membuat siswa terdorong motivasi untuk aktif dalam

pembelajaran. Salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar pada siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Minat belajar menjadi hambatan bagi peserta didik untuk meraih kesuksesan baik dalam belajar maupun dalam kehidupan. Media pembelajaran yang digunakan seorang guru seperti media audio visual, media visual, media berbasis komputer, dan lain-lain. Media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa yang dapat membuat pembelajaran tidak membosankan sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar dan materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Permainan merupakan bagian yang sangat dekat dan tidak terpisahkan dari kehidupan anak. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi media dalam pembelajaran matematika. Menurut Umi (2018:14), Permainan congklak untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa adalah salah satu alternatif untuk mengupayakan dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pendapat dari Nataliya (2015:110), media permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan paada anak yaitu, melatih kemampuan motorik halus, kesabaran dan ketelitian, kemampuan menganalisa, menyusun strategi, menjalin kontak sosial dengan teman bermain. Metode bermain Congklak juga dapat melatih siswa pandai dalam berhitung. Selain itu, siswa yang bermain congklak harus pandai membauat strategi agar bisa memenangkan permainan. Penelitian ini bertujuan mengintegrasikan permainan congklak untuk mengenalkan konsep operasi hitung bilangan kepada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17, Juli 2023 di SD Inpres Karunrung Makassar, menunjukkan bahwa siswa kelas

II SD Inpres Karunrung Makassar untuk berhitung dalam mata pelajaran matematika masih sangat rendah, khususnya penjumlahan dan pengurangan sehingga hasil belajar siswa untuk materi tersebut rendah. Rata-rata nilai ulangan siswa terhadap kemampuan berhitung ada yang tuntas dan juga tidak tuntas. Peneliti berpikir jika hal tersebut tidak bisa diatasi maka siswa akan kesulitan dalam mempelajari materi perhitungan di pelajaran matematika di tahap selanjutnya. Peneliti juga melihat penerapan metode pembelajaran yang dilakukan guru dalam materi berhitung pada minat dan semangat dalam pelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik menggunakan salah satu permainan tradisional congklak yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika masih sangat monoton dengan menerapkan model ceramah tanpa ada proses timbal balik dari siswa, guru juga setelah menjelaskan langsung meninggalkan kelas dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Begitu juga dengan siswa yang beranggapan bahwa metode berhitung dalam pelajaran matematika sangat sulit dan kurang menarik, sehingga siswa tidak memiliki minat untuk belajar dan berdampak pada hasil belajar matematika.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa yang antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Alice, dkk (2020), berdasarkan hasil penelitiannya, Penggunaan media congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung, siswa kelas II SD Inpres Wosia.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (fauziah dalam emi mastura, 2019), menunjukkan bahwa metode permainan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Selain dapat mengembangkan

kemampuan berhitung permulaan, melalui bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan emosi pada anak usia dini melalui permainan tradisional congklak anak juga mampu berfikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi, bersosialisasi dan bekerjasama.

Menurut Tedjasaputra (2001, p. 81), menyatakan bahwa alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan congklak. Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu. Melalui permainan ini anak akan dapat belajar berfikir dan berhitung sambil bermain, karena dari bermain akan belajar dari permainan itu.

Berkaitan dengan hal itu, Peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan media Congklak, diharapkan ada peningkatan terhadap kemampuan berhitung siswa dalam proses pembelajaran Matematika. Melihat kelebihan dari penggunaan media Congklak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar? ditinjau dari:

1. Peningkatan kemampuan berhitung siswa.
2. Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Respons siswa dalam pembelajaran matematika.

### C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Ditinjau dari:

1. Peningkatan kemampuan berhitung siswa.
2. Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Respons siswa dalam pembelajaran matematika.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah pengetahuan baru tentang kemampuan berhitung melalui penggunaan media permainan tradisional congklak.
- b) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pedoman bagi penelitian berikutnya yang lebih mendalam tentang kemampuan berhitung melalui penggunaan media permainan tradisional congklak.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang kemampuan berhitung siswa menggunakan media permainan tradisional congklak.

##### b) Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan berhitung siswa

##### c) Bagi Guru

- 1) Guru dapat menggunakan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.
- 2) Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Pengetian belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha memperoleh Kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau taggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar didefinisikan oleh para ahli dengan berbagai sudut pandang yang berbeda-beda, walaupun pada dasarnya perbedaan tersebut tidak terlalu jauh dan memungkinkan untuk disatukan. Untuk jelasnya, akan dikemukakan definisi para ahli tentang belajar.

Menurut Nidawati (2019:14), belajar adalah suatu perubahan kemampuan berekasi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Di mana aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar, kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak lancar. Kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa sangat sulit.

Menurut Nidawati (2019:14), belajar adalah suatu perubahan kemampuan berekasi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Di mana aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar, kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak lancar, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa sangat sulit.

Menurut Kurniawan (2014: 4) belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotorik. Fungsi psikomotor dalam hal ini mendengar, melihat mengucapkan. Apapun menifestasi belajar yang dilakukan siswa, hampir dapat dipastikan selalu melibatkan fungsi

ranah akalnya yang intensitas penggunaannya tentu berbeda dengan peristiwa belajar lainnya.

Sedangkan dalam buku Parnawi, (2019:1) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Cara belajar merupakan suatu cara bagaimana siswa melaksanakan kegiatan belajar misalnya bagaimana mereka mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, aktivitas belajar mandiri yang dilakukan, pola belajar mereka, cara mengikuti ujian.

Pane (2017:337), belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman yang pada mulanya seorang tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya bertambah.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang awalnya tidak dibekali potensi, dengan belajar maka pemahaman seseorang akan bertambah.

## **2. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Pengertian efektivitas secara umum dapat di artikan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dimana kata efektivitas lebih mengacu pada tujuan yang telah di targetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Menurut Mahmudi (2010: 143-166) efektivitas adalah sejauh mana unit yang dikeluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Nana Sudjana (1990:50) efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa

untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan pembelajaran berkenaan dengan jalan dan upaya teknik ataupun strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat.

Efektivitas pembelajaran menurut Supriyono (2014:1) merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat. Dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai sesuai dengan tujuan yakni dari penerapan suatu model pembelajaran ataupun media, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model ataupun media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa menurun maka model ataupun media pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

Dalam kamus bahasa Indonesia istilah efektivitas berasal dari kata efektif. Kata efektif mempunyai dua arti yaitu:

- a) Efektivitas diartikan sebagai mempunyai efek, pengaruh atau akibat.
- b) Efektif juga dapat diartikan memberikan hasil yang memuaskan.

Memberikan suatu definisi tentang efektivitas bukan suatu hal yang mudah. Istilah efektivitas biasanya digunakan dalam manajemen pendidikan. Efektivitas individu dapat dipandang dari suatu pencapaian sasaran yang ditargetkan, secara khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah. Secara umum, pengertian efektivitas ialah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaiansuatu keadaan yang diukur dengan kualitas, kuantitas

dan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan ada beberapa definisi belajar yang disampaikan para ahli. Berikut beberapa definisi tersebut. Ariantoni (2015:21) pembelajaran adalah kegiatan riil yang berlangsung di kelas yang melibatkan murid, guru, bahan ajar, media, dan proses penelitian. Corey (dalam Baso 2017) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara sengaja untuk memungkinkan seseorang tersebut turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari definisi diatas dapat diuraikan bahawa pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara sistematis yang menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dalam proses pelaksanaan kegiatan tersebut, terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan materi yang akan dipelajari dari kondisi realitas siswa yang akan belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian efektivitas pembelajaran adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan guru mengelola kelas, efektivitas yang dimaksud akan tergambar melalui belajar siswa.

#### **a) Indikator Efektivitas**

Adapun menurut (Hamzah dan Nurdin, 2011: 173) indikator keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari tiga aspek:

##### **1) Ketuntasan belajar**

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan belajar individual.

- a. Peserta didik memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.
- b. Ketuntasan klasikal belajar siswa, pembelajaran dikatakan tuntas apabila 75% peserta didik atau yang telah mencapai skor  $\geq 70$ .

## 2) Aktivitas peserta didik

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi murid dan guru atau murid dengan murid sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku dan keterampilan yang dapat diamati. Aktivitas murid merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan murid lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kriteria keberhasilan aktivitas murid dalam perhatian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 60% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental.

Sedangkan Ekawati tiwi (2017.h.15) berpendapat “beberapa indikator dalam keefektivan pembelajaran diantaranya :

- a) Pengorganisasian dengan baik
- b) Komunikasi secara aktif
- c) Penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran
- d) Sikap positif terhadap peserta didik
- e) Pemberian pujian dan nilai yang adil
- f) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- g) Melibatkan siswa secara aktif

- h) Menarik minat dan perhatian siswa
  - i) Membangkitkan motivasi siswa
  - j) Memanfaatkan alat peraga
- b. Aktivitas peserta didik

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi murid dan guru atau murid dengan murid sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku dan keterampilan yang dapat diamati. Aktivitas murid merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatankegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan murid lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kriteria keberhasilan aktivitas murid dalam perhatian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 60% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental.

### 3) Respon peserta didik

Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan matematika yang telah dilakukan. Pendekatan pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesehatan dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarnya.

Pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan murid untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

### **3. Hasil Belajar Matematika**

Menurut Uzmi ( 2016 : 6 ), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Anggo (2014:87-88) berpendapat bahwa hasil belajar erat kaitannya dengan pemahaman, karena hasil belajar diukur dari apa yang telah dipahami oleh siswa dan kinerja-kinerja siswa selama dalam proses pembelajaran. Hasil belajar matematika ini secara langsung berkaitan dengan penguasaan siswa terhadap konsep, prinsip, prosedur, dan fakta matematika yang dipelajarinya.

Menurut Firmansyah ( 2015 : 37 ) hasil belajar matematika yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses pembelajaran matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran matematika. Faktor penyebab kegagalan proses pembelajaran matematika biasanya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sangat kurang dan guru tidak menggunakan alat peraga. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Congklak.

### **4. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar**

Yayuk (2019:2), pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang berencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman, belajar sehingga tercipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing.

Menurut Susanto (2013:186 - 187) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.

Soviawati (2012:84) Pembelajaran matematika adalah usaha sadar guru untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik serta membantu siswa dalam belajar matematika agar tercipta komunikasi matematika yang baik sehingga matematika itu lebih mudah dipelajari dan lebih menarik

## **5. Hakikat Matematika**

Gie (2012:35) mengemukakan bahwa istilah Matematika berasal dari Yunani "*Mathein*" yang artinya "mempelajari kata tersebut erat hubungannya dengan Sanskerta "*Medha*" yang artinya "kepandaian". Dalam bahasa Belanda, disebut dengan kata "*Wiskunde*" yang berarti ilmu tentang belajar.

Kini, matematika digunakan di seluruh dunia sebagai alat penting di berbagai bidang, termasuk ilmu alam, teknik, kedokteran/medis, dan ilmu sosial seperti ekonomi, dan psikologi. Matematika terapan, cabang matematika yang melingkupi penerapan pengetahuan matematika ke bidang-bidang lain, memahami dan membuat penggunaan temuan-temuan matematika baru, dan kadang-kadang mengarah pada pengembangan disiplin-disiplin ilmu yang sepenuhnya baru, seperti statistik dan teori permainan.

Hastratuddin (2014:30), matematika mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara

hirarkis sistematika, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai konsep yang paling kompleks.

Caya (2021:3), matematika adalah bagian kunci persekolahan karena pentingnya keterampilan numerasi dasar di dalam kehidupan sehari-hari, peran matematika dalam memperoleh keterampilan berfikir logis, dan peran matematika sebagai komponen krusial dari bidang-bidang sains lainnya. Islam agama paling sempurna yang diridhoi Allah memberikan pedoman hidup bagi manusia berupa Al-Qur'an dan Hadist dengan menjelaskan pentingnya ilmu matematika yang menganjurkan untuk sholat dengan waktu-waktu tertentu, adanya ketentuan dalam pemabagian harta warisan, ketentuan jumlah zakat dan lain sebagainya. Oleh karena itu manusia harus mempunyai kemampuan untuk mempelajari matematika.

Menurut (Rahmah, 2018) matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah umum. Salah satu variasi media yang ada dalam pembelajaran matematika yaitu media permainan tradisional congklak. Jadi permainan tradisional dapat dijadikan suatu media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah yang dapat menggunakan permainan tradisional congklak yaitu pembelajaran matemati. Dalam pemebelajaran matematika seorang siswa harus melalui pemahaman yang aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya (Prayitno, 2014).

## **6. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa (Pringgawidaga, 2001). Dalam proses pembelajaran informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Media pembelajaran tersebut dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Menurut Guslinda, dkk (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa.

Menurut Sudjana dan Rival (dalam Darojah, 2011) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, lebih mudah untuk dipahami siswa, dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu media pembelajaran berdasarkan pengalaman yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan, dan pengalaman dari kata-kata (Thomas dalam Setyosari & Sihkabuden, 2005), media pembelajaran berdasarkan persepsi indera yaitu *audio motion visual*, *audio still visual*, *audio semi motion*, *motio visual*, *audio*, *cetak* (Bretz dalam Setyosari & Sihkabuden, 2005), media pembelajaran berdasarkan penggunaannya yaitu individual, kelompok (baik kecil maupun kelas), dan massal (Setyosari & Sihkabuden, 2005), media pembelajaran berdasarkan bentuknya yaitu dua dimensi, tiga dimensi, media pandang diam, media pandang gerak (Setyosari & Sihkabuden, 2005), dan media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri fisiknya yaitu realita (orang, kejadian, objek, atau benda tertentu), presentasi variabel, presentasi grafis, potret diam, film, rekaman suara, program, simulasi (Gerlach & Ely dalam Setyosari & Sihkabuden, 2005).

Dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada pelajaran matematika yang memiliki konsep-konsep kajian yang abstrak. Perlu adanya media pembelajaran, dengan media pembelajaran peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik (Nasrun, 2023).

## **7. Manfaat Media Pembelajaran**

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2011: 33) diantaranya: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

## **8. Kemampuan Berhitung**

### **a) Pengertian Kemampuan Berhitung**

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ke tahap pengertian tentang jumlah yakni tentang penjumlahan dan pengurangan (Ahmad Susanto, 2011: 98). Dari beberapa penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan yang

dimiliki seseorang dalam melakukan perhitungan dengan mengenal konsep dasar matematika sehingga dapat melakukan perhitungan dengan baik dan benar, di antaranya mampu menyelesaikan suatu proses operasi bilangan tentang penjumlahan dan pengurangan.

#### **b) Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung**

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung menurut Hidayati di antaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman siswa. Faktor lainnya yang juga mempengaruhi kemampuan berhitung adalah keikhasan gaya belajar masing-masing anak (Jurnal online. 2012).

#### **c) Indikator Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung dalam Enik Hidayati (2015:16-17), adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan ketrampilan aljabar termasuk operasi hitung. Sehingga di dalam kemampuan berhitung ada beberapa indikator yang harus dipenuhi saat proses mencapai suatu tujuan pembelajaran yakni:

##### **1) Mampu menyelesaikan soal**

Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. Terkait dengan pengertian mampu adalah bisa/cakap dalam menjalankan tugas dan cekatan.

2) Mampu membuat soal dan penyelesaiannya

Selain mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa juga diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pengertian kemampuan itu sendiri, yaitu kemampuan adalah kesanggupan untuk menguasai sesuatu.

## **9. Permainan Tradisional Congklak**

### **a) Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Dharmamly, 2008). Menurut Menurut Rosdiani (2012: 108) permainan tradisional atau sering disebut olahraga tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Misbach (2006) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif (imajinasi, kreativitas, problem solving, antisipatif, dan pemahaman kontekstual), aspek sosial (menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan dalam bersosialisasi dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat), aspek motorik (melatih daya tahan, daya lekur, sensomotorik, motorik kasar dan motorik halus), aspek emosi (mengasah empati, pengendalian diri, dan kataris emosional), aspek bahasa (pemahaman konsep-konsep nilai dalam berbahasa), aspek spiritual (menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transendental), aspek ekologis (memahi pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana), aspek nilai-nilai moral (menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya).

## b) Sejarah Congklak

Congklak adalah sebuah permainan tradisional yang berasal dari Melayu. Congklak merupakan salah satu warisan budaya kuno. Congklak adalah budaya permainan tradisional dan telah dikenal dengan berbagai macam sebutan di seluruh Indonesia. Di beberapa tempat tetap menyebutnya dengan Congklak. Namun ada pula beberapa tempat yang menyebut dengan Congklak, seperti halnya di daerah Sumatera. Di Jawa Barat, Indonesia, congklak dikenal dengan nama "Dakon" atau "Dakonan." Permainan ini memiliki ciri khas dan aturan tertentu yang dapat sedikit berbeda dari versi yang dimainkan di daerah lain. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai congklak dari Jawa Barat. Di Jawa Barat, permainan ini sering disebut sebagai "Dakon" atau "Dakonan." Nama ini mungkin bervariasi tergantung pada dialek lokal dan komunitas tertentu. Papan congklak di Jawa Barat umumnya terbuat dari kayu dengan lubang-lubang untuk menampung biji-biji. Papan tersebut dapat dihias dengan ukiran atau ornamen tradisional. Aturan permainan congklak di Jawa Barat mungkin memiliki variasi tertentu yang membedakannya dari versi lain. Biasanya, pemain akan berusaha mengambil dan memindahkan biji-biji dari lubang satu ke lubang lain dengan tujuan mengumpulkan biji sebanyak mungkin.

Untuk kawasan Sulawesi permainan ini lebih populer dengan Maggaleceng. Di dalam permainan congklak sendiri biasanya menggunakan sejenis cangkang kerang sebagai biji congklak, namun jika tidak ada kadang kita dapat menggunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil untuk dapat bermain congklak. Permainan Congklak ini bukan sekadar hiburan, setiap gerakan dan tata cara dalam permainanannya memiliki makna budaya dan simbolisme budaya tersendiri. Seperti permainan ini sangat membutuhkan keterampilan dan strategi.

Dalam konteks budayanya yaitu dapat diartikan sebagai kemampuan masyarakat untuk merencanakan dan mengelola sumber daya mereka dengan bijak. Karena permainan ini sangat memerlukan sebuah strategi dan keterampilan untuk memenangkannya.

Permainan congklak di era modern, dengan berbagai adaptasi dan inovasi, tetap mempertahankan nilai-nilai tradisional sambil merangkul perkembangan zaman. Ini memungkinkan permainan tersebut tetap relevan dan dinikmati oleh berbagai kalangan, dari generasi tua hingga generasi muda.

Di era modern ini beberapa cara untuk bermain congklak hadir dengan versi modern seperti, beberapa versi permainan congklak telah diadaptasi ke dalam bentuk permainan digital. Ada aplikasi dan game online yang memungkinkan pemain untuk menikmati congklak secara virtual, seringkali dengan fitur-fitur tambahan dan grafis yang menarik.

### c) Permainan Congklak

Permainan *congklak* atau dakon merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan *congklak* dan 98 biji *congklak* (Mulyani, 2013). Pada jaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan disisi kirinya serta dua lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut dengan lubang induk. Lubang induk terletak di setiap ujung barisan anak lubang. Saat ini papan congklak tidak hanya terbuat dari kayu, akan tetapi tersedia papan congklak yang terbuat dari bahan plastik. Untuk memainkan permainan congklak para pemain harus meletakkan 7 biji-bijian pada setiap lubang.

Sebelum melakukan permainan, pemain yang berjumlah dua orang membagi 14 anak lubang dan 2 lubang induk menjadi 2 bagian sebagai rumahnya.

Kemudian pemain melakukan kesepakatan untuk menentukan pemain yang menjalankan biji-bijiannya pertama kali. Cara memainkan permainan *congklak* adalah dengan cara mengambil biji-bijian yang terletak di lubang sebelah kanan dan menjalankan biji-bijian tersebut ke arah kiri sampai biji terakhir jatuh kelung induk. Permainan akan berhenti jika sudah tidak ada biji-bijian yang dijalankan di anak lubang, karena semua biji sudah terkumpul di lubang induk. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak di lubang induk miliknya.

Permainan congklak memiliki beberapa manfaat yaitu untuk melatih dan mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur, dan untuk melepaskan penat. Selain itu permainan congklak dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan congklak menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian (Li'anah & Sri, 2014).



**Gambar 2.1 Alat Permainan Congklak**

#### **10. Manfaat Permainan Congklak**

Nataliya (2015:352) dalam penelitiannya menyebutkan “Media pembelajaran berupa permainan congklak meruakan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar”.

Dalam penelitiannya, Lia (2014:25) berpendapat bahwa, melalui permainan congklak ini seorang siswa akan mempunyai strategi supaya siswa

tersebut bisa menang. Selain itu, ketika permainan ini dimainkan proses pembelajaran di kelas maka akan membuat siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Umayah (2015:264) Beberapa manfaat permainan congklak dalam pembelajaran matematika.

a) Mengasah Kemampuan Berhitung

Permainan congklak membutuhkan kemampuan berhitung yang cukup., congklak dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengenalkan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan bahkan pembagian bilangan.

b) Mengasah kemampuan analisa

Untuk memenangkan permainan, kita harus tahu biji dari lubang mana yang harus diambil untuk mempertimbangkan dan memilih langkah yang tepat. Salah mengambil langkah dan kurang berpikir panjang bisa membuat kita kalah dalam permainan. Selain mengasah kemampuan berhitung, main congklak juga dapat mengasah kemampuan analisis.

c) Mengasah kemampuan interaksi

Dikarenakan bermain congklak membutuhkan dua orang, sambil bermain kita dapat mengobrol dengan lawan main. Kemampuan interaksi juga sportifitas dari kedua belah pihak. Di sisi lain, dengan bermain congklak kita juga turut berkontribusi terhadap kelestarian budaya bangsa, dan mempertahankan permainan tradisional ini.

Kreativitas anak dapat di gali melalui permainan ini misalnya latihan menyusun strategi dari sisi lubang congklak mana ia harus mulai membagi biji congklak, dan dari permainan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri. Selain melatih berhitung, congklak juga dapat melatih gerakan motoric, melatih mental, melatih kesabaran, dan melatih kejujuran.

## 11. Penerapan Media Congklak

Langkah-langkah bermain Congklak:

- a) Dimainkan dengan papan Congklak, dengan 14 lubang kecil yang ditata memanjang dan saling berhadapan. Terdapat dua lubang besar di ujung kanan dan kiri papan congklak yang sering disebut (Rumah).
- b) Permainan dilakukan oleh dua orang, masing-masing saling berhadapan dengan papan congklak diantara mereka.
- c) Pemain pertama memulai dengan memilih lubang mana yang akan diambil bijinya dan biji dari lubang tersebut diletakkan di lubang setelahnya secara berurutan (arah ke kiri) lubang tidak boleh diisi secara mundur. Tidak hanya lubang kecil, lubang yang besar milik sendiri pun juga harus diisi dengan biji saat bermain.
- d) Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, pemain tersebut dapat mengambil biji tersebut dan melanjutkan permainan dengan mengisi lubang kecil hingga biji tersebut habis kembali.
- e) Bila pemain berhenti di lubang yang kosong di sisi lawan (sisi yang berhadapan) maka pemain berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa serta lawannya mendapat giliran bermain. Jika biji berhenti dan di sisi lawan terdapat beberapa biji, maka biji-biji di sisi lawan menjadi milik kita, dan memasukkan biji-biji tersebut ke lubang besar milik kita yang sering disebut (Rumah).
- f) Permainan congklak selesai jika sudah tidak ada biji Congklak yang berada di lubang kecil yang artinya semua biji terkumpul di lubang besar milik masing-masing pemain.
- g) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji terbanyak yang dimiliki pemain.

## 12. Penggunaan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Cara mengerjakan soal dengan menggunakan media congklak sebagai media pembelajaran matematika:

### a) Konsep Penjumlahan

Contoh soal  $13 + 9 + 7 = ?$

Siswa mengisi 13 biji congklak kedalam lubang pertama, kemudian mengisi 9 biji congklak kedalam lubang kedua, dan mengisi lagi 7 biji congklak kedalam lubang ketiga. Hitung jumlah biji dari ketiga lubang congklak tersebut.

### b) Konsep Pengurangan

Contoh soal  $20 - 12 - 3 = ?$

Siswa diminta untuk menggenggam 20 biji congklak, kemudian mengisi lubang pertama dengan biji congklak sebanyak 12 biji, kemudian mengisinya lagi 3 biji congklak kedalam lubang kedua. Hasilnya adalah sisa berapa biji yang digenggam, itulah hasil dari  $20 - 12 - 3$ .

Untuk tes akhir (postest), selain contoh soal yang sederhana seperti contoh soal diatas, siswa juga akan diberikan tes berupa soal cerita untuk menentukan hasil belajar siswa.

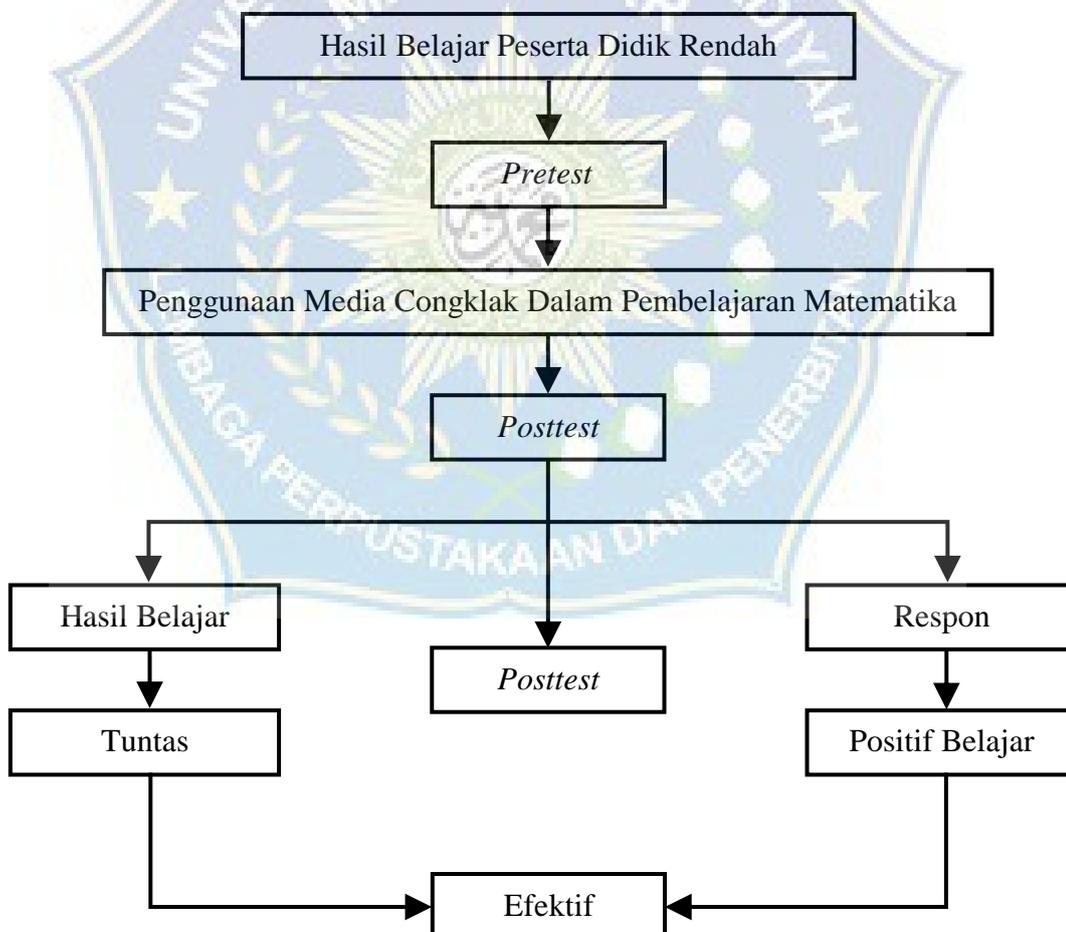
## B. Kerangka Berpikir

Terdapat masalah pada minat belajar siswa, minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa kurangnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor guru yang monoton dalam menjelaskan, siswa yang boring dengan beberapa mata pelajaran ataupun faktor tidak adanya media yang membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, maka proses pembelajaran harus didukung dengan media yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media congklak dengan

harapan siswa termotivasi dalam pembelajaran matematika, selain itu siswa juga dapat belajar sambil bermain.

Sebelum menerapkan *treatment* (perlakuan) siswa diberikan tes awal (*Pretest*) terlebih dahulu agar mendapatkan hasil data untuk melihat kemampuan awal siswa. Setelah menggunakan media Congklak, langkah terakhir memberi tes akhir (*postest*) untuk mendapatkan data hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media Congklak untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut:



**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir**

### C. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi peneliti, diantaranya :

1. Prima Natalya (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar dari Universitas Muhammadiyah Malang membuktikan bahwa, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan congklak dengan nilai  $t = -5,776$  dan  $p = 0,000$ , yaitu rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran permainan media tradisional congklak. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berhitung siswa SD.
  - a) Persamaan penelitian Prima Natalya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Permainan congklak sebagai media dalam pembelajaran matematika.
  - b) Perbedaan penelitian Prima Natalya dengan penelitian ini yaitu pada aspek yang akan diteliti yakni, Prima Natalya adalah “Kemampuan Berhitung”, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada “Hasil Belajar” dimana hasil belajar ini merupakan pengaruh motivasi dan minat belajar siswa rendah. Dalam menentukan subjek, Prima Natalya menggunakan subjek kelas III, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek kelas IV.
2. Uci Nurdiana (2018) Penelitian yang berjudul Kefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar berdasarkan hasil

penelitiannya, “Media permainan congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dengan peningkatan rata-ratskor gain sebesar 0,7 dan termasuk dalam kriteria peningkatan sangat tinggi”.

- a) Persamaan penelitian Uci Nurdiana dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media congklak terhadap hasil belajar siswa SD.
  - b) Perbedaan penelitian Uci Nurdiana dengan penelitian ini adalah, Uci Nurdiana menggunakan subjek kelas VI dan menggunakan pembelajaran IPA pada penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika dan subjeknya adalah kelas IV.
3. Bintu (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa SDI Miftahul Huda Plosokandang “Ada Pengaruh Penggunaan Media Dakota berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa di SDI Miftahul Huda”. Hal ini menunjukkan pada analisis memiliki signifikan yang lebih kecil dari 0,05. Artinya nilai F untuk Pillai’s Trace, Wilks Lambda, Hotelling’s Trace dan Roys semuanya signifikan jadi terdapat perbedaan perbedaan motivasi ( $y_1$ ) dan hasil belajar ( $y_2$ ) antara peserta didik dengan menggunakan media Dakota.
- a) Persamaan penelitian Bintu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel terikatnya (Hasil Belajar pada pembelajaran Matematika di SD). Sama-sama menggunakan metode kuantitatif, dan jenis penelitian eksperimen.
  - b) Perbedaan penelitian Bintu dengan penelitian ini adalah, penelitian Bintu menggunakan populasi keseluruhan siswa SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung yang terbagi 6 tingkatan kelas, sedangkan penelitian ini

populasinya hanya menggunakan seluruh siswa kelas IV yang dibagi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok pembanding. Begitupun juga dengan media yang digunakan, penelitian Bintu menggunakan media Dakota, sedangkan penelitian ini menggunakan media Congklak. yang membedakan Dakota dan Congklak adalah, Dakota merupakan alat peraga yang dibuat dalam pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan berhitung siswa, jumlah lubang dan bentuknya sesuai keinginan si pembuat, sedangkan Congklak adalah alat permainan tradisional yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar, pada dasarnya congklak ini dipakai untuk bermain.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Pembelajaran Matematika efektif melalui penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung Matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Sugiyono (2012:109) mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode pre-experimental design, yakni *one-shot case study*, *one-group Pretest-Posttest design*, dan *intact-group comparison*. Dalam penelitian ini menggunakan Metode Pre Eksperimen Design atau yang biasa disebut dengan Pre-eksperimen. Desain yang digunakan dalam metode Pre-eksperimen ini adalah *One Group Pretest Posttest Design*, pada desain *One Group Pretest Posttest Design* ini didalamnya terdapat *Pretest* (sebelum diberiperlakukan), *Treatment* (perlakuan diberikan), *Posttest* (hasil diberi perlakuan).

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu variabel bebasnya permainan tradisional congklak dan variabel terkait kemampuan berhitung. Permainan tradisional congklak merupakan alat atau sarana pembelajaran berupa permainan tradisional yang dilakukan dengan cara mengisi lubang-lubang pada papan congklak menggunakan biji-bijian dengan aturan yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam mengoperasikan bilangan-bilangan atau angka-angka terutama yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Krunrung Makassar. Kec, Karunrung. Kota Makassar.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Karunrung Makassar yang berjumlah 28 siswa.

### 2. Sampel

Peneliti menggunakan teknik Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menggunakan semua populasi sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah anggota populasi relative kecil. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yakni seluruh siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

## D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif pra-eksperimental yaitu *one group pre test - post tes design (before and after)* eksperimen dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Sebelum	Perlakuan	Setelah
$O_1$	X	$O_2$

(Sugiono 2015:111)

Keterangan:

$O_1$  = Kemampuan berhitung sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan

$O_2$  = Kemampuan berhitung setelah diberikan perlakuan

## E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel Bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional *congklak*

2. Variabel Terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Inpres Karunrung Makassar.

#### **F. Definisi Operasional Variabel**

Adapun definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai beriku.

1. Penggunaan Media Congklak (X) adalah permainan tradisional yang menggunakan biji-bijian dan memiliki 16 lubang. Permainan ini juga dapat digunakan siswa untuk memahi operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan.
2. Kemampuan Berhitung Matematika (Y) dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses belajar matematika.

#### **G. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai beriku:

1. Perlakuan diberikan pada satu kelompok, sehingga tidak ada kelompok control sebagai pembanding, atau perlakuan diberikan kepada seluruh siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.
2. Melakukan *Pretest* (tes awal) dengan memberikan soal penjumlahan, pengurangan dan menjawab dengan caranya sendiri, kemudian menilai hasil akhir dari lembar soal tersebut.
3. Mengenalkan media Congklak kepada siswa, mengajak bermain Congklak, dan menjelaskan cara menggunakan Congklak sebagai media pembelajaran Matematika.
4. Memberi *Posttest* (tes akhir) dengan memberikan soal penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, kelompok eksperimen akan menggunakan media congklak, sedangkan kelompok pembanding menjawab

soal dengan caranya sendiri, kemudian memeriksa hasil kerja kedua kelompok tersebut.

## **1. Aktivitas Siswa dan Respon Siswa**

### **a. Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa adalah kegiatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam jangka tertentu pada kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

### **b. Respon Siswa**

Respon siswa adalah pendapat siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam jangka tertentu pada kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

## **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Tes Kemampuan Berhitung**

#### **a) Tes awal sebelum belajar (*Pretest*)**

Berupa bentuk pertanyaan yang di tujukan ke peseta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung lebih lanjut. Hal ini bisa juga dilakukan dalam bentuk tes. Tujuanya untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

#### **b) Tes akhir sesudah pembelajaran (*Posttest*)**

Digunakan untuk mengukur seberapa besar perubahan serta keberhasilan proses belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

#### **c) Angket Siswa**

Angket respon siswa dirancang untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan Media *Congklak* Aspek respon siswa

menyangkut pelaksanaan pembelajaran matematika dengan Media *Congklak* selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama penelitian berlangsung. Dalam hal ini peneliti mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses berlangsungnya pembelajaran.

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah teknik *Pretest-Posttest*. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan digunakan adalah:

1. Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum memulai treatment kepada kelompok eksperimen dan kelompok pembandingan dengan soal yang sama, tes awal untuk mengetahui hasil belajar matematika yang dimiliki siswa sebelum menggunakan media Congklak.

2. Memberi Perlakuan (*Treatment*)

Untuk menjawab soal sesi kedua, peneliti menggunakan media congklak pada pembelajaran matematika hanya kepada kelompok eksperimen, tanpa menggunakan media congklak kepada kelompok pembandingan.

3. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah memberi perlakuan, langkah selanjutnya adalah *Posttest* untuk mengetahui hasil peningkatan dalam penggunaan media congklak

### **J. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan menggunakan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan

dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang di sarankan oleh data. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Teknik Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, respons siswa terhadap pembelajaran dan kemampuan berhitung siswa. Analisis deskriptif bertujuan untuk melihat gambaran suatu data secara umum. Penjabaran dari setiap indikator efektivitas sebagai berikut:

#### a) Analisis Kemampuan Berhitung Siswa

Kemampuan Berhitung siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui penggunaan media congklak. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gain (peningkatan) kemampuan berhitung siswa pada kelas eksperimen. Gain diperoleh dengan cara membandingkan hasil *Pretest* dengan hasil *Posttest*. Gain yang digunakan untuk menganalisis kemampuan berhitung siswa adalah gain ternormalisasi (normalisasi gain). Adapun rumus dari gain ternormalisasi adalah:

$$g = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$g$  = Gain ternormalisasi

$S_{post}$  = Rata-rata skor tes akhir

$S_{pre}$  = Rata-rata skor tes awal

$S_{maks}$  = Skor maksimum yang mungkin dicapai

- b) Memberikan teknik kategorisasi nilai yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia (2007) terhadap kemampuan berhitung siswa.

**Tabel 3.2 Tingkat Kemampuan Berhitung Siswa**

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori</b>
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

*Sumber: Ulfa Dewi Nintiyas (2018)*

- c) Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran Matematika dengan penerapan media congklak.

$$\frac{\text{Frekuensi setiap aspek pengamatan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

- d) Analisis Data Respons Siswa

Angket respon siswa terhadap pembelajaran Matematika dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah respon siswa tiap aspek yang muncul}}{\text{Jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Respon siswa dikatakan positif dalam penelitian ini jika rata-rata jawaban siswa terhadap pernyataan aspek positif diperoleh persentase  $\geq 75\%$ .

## 2. Data dengan Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji terkait hipotesis penelitian dengan menggunakan *uji-t*. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah kemampuan berhitung siswa setelah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk keperluan pengujian normalitas populasi digunakan uji *One Sample Shapiro-wilk* dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu jika nilai probabilitas  $p \geq \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sehingga data berasal dari populasi berdistribusi normal dan jika nilai probabilitas  $p < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan data tidak berdistribusi normal. Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

b) Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan, digunakan *t-Test* untuk sampel paired atau paired samples *t-test*.

Peningkatan kemampuan berhitung siswa yang dirumuskan dengan hipotesis kerja atau statistik digunakan uji paired *sample t-test* dengan sebelumnya menghitung normalized gain pada data *Pretest* dan data *Posttest*.

*Normalized gain* dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran Matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung.

Untuk mendukung hipotesis penelitian maka dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = hasil test kemampuan berhitung siswa tidak efektif dalam penggunaan media congklak pada pembelajaran Matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung.

$H_1$  = hasil test kemampuan berhitung siswa efektif dalam penggunaan media congklak pada pembelajaran Matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung.

Pengujian hipotesis dilakukan pada tahap akhir untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengolahan data SPSS, kemudian menggunakan *uji-t*.

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika  $p < \alpha = 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terjadi peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung setelah diterapkan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran Matematika.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Bagian ini dijelaskan secara rinci hasil penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II pada SD Inpres Karunrung Makassar. Hasil penelitian ini merupakan hasil penelitian kuantitatif, yaitu uraian yang menggambarkan kemampuan berhitung siswa kelas II.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah dan dianalisis menurut teknik dan prosedur seperti yang telah dikemukakan pada bab III, dan diolah serta dianalisis adalah data skor mentah tes hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

##### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak sekaligus atas rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ditinjau dari tingkat keefektifan sebagai berikut:

- a) Peningkatan kemampuan berhitung siswa.
- b) Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran matematika.
- c) Respon siswa dalam pembelajaran matematika.

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yang dilihat sebagai subjek penelitian. Berikut disajikan skor kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar, sebelum perlakuan (*Pretest*).

**Tabel 4.1 Statistik Skor *Pretest* pada Siswa Kelas II Inpres Karunrung Makassar**

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	90
Skor Minimum	10
Rata-rata (mean)	60.68
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20.833

Hasil perhitungan diatas, tabel 4.1 menggunakan program SPSS 26.0 for windows. Jumlah siswa yang mengikuti tes sebelum perlakuan (*Pretest*) yaitu 28 orang, dengan skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah adalah 10. Adapun nilai rata-rata (mean) yang diperoleh yaitu 67,00 yang masih dalam kategori kurang. Kemudian standar deviasi kemampuan berhitung siswa adalah 20.833.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan kategori kemampuan berhitung siswa kelas II SD Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan menggunakan skala 100**

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 -54	Sangat Rendah	8	28,7
2	55-64	Rendah	5	17,9
3	65-79	Sedang	8	28,6
4	80-89	Tinggi	5	17,9
5	90-100	Sangat Tinggi	2	7,1

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.2 nilai tes hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan terdapat 8 siswa atau 28,7% dalam kategori sangat rendah, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori rendah, 8 siswa atau 28,6% dalam kategori sedang, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori tinggi dan terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sangat tinggi. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong rendah.

**Tabel 4.3 Deskripsi Hasil *Pretest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	13	46,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	15	53,6
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

Hal ini ditunjukkan pada tabel tabel 4.3 di atas bahwa dari 28 siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yang dijadikan sampel, tingkat kemampuan berhitung terdapat 13 siswa atau 46,6% berada pada kategori tidak tuntas dan 15 siswa atau 53,6% berada dalam kategori tuntas.

**Tabel 4.4 Statistik Skor *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar**

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	60
Rata-rata (mean)	83,75
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20,833

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar**

No.	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0
2	$55 \leq x < 75$	Rendah	3	10,8
3	$75 \leq x < 80$	Sedang	2	7,1
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	13	46,4
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	10	35,6
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel dan 4.5 hasil distribusi frekuensi dan persentase *Posttest* pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan terdapat 3 siswa atau 10,8% dalam kategori rendah dan terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sedang, 13 siswa atau 46,4% dalam kategori tinggi, dan 10 siswa atau 35,6% dalam kategori sangat tinggi. Melihat

dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dengan menggunakan media permainan tradisional congklak meningkat.

**Tabel 4.6 Deskripsi Hasil *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	1	3,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	96,3
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel dan 4.6 nilai tes hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan terdapat 1 siswa atau 3,6% dalam kategori tidak tuntas dan terdapat 27 siswa atau 96,3% dalam kategori tuntas. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dengan menggunakan media permainan tradisional congklak tergolong tuntas.

**Tabel 4.7 Deskripsi aktivitas pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar**

No	Akrivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung	28	100				✓	Sangat Aktif
2	Siswa memahami masalah kontekstual yang disampaikan oleh guru.	21	82			✓		Aktif
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami	21	75			✓		Aktif
4	Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada	20	75				✓	Sangat Aktif

	LKPD yang dibagikan oleh guru							
5	Berani tampil didepan kelas	23	93				✓	Sangat Aktif
6	Siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari	28	100				✓	Sangat Aktif
<b>Jumlah Siswa (28)</b>		87,50						<b>Aktif</b>

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.7 hasil analisis aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 87,50% siswa dalam kategori aktif. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong aktif.

**Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Respons Siswa Kelas IIB SD Inpres Karunrung Makassar**

No.	Pertanyaan (Aspek Yang Direspons)	Frekuensi		Persentase %	
		Ya/ Positif	Tidak/ Negatif	Ya/ Positif	Tidak/ Negatif
1	Apakah Anda senang dengan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media permainan tradisional congklak ?	28	0	100	0
2	Apakah Anda menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media tiga dimensi ?	27	1	96,42	3,57
3	Apakah Anda menyukai LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	27	1	96,42	3,57
4	Apakah dengan penggunaan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah Anda berhitung ?	27	1	96,42	3,57
5	Apakah Anda tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh Pendidik dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	19	9	67,85	32,14
6	Apakah Anda mempunyai lebih banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?	13	15	46,42	53,57
7	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan	22	6	78,54	4,55

	penggunaan media permainan tradisional congklak ?				
8	Apakah anda tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh Pendidik dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	20	8	71,42	28,57
9	Apakah Anda berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	20	8	71,42	28,57
Rata-rata				81,68	16,19

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.8 hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon positif dan 16,19% siswa dengan respon negatif . Melihat dari data hasil respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak tergolong positif.

## 2. Hasil Statistik Inferensial

Analisis *statistic inferensial* pada bagian ini dilakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan Uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

### a) Uji Normalitas

Teknik yang digunakan pada penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah uji normalitas dengan tipe uji *one sample Shapiro-wilk* seperti yang terdapat di bawah ini

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.201	28	.005	.922	28	.159
Posttest	.166	28	.046	.950	28	.199

a. Lilliefors Significance Correction

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{83,75 - 60,68}{100 - 65} \\
 &= \frac{83,75}{35} \\
 &= 2,39
 \end{aligned}$$

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi**

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,75$	Sedang
$g \geq 0,75$	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 *Test Of Normality* di atas untuk *Pretest* diperoleh nilai sig. 0,159 > 0,05 hal ini berarti data berdistribusi normal, sedangkan untuk nilai *Posttest* diperoleh nilai sig. 0,199 > 0,05, hal ini juga berarti data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

Berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan rumus dari ternormalisasi, maka sesuai dengan hasil perhitungan yang diperoleh yakni 2,39 yakni berada pada kategori tinggi.

#### **b) Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t program SPSS Versi 26 (*paired samples test*) untuk mengetahui apakah pembelajaran Matematika efektif melalui penerapan penggunaan media pembelajaran tradisional congklak pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah dilskukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak dapat dihitung dengan menggunakan Uji-t *paired samples test* dengan rumus hipotesis yaitu:

$$H_0 : \mu \geq 83,75, \text{ melawan } H_1 : \mu > 83,75$$

Keterangan:

$\mu$  = rata-rata skor tes kemampuan berhitung matematika siswa

Berdasarkan hasil analisis SPSS versi 27 tampak bahwa nilai sig. (2-Tailed) = 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa rata-rata tes kemampuan berhitung siswa setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan tradisional congklak yaitu  $\mu \geq 83,75$ , hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan rata-rata skor *Posttest* siswa 83,75 yang berarti peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75.

2) Rata-rata *gain* ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran matematika melalui penerapan media tradisional congklak dapat dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi.

Rumus hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu g \leq 0,29, \text{ melawan } H_1 : \mu > 0,29$$

Keterangan:  $\mu g$  = parameter skor rata-rata *gain* ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *gain* ternormalisasi pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yaitu > 0,29 dengan rata-rata *gain* ternormalisasi adalah 2,39 ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni *gain* ternormalisasi hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak telah memenuhi keefektifan.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penyajian analisis data terlebih dahulu, dapat diuraikan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini tentang “Penggunaan Media Pembelajaran

## Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar”

Adapun hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka secara deskriptif, hasil analisis data tes kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan terdapat 8 siswa atau 28% dalam kategori sangat rendah, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori rendah, 8 siswa atau 28,6% dalam kategori sedang, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori tinggi dan terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar sebelum menggunakan media pembelajaran congklak tergolong rendah. Adapun hasil analisis data tes kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata 96,3% dengan standar deviasi berada pada kategori yakni 20,833 terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sedang, 13 siswa atau 46,4% dalam kategori tinggi dan terdapat 10 siswa atau 35,6% dalam kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan tergolong sangat tinggi. Didukung oleh penelitian Prima Nataliya (2015) hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak ( $t = -5,776$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Elah Nuraeni (2023) hasil dari penelitian penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak,

pra siklus 36% siklus satu 57%, siklus dua 82%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sampai 82%.

Dari uraian tersebut memberikan gambaran bahwa dalam penggunaan media pembelajaran tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikatakan efektif. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa kelas II yaitu yang dikategorikan sangat tinggi.

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini dibuat dalam bentuk skala *likert* dengan sistem tanda *checklist*, yang berisi beberapa pertanyaan dan masing-masing memiliki empat jawaban yaitu jawaban sangat baik apabila semua aspek yang diamati, mulai dari penguasaan materi sampai dengan pemberian motivasi pada saat pembelajaran terpenuhi semua, kemudian jawaban baik diberikan apabila 1-2 aspek tidak tersampaikan dengan sangat baik, jawaban kurang baik akan diberikan apabila penguasaan materi hingga pemberian motivasi tidak disampaikan semua, dan jawaban sangat tidak baik apabila semua aspek tidak tersampaikan.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 87,50% siswa dalam kategori aktif. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap aktivitas belajar siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong aktif. Didukung oleh penelitian Lia (2014) melalui permainan congklak ini seorang siswa akan mempunyai strategi supaya siswa tersebut bisa menang. Selain itu, ketika permainan ini dimainkan proses pembelajaran di kelas maka akan membuat siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sejalan penelitian

yang dilakukan oleh Sahrnayanti (2023) menggunakan congklak dalam pembelajaran matematika sangat membantu peneliti dalam menyampaikan materi dan juga siswa lebih mudah memahami matematika yang kadang-kadang siswa sangat sulit untuk dipahami. Suasana belajar menjadi efektif, menarik sehingga dalam proses belajar mengajar terlihat lebih menyenangkan. Karena dengan media, siswa lebih aktif untuk berpikir.

Adapun hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon positif dan 16,19% siswa dengan respon negatif. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong positif.

Relevansi hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan media congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa yang didukung penelitian yang relevan Mar'atussolihah (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan congklak lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional dilihat dari hasil akhir *Posttest* diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 87,35 dan kelas kontrol 76,33 atau  $87,35 > 76,33$ . sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Prima Natalya (2017) dalam penelitiannya bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan congklak dengan nilai  $t = -5,776$  dan  $p = 0,000$ , yaitu rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran permainan tradisional

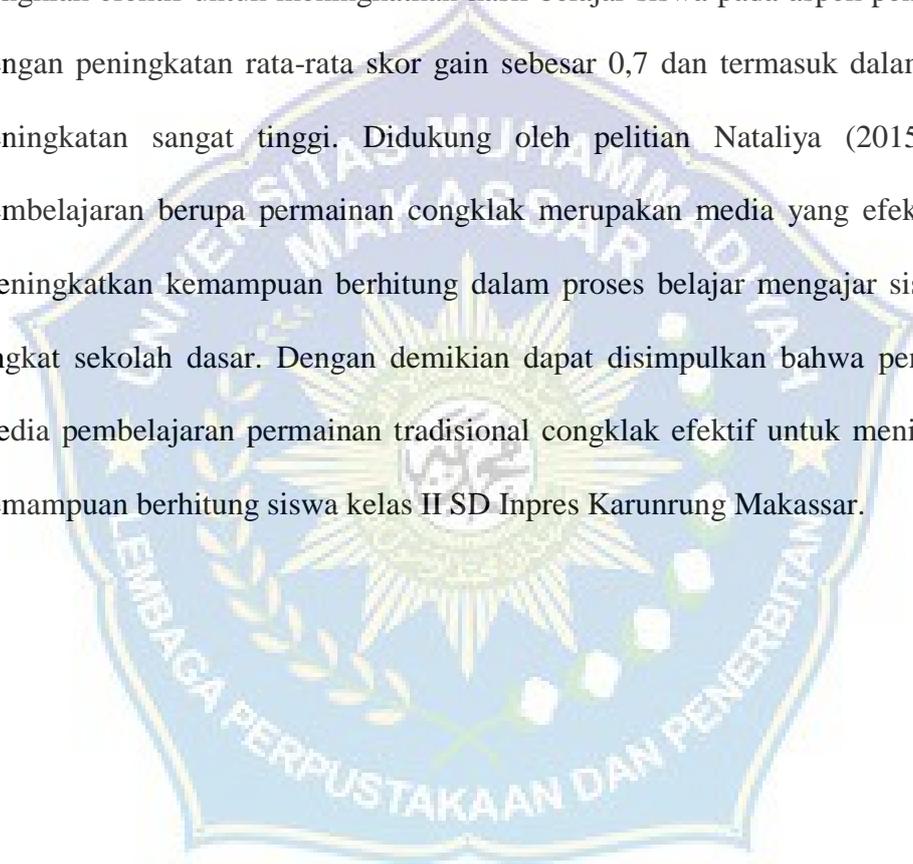
congklak. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berhitung siswa SD. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan media congklak meningkat atau lebih baik.

Pada saat pembelajaran siswa diberi LKPD yang membuat proses pembelajaran menjadi efisien. Kondisi pembelajaran siswa juga menyenangkan karena menggunakan media permainan tradisional congklak, yang dimana siswa dapat berfokus pada materi yang dipelajari secara langsung dan mengairkan dengan kegiatan sehari-hari. Adapun analisis N-Gain yang diperoleh hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diterapkan media permainan tradisional congklak berada pada kategori tinggi rata-rata gain ternormalisasi 23,9.

Adapun uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji-t program SPSS Versi 26 (*paired samples test*) diketahui bahwa nilai sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar pada data hasil *Pretest* dan *Posttest*. Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diterapkan media permainan tradisional congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan media permainan tradisional congklak terdapat peningkatan kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Selain itu, hal ini juga dapat dilihat dari kemampuan berhitung matematika siswa setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan menggunakan media permainan tradisional congklak termasuk dalam kategori

tinggi dengan skor rata-rata 83,75 dan standar deviasi 20,833. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan belajar terdapat 27 siswa (96,3%) yang tuntas dan 1 siswa (3,6%) yang tidak tuntas secara individu dan mencapai ketuntasan secara klasikal dengan nilai *gain* ternormalisasi sebesar 29,3 yang berada pada kategori tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Uci Nurdiana (2018) Media permainan congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dengan peningkatan rata-rata skor gain sebesar 0,7 dan termasuk dalam kriteria peningkatan sangat tinggi. Didukung oleh penelitian Nataliya (2015) media pembelajaran berupa permainan congklak merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dengan data sebelum menggunakan media permainan tradisional congklak tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata adalah 28,7 dan setelah menggunakan media permainan tradisional congklak mengalami peningkatan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 96,3.

Aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikategorikan aktif karena dilihat dari hasil analisis data aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 87,50% siswa dalam kategori aktif.

Respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar berada dikategori positif karena dilihat dari hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon siswa.

Hal ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikatakan efektif.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah khususnya SDN Inpres Karunrung Makassar disarankan agar memperhatikan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran dan memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi pendidik khususnya guru SDN Inpres Karunrung Makassar disarankan agar memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa tersebut mampu memahami apa yang akan dipelajari serta meningkatkan kemampuan siswa. Guru dapat menjadikan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak sebagai suatu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung matematika siswa.
3. Bagi siswa disarankan agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran agar terciptanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan meneliti lebih lanjut dan menyempurnakan penelitian ini karena kekurangan penelitian ini jangka waktu penelitian yang singkat. Peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lama dan media penelitian yang disiapkan dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ainley, M., Hidi, S., & Berndorff, D. 2002. *Interest, learning and the psychological processes that mediate their relationship. Journal of Educational Psychology*, Vol. 94. No. 3.
- Aisyah, N., Siti, H., Somakim, Purwoko, Yusuf, H., & Masrinawatie, AS. (2007).
- Akbari, H, dkk. 2009. *The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year- old boys. Iranian Journal of Pediatrics*, Vol. 19. No. 2.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persa.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. 2005. *Permainan anak-anak zaman sekarang. Editor: Yovita Hadiwati*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Darajah, U. 2011. *Peningkatan kemampuan berbicara melaporkan dengan media film animasi pada siswa kelas viii SMPN 12 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106.
- Dwi, Anugrah. 2023. *Manfaat Media Pembelajaran dan Contohnya*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.  
<https://fkip.umsu.ac.id/2023/06/22/manfaat-media-pembelajaran-beserta-contohnya/> (diakses pada tanggal 1 Desember 2023)
- Egok, A. S. 2016. *Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika*. Pendidikan Dasar, Vol 07 No, 186–199.
- Handayani, K. D., Nyoman, D., & Wayan, L. 2013. *Penerapan permainan tradisional meong-meongan untuk perkembangan sikap sosial anak kelompok B taman kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar, Vol. 3
- Hidayati, A. 2012. *Pemanfaatan alat permainan edukatif (kancing baju dan piring angka) dalam membilang angka 1-10 siswa TK kelompok A di TK Qurrota A'yun 1 Malang*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 1, (1) Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2>. Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK.
- Kurniati. (2006). *Permainan tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kusuma Negara III SEMNARA 2021, 39–44.

- Lataheru, J. D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*.
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd. Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255. <https://doi.org/10.31851/Wahanadidaktika.V18i3.439>
- Li'anah, & Sri, S. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya*. E-Journal Universitas Negeri Surabaya
- Lubis, E. D. W., Nadar, W., & Pawitri, A. 2021. *Peningkatan Kemampuan Penjumlahan 1- 10 dengan Media Tangga Pintar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP
- Maslahah, U. (2013). *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa*. Jurnal ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang.
- Miarso, Y. 1986. *Teknologi komunikasi pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Mulyani, S. 2013. *45 permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Nurmasari, L. 2011. *Peningkatan kemampuan menghitung perkalian melalui metode jarimatika*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan USM, Surakarta.
- Prayitno, L. L. 2014. *Penjumlahan Di Sekolah Dasar*. 18, 23–26.
- Priggawidagda, S. 2002. *Strategi penguasaan berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Rahmah, N. 2018. *Hakikat Pendidikan Matematika*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan*
- Setiawati, Ali, M., & Yuniarni, D. 2016. *Kemampuan Berhitung Berdasarkan Gender pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mujahidin 1 Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(5), 1–11.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. 2005. *Media pembelajaran*. Malang: Elang E
- Sri, Astuti, Nasrun, Ernawati. 2023. *Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika KPK dan FPB Kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar*. *Journal Innovation Education (INOVED)*, 1 (3), 112-128.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, (1).

- Sulis. 2007. *Studi hasil belajar matematika ditinjau dari kemampuan berhitung sumber bahan ajar dan suasana kelas di SLTP Negeri I Ngrompol Sragen*. Skripsi. Surakarta : UMS Surakarta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, Putri Amelia, dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.



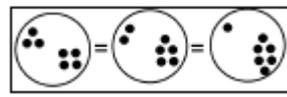
**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



## Lampiran 1. Modul Ajar Penelitian

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA VOLUME 1 FASE A SD KELAS 2

INFORMASI UMUM					
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>					
<b>Penyusun</b>	: Nurinayah				
<b>Instansi</b>	: SDN Inpres Kaunrung Makassar				
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 20224				
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD				
<b>Mata Pelajaran</b>	: Matematika				
<b>Fase / Kelas / Volume</b>	: A / II (Dua) / 1				
<b>Unit 2</b>	: Cara Berhitung				
<b>Subunit 1</b>	: Penjumlahan				
<b>Alokasi Waktu</b>	: Pertemuan Ke-1 (2 x 35 Menit)				
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>					
<p><b>Capaian Pembelajaran Fase (A)</b></p> <p>Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku. Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar. Mereka dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain.</p> <p>Peserta didik dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori.</p> <p><b>Fase A Berdasarkan Elemen</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #800000; color: white;">Elemen</th> <th style="background-color: #800000; color: white;">Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0;"><b>Aljabar</b></td> <td style="background-color: #f0f0f0;">Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:</td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	<b>Aljabar</b>	Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:
Elemen	Capaian Pembelajaran				
<b>Aljabar</b>	Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:				



Peserta didik dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, suara)

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Bergotong royong
- Kreatif

### D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Matematika II Volume 1 untuk Sekolah Dasar Kelas II.
- Permainan tradisional congklak

### E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

### F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

### G. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap muka.

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Alur Tujuan Pembelajaran Unit :

- ❖ Peserta didik mampu menuliskan kalimat matematika dan mengungkapkan proses penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan dua bilangan yang terdiri atas dua angka menggunakan permasalahan kontekstual.

#### Tujuan jam ke-1:

- 1.1. Menuliskan kalimat matematika dari penjumlahan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan kalimat matematika dari penjumlahan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah biji congklak seluruhnya?
- Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
- Berapa banyaknya permen seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab  $12 + 23$  dengan caramu sendiri.

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyapa dan mengucapkan salam peserta didik.
2. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar (salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.
4. Peserta didik menerima tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap mandiri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

#### Kegiatan Inti

##### ➡ ➡ ➡ Alur pembelajaran ➡ ➡ ➡

1  Peserta didik diajak memahami situasi pada soal dan menuliskan kalimat matematikanya.

- Bacalah teks soalnya.
- Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah biji congklak seluruhnya?
- Fokus pada kata "seluruhnya".  
Periksa kembali hasil dan cara penjumlahannya dengan menggunakan media congklak.

2  Pikirkan perbedaannya dengan operasi penjumlahan yang telah dipelajari sebelumnya.

- Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
- Mengingat kembali pada operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini, dan memikirkan tentang perbedaannya.

3  Pikirkan cara menghitung  $12 + 23$   
(Pemecahan masalah oleh individu)

- Berapa banyaknya biji congklak seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab  $12 + 23$

dengan menggunakan media permainan congklak.

- Selesaikan dengan caramu sendiri.
- Siapkan terlebih dahulu kotak puluhan dan kotak satuan agar dapat digunakan segera.
- Bagi peserta didik yang tidak bisa menyelesaikan soal ini, ingatkan kembali pembelajaran berhitung yang menggunakan pengelompokan 10, serta penjumlahan dua bilangan puluhan yang telah dilakukan sebelumnya.

4

Diskusikan cara penyelesaiannya

- Berapa hasilnya?
- Ceritakan kepada teman-teman sekelas bagaimana kamu menemukan jawaban dari  $12 + 23$  dengan menggunakan media permainan congklak.
- Ceritakan cara penyelesaian masing-masing.
- Bahas juga bagian mana dari cara penyelesaian yang dipikirkan oleh peserta didik yang mirip dengan cara-cara berhitung tokoh-tokoh pada buku teks.

5

Diskusikan tentang cara-cara berhitung yang sama

- Apakah ada bagian yang sama dari masing-masing cara berhitung yang telah diceritakan?
- Diskusikan bahwa cara yang digunakan (permainan congklak) bermuara pada ide mengelompokkan biji congklak ke dalam puluhan.

6

Menyimpulkan cara menghitung  $12 + 23$

- Bagaimana cara menemukan jawaban dari  $12 + 23$  dengan cepat dan mudah?
- Ayo jelaskan cara menghitung  $12 + 23$  menggunakan media congklak.
- Biarkan peserta didik menjelaskan sambil mengasosiasikan permainan congklak dengan ekspresi matematika.  
Fokuskan pada perbedaan cara berhitung Yosef dan cara berhitung Farida.
- Ayo kita simpulkan cara menghitungnya.
- Pastikan bahwa penghitungan sebaiknya dilakukan dengan menguraikan setiap bilangan ke dalam puluhan dan satuan, lalu menjumlahkan puluhan dengan puluhan, dan satuan dengan satuan.

### Kegiatan Penutup

1. Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
3. Guru memberkan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME ( jika pembelajaran di jam terakhir)

## E. ASESMEN

### a. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	NPD	Aspek yang dinilai									n	Ket	
		1			2			2					
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Haidar												
2.	Halwa												
3.	Nusaybah												
Ds	t												

$$N_s = \frac{n}{12} \times 100 =$$

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

**Tabel 1.2 Indikator Berdoa**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

**Tabel 1.3 Indikator Bersyukur**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan bersungguh-sungguh

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan

**Tabel 1.4 Indikator Kesadaran**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan.
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan bersungguh-sungguh

## b. Penilaian Pengetahuan (kognitif)

(((Contoh penulisan di papan tulis )))

Jam ke-1

Yosef mempunyai 12 permen,  
Farida mempunyai 23 permen.  
Berapakah total permen seluruhnya?

12+23 Bagaimana cara  
menjumlahkan dua bilangan ini?

⊙ Setiap 10 permen  
diwakili 1 kotak puluhan.  
Sisanya diwakili kotak satuan.

Jumlahkan banyaknya kotak  
puluhan dengan kotak puluhan,  
kotak satuan dengan kotak satuan.

〈Coba kita pikirkan bersama〉

Ditulis  $12 + 23$  Hasilnya 35

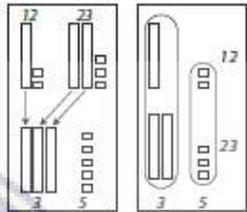
Yosef 12	Farida 23
-------------	-----------

Baik punya Yosef maupun Farida,  
kelompokkan setiap 10 permen  
ke dalam satu lingkaran



10 dan 20 jadi 30  
2 dan 3 jadi 5  
jadi 30 tambah 5  
sama dengan 35

Perhatikan banyaknya permen  
di dalam lingkaran, lalu jumlahkan.  
Jumlahkan pula yang diluar lingkaran.  
Berapa seluruhnya?



## F. REFLEKSI

### REFLEKSI

#### Refleksi Guru:

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media congklak yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis ?

#### Refleksi Peserta Didik :

Peserta didik diajak untuk memlakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami.

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian fahami?
3. Bagian mana yang belum kalian fahami?
4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca ?

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan dan Remedial

#### Pengayaan :

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau perdalam materi.

#### Remedial :

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

## LAMPIRAN

### B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

#### Bahan Bacaan

(((Referensi)))

#### Ekspresi matematika

[Penjumlahan ke Samping]

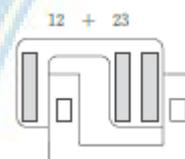
Cara untuk menyusun kotak ke samping adalah berdasarkan pengelompokan/penguraian bilangan. Pada buku teks dinyatakan sebagai berikut.

Di sini, bilangan 12 diurai menjadi 10 dan 2, bilangan 23 menjadi 20 dan 3. Lalu, 10 dan 20 dijumlahkan menjadi 30, 2 dijumlahkan menjadi 5.

Jumlahkan puluhan dengan puluhan dan satuan dengan satuan. Selanjutnya cari jawaban dengan menyatukan 30 dan 5.

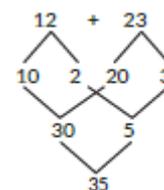
Cara ini bisa juga ditunjukkan seperti pada diagram di samping di sebelah kanan.

Menunjukkan pengelompokan dan penguraian bilangan atau penghitungan dengan menarik garis seperti ini disebut sebagai



$$\begin{array}{r} 35 \\ 12 + 23 \\ \hline 5 \end{array} = 35$$

diurai  
dan 3



urutan

ekspresi matematika. Ini digunakan pula dalam pembelajaran penjumlahan maupun pengurangan di kelas 1, sehingga diharapkan anak berlatih setiap hari.

(((Referensi)))

### Prinsip penjumlahan

- $3 + 4 = 7$  ... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat satuan, sehingga  $3 + 4 = 7$ .
- $60 + 20 = 80$  ... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat puluhan, sehingga  $6 + 2 = 8$  bernilai 80.
- $0,5 + 0,3 = 0,8$  ... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat persepuluhan, sehingga  $5 + 3 = 8$  bernilai 0,8.
- $\frac{2}{9} + \frac{5}{9} = \frac{7}{9}$  ... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan merupakan pembilang

pecahan, sehingga  $2 + 5 = 7$  ditempatkan pada pembilang menjadi  $\frac{7}{9}$

Seperti contoh di atas, pahami bahwa prinsip penjumlahan adalah "bilangan yang bisa ditambah adalah bilangan yang berada pada nilai tempat yang sama pula". Jika prinsip tersebut telah dipahami, maka kesalahan semacam ini

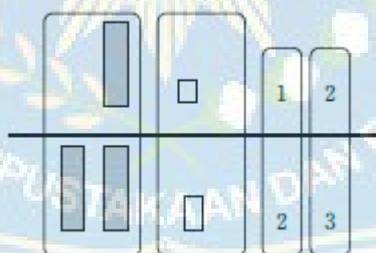
$$23 + 5 = 73, \quad \frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{2}{5}$$

dapat dihindari.

(((Referensi)))

### Ekspresi matematika

[Penjumlahan Bersusun]



Cara penyusunan balok secara menurun adalah cara penyusunan yang dapat membuat bilangan penjumlahan dan jawabannya diketahui dengan cepat.

Dengan menjumlahkan sesama bilangan puluhan dan sesama bilangan satuan, jawabannya dapat terlihat dengan mudah.

Pada buku teks ini, seperti yang ditunjukkan di sebelah kiri, sesama bilangan puluhan dan sesama bilangan satuan dikelilingi oleh garis. Dengan dikelilingi oleh garis ini akan membuat pemahaman tentang nilai tempat bilangan menjadi lebih efektif.

## C. GLOSARIUM

- Penjumlahan adalah "bilangan yang bisa ditambah adalah bilangan yang berada pada

nilai tempat yang sama pula”.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II - Volume 1, Judul Asli: Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 2nd Grade Volume 1.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**MATEMATIKA VOLUME 1 FASE A SD KELAS 2**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Penyusun</b>	:	<b>Nurinayah</b>
<b>Instansi</b>	:	<b>SDN Inpres Karunrung Makassar</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	:	<b>Tahun 2024</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	:	<b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	:	<b>Matematika</b>
<b>Fase / Kelas / Volume</b>	:	<b>A / II (Dua) / 1</b>
<b>Unit 2</b>	:	<b>Cara Berhitung</b>
<b>Subunit 2</b>	:	<b>Pengurangan</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>Pertemuan Ke-2 (2 x 35 Menit)</b>

**B. KOMPETENSI AWAL**

**Capaian Pembelajaran Fase (A)**

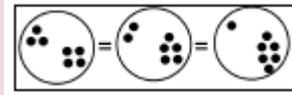
Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku.

Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar. Mereka dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain.

Peserta didik dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori.

**Fase A Berdasarkan Elemen**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>
<b>Aljabar</b>	Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:



Peserta didik dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, suara)

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Bergotong royong
- Kreatif

### D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Matematika II Volume 1 untuk Sekolah Dasar Kelas II.
- Media pembelajaran permainan tradisional congklak..

### E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

### F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

### G. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap muka.

### KOMPONEN INTI

#### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Alur Tujuan Pembelajaran Unit :

- ❖ Peserta didik mampu menuliskan kalimat matematika dan mengungkapkan proses penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan dua bilangan yang terdiri atas dua angka menggunakan permasalahan kontekstual.

##### Tujuan jam ke-1:

- 2.2. Menuliskan kalimat matematika dari pengurangan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

#### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan kalimat matematika dari pengurangan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Hitungan apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan banyaknya biskuit yang tersisa?
- Bagian mana yang berbeda dengan operasi pengurangan yang telah dipelajari sebelumnya?
- Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil  $25 - 13$ .

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyapa dan mengucapkan salam peserta didik.
2. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar (salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.
4. Peserta didik menerima tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap mandiri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

#### Kegiatan Inti

➔ ➔ ➔ Alur pembelajaran ➔ ➔ ➔

1 **1** Ajak peserta didik untuk memahami permasalahan dan rumuskan berdasarkan situasinya.

- Bacalah soal cerita dengan teliti.
- Hitungan apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan banyaknya biskuit yang tersisa?
- Fokus pada kata "diberikan" dan "tersisa".

2 **2** Ajak peserta didik untuk memikirkan perbedaan operasi pengurangan ini dengan operasi pengurangan yang pernah dipelajari di kelas 1.

- Bagian mana yang berbeda dengan operasi pengurangan yang telah dipelajari sebelumnya?
- Buat anak berpikir tentang perbedaan operasi pengurangan yang sebelumnya telah dipelajari.

Contoh permasalahan di halaman 61  
Pengurangan (1 jam)

Mirna memiliki 25 biskuit. Ia memberikan 13 biskuit kepada Koko.  
Ada berapa sisa biskuit Mirna?  
" Cara mengurangkan bilangan yang terdiri atas 2 angka tanpa meminjam 25 biskuit "

13 ia kembalikan      biskuit yang berbeda

Ayo, kita tuliskan sebuah kalimat matematika untuk menyatakan banyaknya biskuit yang tersisa.  
 $25 - 13$

Ada berapa biskuit yang tersisa?  
**12 biskuit**

Dengarkan gambar dan tulis jawaban untuk masalah Mirna tersebut!

Bab 2 Cara Berhitung      25

3

Ajak peserta didik memikirkan cara menghitung 25 - 13.

- Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.
- Selesaikan dengan caramu sendiri.
- Siapkan terlebih media congklak agar bisa langsung digunakan.
- Bagi peserta didik yang tidak bisa menyelesaikannya, fokuskan pembelajaran pada bilangan 10, ajak berpikir dengan mengingatkan mereka pada pembelajaran pengurangan bilangan puluhan dengan puluhan yang telah dipelajari.

4

Beri tahu dan diskusikan cara penyelesaian

- Berapa hasil yang diperoleh?
- Jelaskan bagaimana cara menemukan jawaban 25 - 13 menggunakan media congklak.
- Beri penjelasan sambil mempraktikkan masing-masing cara penyelesaiannya.
- Bahas pula apakah cara berhitung milik masing-masing peserta didik sama dengan contoh cara berhitung menggunakan media congklak.

5

Diskusikan tentang cara-cara berhitung yang serupa...

- Apakah masing-masing cara berhitung memiliki kesamaan?
- Buatlah peserta didik menyadari kemudahan menghitung dengan menguraikan bilangan ke dalam puluhan dan satuan menggunakan media congklak.

6

Kesimpulan cara menghitung 25 - 13.

- Bagaimana cara menemukan hasil 25 - 13 dengan cepat dan mudah?
- Mintalah peserta didik menjelaskan sambil menghubungkan cara berhitung menggunakan kotak puluhan dan satuan dengan kalimat matematika. Fokuskan pada perbedaan "Cara berhitung Yosef dan cara berhitung Farida".
- Ayo kita simpulkan cara penghitungannya.

Ada banyak cara menjumlahkan bilangan. Ayo, perhatikan cara-cara berikut.

**Cara Berhitung Chlo**  
Ada banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.

**Cara Berhitung Daring**  
Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.

**Cara Berhitung Kotak**  
Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.

**Cara Berhitung Yosef**  
Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.

**Cara Berhitung Farida**  
Berapa banyak biskuit yang tersisa? Ayo pikirkan cara yang mudah untuk menemukan hasil 25 - 13.

- Tegaskan bahwa penghitungan akan lebih mudah jika memisahkan puluhan dan satuannya.

### Kegiatan Penutup

1. Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
3. Guru memberkan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME ( jika pembelajaran di jam terakhir)

## E. ASESMEN

### a. Penilaian sikap.

Tabel 2.1 Penilaian sikap

No	NPD	Aspek yang dinilai									Ket			
		1			2			2						
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran	Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh	Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan										
			1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Haidar													
2.	Halwa													
3.	Nusaybah													
Ds														
t														

$$N_s = \frac{n}{12} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

**Tabel 2.2 Indikator Berdoa**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

**Tabel 2.3 Indikator Bersyukur**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan bersungguh-sungguh

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan

**Tabel 2.4 Indikator Kesadaran**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan.
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian

	Tuhan tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan bersungguh-sungguh

### b. Penilaian Pengetahuan (kognitif)

(((Contoh penulisan di papan tulis )))

Jam ke-2

Mima memiliki 25 biskuit, 13 biskuit di antaranya diberikan ke Koko. Berapa biskuit Mima yang tersisa?

Hitunglah  $25-13$ . Kelompokkan ke dalam puluhan dan satuan. Ayo berpikir.

Ditulis  $25 - 13$  Hasilnya 12

Mula-mula ada 25 biskuit

Diberikan kepada Koko 13

Sisanya 12

10 10 5

10 dengan 2 jadi 12

25 terdiri atas 20 dan 5  
13 terdiri atas 10 dan 5  
 $20 - 10 = 10$   
 $5 - 3 = 2$   
10 dan 2 jadi 12

## F. REFLEKSI

### REFLEKSI

#### Refleksi Guru:

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis ?

**Refleksi Peserta Didik :**

Peserta didik diajak untuk memlakukan refleksi terkait seluruh proses belajaran yang sudah dialami.

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian fahami?
3. Bagian mana yang belum kalian fahami?
4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca ?

**G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

### Pengayaan dan Remedial

**Pengayaan :**

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau perdalam materi.

**Remedial :**

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

**Mengetahui**  
**Wali Kelas**

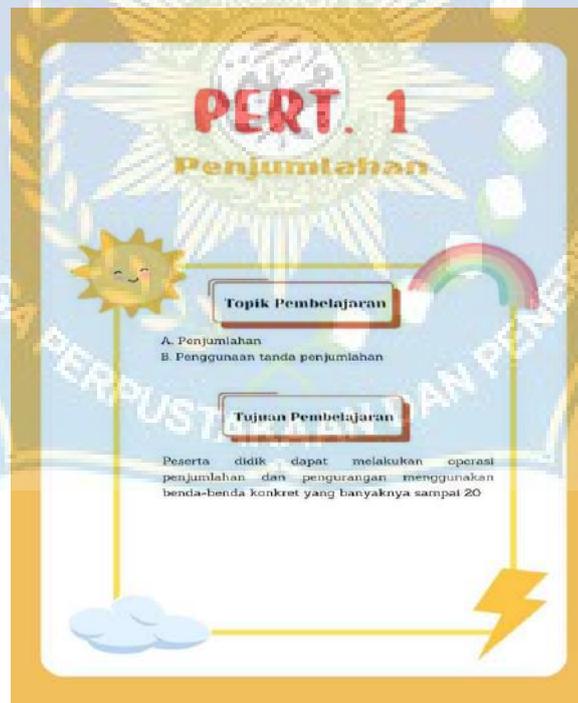
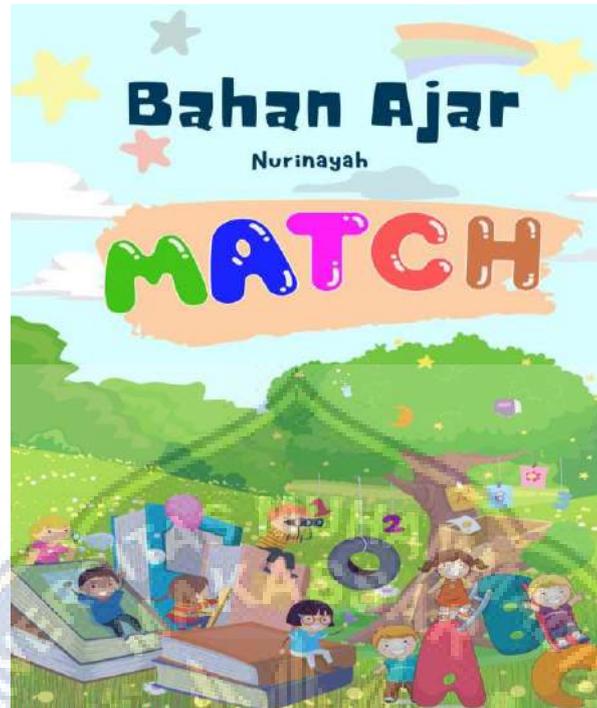
**Makassar,...**

**2024**

**Normah, S.Pd**  
**Nip.**

**Nurinayah**  
**Nim.105401113820**

## Lampiran 2. Bahan Ajar

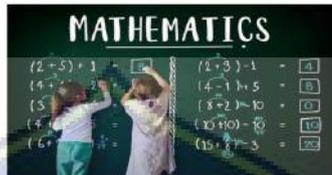


## A Penjumlahan

Salah satu materi dasar dalam matematika mengenai operasi hitung adalah penjumlahan dan pengurangan. Materi ini sudah mulai diajarkan untuk siswa sekolah dasar dari kelas 1. Dengan begitu, siswa diharapkan sudah menguasai makna dari penjumlahan dan pengurangan untuk mempelajari materi di kelas 2.

### Pengertian Penjumlahan

Penjumlahan menurut Glover (2006:4) mengatakan bahwa penjumlahan adalah cara menemukan jumlah total dua bilangan atau lebih.



Gambar 11. Mathematic

Penambahan, sering ditandai dengan tanda plus "+", adalah salah satu dari empat operasi aritmetika dasar. Penjumlahan merupakan penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang disebut jumlah. Misalnya di gambar di samping terdapat tiga apel di sisi kiri dan dua apel di sisi kanan, menghasilkan jumlah lima apel. Dalam simbol matematika, ini difambangkan " $3 + 2 = 5$ ", disebut "3 ditambah 2 sama dengan 5".

### Sifat Sifat Penjumlahan

1. Sifat Komutatif  
Perpetitua dari sifat ini adalah sifat pertukaran dengan kedua ruas dengan hasil yang sama. Tak lahungan saja ke contohnya:  
 $a + b = b + a$   
 $5 + 8 = 8 + 5 \Rightarrow$  kedua sisi jumlahnya adalah 13.
2. Sifat Asosiatif  
Ketika diberikan tiga bilangan terbitah ada dua bilangan yang diberi kurung alias di dalam tanda kurung ini lah yang disebut dengan sifat asosiatif yang berarti sifat pengelompokkan jika dituliskan dalam rumusnya adalah seperti berikut:  
 $(a + b) + c = a + (b + c)$   
 $(4 + 7) + 2 = 4 + (7 + 2) \Rightarrow$  kedua sisi jumlahnya adalah 13.
3. Sifat Identitas Terhadap Penjumlahan  
Sering dikatakan ternyata ada sifat identitas yang kadang membuat banyak orang kebingungan. Ciri khas dari sifat ini adalah penjumlahan dengan bilangan 0. Disebut sebagai sifat identitas karena bilangan apapun yang akan dijumlahkan dengan 0 hasilnya akan tetap. Bisa dilihat dalam bentuk matematikanya yaitu:  
 $0 + a = a + 0$   
 $8 + 0$  atau  $0 + 8$  berjumlah 8 (nilai itu sendiri).
4. Sifat Tertutup  
Disebut sebagai sifat tertutup penjumlahan bilangan bulat akan menghasilkan bilangan bulat juga. Bentuk matematikanya adalah sebagai berikut:  
 $a + b = c$  dengan  $c$  menjadi bilangan bulat.  
 $3 + 8 = 11 \Rightarrow$  berarti 3, 8, dan 11 adalah bilangan bulat.
5. Unsur Invers dalam Penjumlahan  
Ada sifat invers atau lebih dikenal dengan kebalikan yang jika dilakukan penjumlahan pada bilangan kebalikannya akan bernilai 0. Bentuk matematikanya adalah  $a + (-a) = 0$ . Invers atau lawan dari nilai  $a$  adalah  $-a$  dan berlaku sebaliknya yaitu invers nilai  $-a$  adalah  $a$ .  
 $8 + (-8) = 0$   
 $-5 + 5 = 0$

## B Pengurangan

Pengurangan adalah operasi matematika yang digunakan untuk mengurangi satu bilangan dari bilangan lainnya, sehingga menghasilkan selisih antara kedua bilangan tersebut.

### Pengertian Pengurangan

Operasi pengurangan adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang dilakukan untuk mengurangi satu atau lebih nilai dari nilai lainnya. Dalam operasi pengurangan, terdapat dua angka yang terlibat yaitu angka yang akan dikurangkan (disebut juga sebagai pengurang) dan angka yang dikurangkan (disebut juga sebagai yang dikurangkan). Operasi pengurangan dapat dilambangkan menggunakan tanda "-" di antara pengurang dan yang dikurangkan.

Contoh sederhana operasi pengurangan adalah sebagai berikut:

- $5 - 3 = 2$
- $10 - 7 = 3$
- $9 - 9 = 0$

Dalam operasi pengurangan, hasilnya adalah selisih antara pengurang dan yang dikurangkan. Jika pengurang lebih kecil daripada yang dikurangkan maka hasilnya akan negatif.



### Pentingnya Matematika

Melalui mempelajari matematika, kita diajarkan untuk berpikir analitis, memecahkan masalah, dan mengidentifikasi pola-pola. Kemampuan berpikir logis ini akan sangat berguna dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari seperti membuat keputusan penting, memecahkan masalah, dan membuat perencanaan.

## C Penjumlahan dan Pengurangan

### Hubungan Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu bagian dari operasi hitung matematika yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Hal ini dapat diwujudkan dengan penerapan rumus dari penjumlahan dan pengurangan itu sendiri.

Jika  $a + b = c$ , menjadi  $c - a = b$  atau  $c - b = a$   
 Jika  $a - b = c$ , menjadi  $a - c = b$  atau  $b + c = a$

Hubungan dari rumus penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat dari soal berikut. Fadil punya 5 ikan cupang yang masih hidup dan 3 ikan cupang yang sudah mati. Seluruhnya ada 8 ikan cupang. Fadil punya 8 ikan cupang, 3 di antaranya sudah mati dan ikan cupang yang masih hidup sisa 5.

Ada 8 ikan cupang peliharaan Fadil, 5 di antaranya masih hidup, sedangkan sisanya yang sudah mati berjumlah 3.

Dari a, b, dan c di atas dapat dibuat penjumlahan dan pengurangan bilangan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} 5 + 3 &= 8 \\ 8 - 3 &= 5 \\ 8 - 5 &= 3 \end{aligned}$$

## PERT.2

### Penjumlahan dan Pengurangan

**Topik Pembelajaran**

A. Cara menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam matematika  
 B. Contoh soal penjumlahan dan pengurangan.

**Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20

A
**Cara menghitung penjumlahan dan pengurangan**

Cara menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam Matematika, sebenarnya tidak sulit kalau sudah terbiasa mengerjakan. Pada materi ini, siswa akan diajarkan tentang caranya agar bisa menyelesaikan soal. Penjumlahan dan pengurangan juga ada di kehidupan sehari-hari seperti ketika meminta uang kembalian. Para pedagang biasanya tidak menggunakan alat bantu kalkulator untuk menghitung uang kembalian karena sudah terbiasa.

**Bagaimana cara menghitung penjumlahan dan pengurangan?**

Caranya adalah dengan menjumlahkan suatu angka dengan angka lainnya dan menghasilkan nilai tertentu yang sifatnya pasti. Adapun simbol yang digunakan dalam penjumlahan adalah (+). Sedangkan pengertian pengurangan adalah mengurangi suatu angka dengan angka lainnya dan termasuk dalam operasi aritmatika dan dilambangkan dengan tanda (-). Berikut ini cara menghitung penjumlahan beserta pengurangan dalam Matematika.

- Menjumlahkan Bilangan Bulat dengan Garis Bilangan  
 Garis bilangan adalah sebuah garis yang terdapat angka positif dan negatif. Angka positif terletak di kanan, angka negatif di kiri, dan di tengah adalah nol.  
 Contohnya adalah penjumlahan  $1+3$  maka siswa bisa menggeser jari ke kanan karena bilangan positif. Apabila sudah melewati tiga titik, maka akan mendapatkan hasilnya yaitu 4.
- Mengurangi Bilangan Bulat  
 Masih dengan cara garis bilangan, untuk pengurangan siswa bisa menggeser tangan ke kiri. Misalnya  $5-1$ , maka dari angka lima diburangi satu titik hingga mendapatkan hasilnya yaitu 4.
- Menjumlahkan dan Mengurangi Bilangan Bulat Besar  
 Terakhir adalah menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat besar bisa dengan cara manual. Misalnya menjumlahkan 2500 dengan 7401, maka bisa menuliskan dua angka tersebut lalu diberi garis dan di sebelah kiri ada tanda (+) seperti:

### Contoh Soal Penjumlahan dan Pengurangan

Agar lebih mudah memahami materi dan tata cara di atas, di bawah ini ada beberapa contoh soal penjumlahan dan pengurangan yang mudah.

$1.20 + 20 = 40$   
 $2.30 - 5 = 25$   
 $3.7 - 2 = 5$   
 $4.4 + 2 = 6$   
 $5.6 + 10 = 16$

Cara menghitung penjumlahan dan pengurangan di atas memang mudah asal guru jelas dalam menerangkan langkah-langkahnya. Dengan begitu, siswa dapat mengerjakan contoh soal tepat waktu.

## Lampiran 3. LKPD



### Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20

### Tujuan Pembelajaran

Mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20



### Penjumlahan dan Pengurangan

Nama: \_\_\_\_\_

Tanggal: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

Nilai: \_\_\_\_\_

Hitunglah soal-soal penjumlahan dan pengurangan di bawah ini dengan cermat dan teliti

1.  $36 + 14 = \square$

2.  $46 + 15 = \square$

3.  $36 + 20 = \square$

4.  $35 + 12 = \square$

5.  $40 + 16 = \square$

6.  $34 - 12 = \square$

7.  $45 - 20 = \square$

8.  $20 - 12 = \square$

9.  $50 - 20 = \square$

10.  $36 - 14 = \square$



Tahun Ajaran  
2023/2024

Universitas  
Muhammadiyah  
Makassar

MATEMATIKA  
**LKPD**

Pertemuan 2

Penjumlahan dan  
Pengurangan

Untuk Kelas II  
SD/MI

Nurinayah  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Warner

**Petunjuk Pengerjaan LKPD**

- Berdoalah sebelum memulai mengerjakan Lkpd!
- Kerjakan Lkpd Secara Berkelompok!
- Periksa kembali pekerjaan sebelum mengumpulkan!

Selamat  
Mengerjakan!!

Sekolah  Warner

# LKPD

*Capaian Pembelajaran*

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20

*Indikator Pembelajaran*

Mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media permainan tradisional congklak



Sekolah  Warner

Kelompok: \_\_\_\_\_

Nama Anggota: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

1. Ibu membeli telur 36 butir. Kemudian ibu membeli lagi 14 butir. Berapakah jumlah telur yang dibeli ibu seluruhnya?

**Jawaban:**

2. Ayah memelihara 46 ekor itik. Paman memelihara 15 ekor itik. Berapa jumlah itik keduanya?

**Jawaban:**

**Selamat Mengerjakan!!**

**Sekolah Warner**

3. Di meja ada 36 buku dan di lemari ada 20 buku. Berapa banyak buku seluruhnya?

**Jawaban:**

4. Kakak membeli manik-manik 55 butir. Ibu membelikannya lagi 12 butir. Berapa jumlah manik-manik kakak sekarang?

**Jawaban:**

**Selamat Mengerjakan!!**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAGASSAR**

**Sekolah Warner**

5. Banu dan Ali meneliner ayam. Ayam Banu bertelur 40 butir, Ayam Ali bertelur 16 butir. Berapa jumlah telur ayam mereka?

**Jawaban:**

6. Pak Yazid memesan 54 botol madu asli Cirebon untuk dijual. Lalu terjual 12 botol, berapa sisa botol madu Pak Yazid?

**Jawaban:**

**Selamat Mengerjakan!!**

**Sekolah Warner**

9. Ada 50 peranko. Saya memakai 20 di antaranya.  
Ada berapa peranko yang terasa?

Jawaban:

10. Ada 56 peserta didik di kelas Yun. Hari ini, 11 di antaranya tidak masuk sekolah.  
Berapa peserta didik yang hadir di sekolah?

Jawaban:

**Selamat Mengerjakan!!**

**Sekolah Warner**

7. Kakak pergi ke Bogor dan Jakarta dengan kereta api pukul 4.5 pagi dan tiba di Bogor pukul 20 pagi. Berapa lama kakak di perjalanan?

Jawaban:

8. Sinta dan temannya mengambil 20 stroberi. Mereka makan 12 buah di antaranya. Berapa buah stroberi yang terasa?  
Tuliskan kalimat matematikanya.

Jawaban:

**Selamat Mengerjakan!!**

**Lampiran 4. Instrumen Penilaian**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA**

Hari/Tanggal :

Materi Pokok :

Kelas/Semester :

**Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklist (√) untuk setiap deskriptor yang nampak**

No	Akrivitas Siswa	Skor				Skor Indikator
		1	2	3	4	
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung					
2	Siswa memahami masalah kontekstual yang disampaikan oleh guru.					
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami					
4	Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD yang dibagikan oleh guru					
5	Berani tampil didepan kelas					
6	Siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari					

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN  
MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

Nama :  
Kelas :  
Pelajaran :  
Tanggal :

**A. Petunjuk :**

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu
3. Catat respommu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (√)

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda senang dengan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media congklak?		
2	Apakah Anda menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media congklak?		
3	Apakah Anda menyukai LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?		
4	Apakah dengan penggunaan media congklak dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah Anda memahami materi pelajaran?		
5	Apakah Anda tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh Pendidik dengan penggunaan media congklak?		
6	Apakah Anda mempunyai lebih banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?		
7	Apakah Anda merasa ada kemajuan		

	setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?		
8	Apakah anda tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh Pendidik dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?		
9	Apakah Anda berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan penggunaan media congklak?		



**KISI – KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST***

**Sekolah** : SD Inpres Karunrung Makassar

**Mata Pelajaran** : MATEMATIKA

**Kelas / Semester** : II / 2 (Satu)

CP	TP	Indikator Soal	Soal	Jawaban Soal	No. Soal		Bobot Skor	Bentuk Soal
					<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>		
Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20	<b>Mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20</b>	Peserta didik mampu menghitung hasil dari $36 + 14$	$36 + 14 = \dots$	50	1		20	Essay
		Peserta didik mampu menyelesaikan soal penjumlahan dari $45 + 15$	$45 + 15 = \dots$	60		2	20	Essay
		Peserta didik mampu nelusikan hasil penjumlahan dari $36 + 20$	$36 + 20 = \dots$	56	3		20	Essay

		Peserta didik mampu mengungkapkan cara perhitungan penjumlahan dari $35 + 12 =$	$35 + 12 = \dots$	47	2		20	Essay
		Peserta didik mampu mengetahui cara menyelesaikan soal penjumlahan dari $40 + 16 =$	$40 + 16 = \dots$	56		4	20	Essay
		Peserta didik mampu menghitung hasil pengurangan dari $34 - 12 =$	$34 - 12 = \dots$	22		1	20	Essay
		Peserta didik mampu menyelesaikan soal pengurangan dari $45 - 20 =$	$45 - 20 = \dots$	25	4		20	Essay

		Peserta didik mampu nelusikan hasil pengurangan dari $20 - 12 =$	$20 - 12 = \dots$	8		3	20	Essay
		Peserta didik mampu mengungkapkan cara perhitungan pengurangan dari $50 - 20 =$	$50 - 20 = \dots$	30		5	20	Essay
		Peserta didik mampu mengetahui cara menyelesaikan soal pengurangan dari $36 - 14 = \dots$	$35 - 14 = \dots$	22	5		20	Essay

Lampiran 5. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

*PRETEST*



# Penjumlahan dan Pengurangan

Nama: Andi Adan Alquramira

Tanggal: 16-29-1-2020

Kelas: \_\_\_\_\_

Nilai: \_\_\_\_\_

Hitunglah soal-soal penjumlahan dan pengurangan di bawah ini dengan cermat dan teliti

$$1. 36 + 14 = \boxed{50} \quad \checkmark$$

$$2. 46 + 15 = \boxed{61} \quad \checkmark$$

$$3. 36 + 20 = \boxed{56} \quad \checkmark$$

$$4. 35 + 12 = \boxed{47} \quad \checkmark$$

$$5. 40 + 16 = \boxed{56} \quad \checkmark$$

$$6. 34 - 12 = \boxed{26} \quad \checkmark$$

$$7. 45 - 20 = \boxed{25} \quad \checkmark$$

$$8. 20 - 12 = \boxed{8} \quad \checkmark$$

$$9. 50 - 20 = \boxed{29} \quad \times$$

$$10. 36 - 14 = \boxed{22} \quad \checkmark$$

# Penjumlahan dan Pengurangan

Nama: ahmad aishah ramadan

Tanggal: 29

Kelas: 11 B

Nilai: \_\_\_\_\_

Hitunglah soal-soal penjumlahan dan pengurangan di bawah ini dengan cermat dan teliti

$$1. 36 + 14 = \boxed{50} \quad \checkmark$$

$$2. 46 + 15 = \boxed{61} \quad \checkmark$$

$$3. 36 + 20 = \boxed{56} \quad \checkmark$$

$$4. 35 + 12 = \boxed{47} \quad \checkmark$$

$$5. 40 + 16 = \boxed{56} \quad \checkmark$$

$$6. 34 - 12 = \boxed{20} \quad \alpha$$

$$7. 45 - 20 = \boxed{25} \quad \checkmark$$

$$8. 20 - 12 = \boxed{8} \quad \checkmark$$

$$9. 50 - 20 = \boxed{30} \quad \checkmark$$

$$10. 36 - 14 = \boxed{20} \quad \checkmark$$



**POSTTEST**

**Sekolah  Warner**

**Kelompok :** \_\_\_\_\_

**Nama Anggota :** Achmad Nur Farli A  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

100

1. Ibu membeli telur 36 butir. Kemudian Ibu membeli lagi 14 butir. Berapakah jumlah telur yang dibeli Ibu seluruhnya?

**Jawaban:**

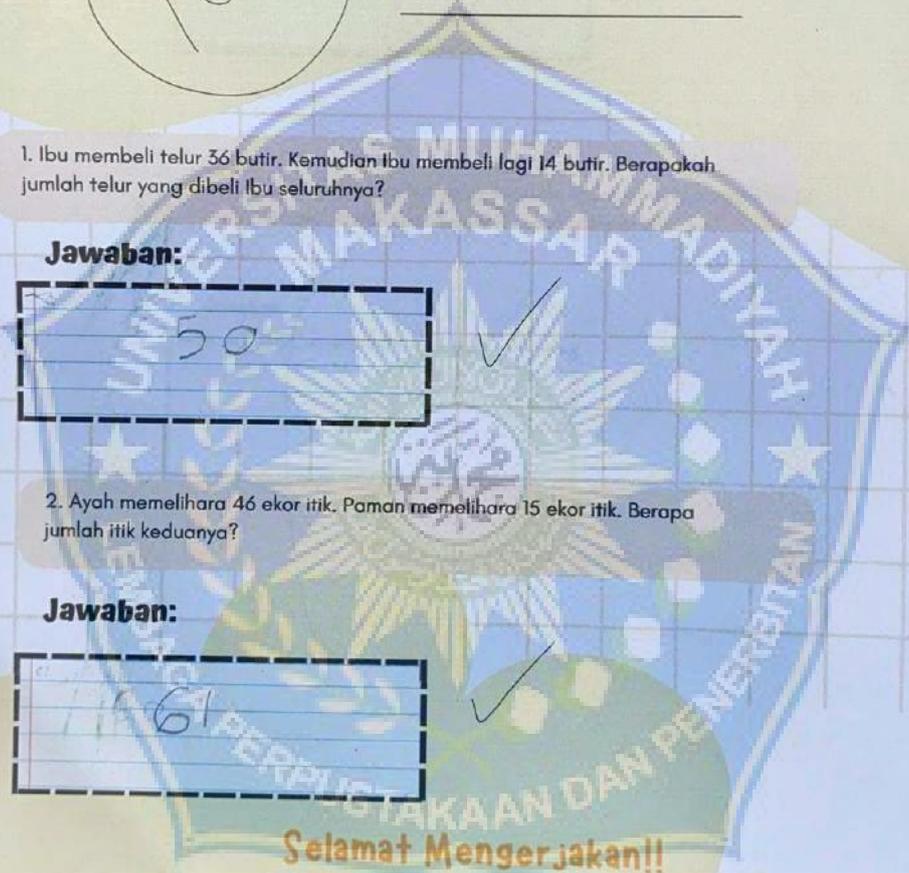
50 ✓

2. Ayah memelihara 46 ekor itik. Paman memelihara 15 ekor itik. Berapa jumlah itik keduanya?

**Jawaban:**

61 ✓

**Selamat Mengerjakan!!**



Sekolah  Warner

3. Di meja ada 36 buku dan di lemari ada 20 buku. Berapa banyak buku seluruhnya?

Jawaban:

56
----

4. Kakak membeli manik-manik 35 butir. Ibu membelikannya lagi 12 butir. Berapa jumlah manik-manik kakak sekarang?

Jawaban:

--

Selamat Mengerjakan!!

Sekolah  Warner

5. Banu dan Ali memelihara ayam. Ayam Banu bertelur 40 butir. Ayam Ali bertelur 16 butir. Berapa jumlah telur ayam mereka?

Jawaban:

56 ✓

6. Pak Yazid memesan 34 botol madu asli Cirebon untuk dijual. Lalu terjual 12 botol, berapa sisa botol madu Pak Yazid?

Jawaban:

22 ✓

Selamat Mengerjakan!!

Sekolah  Warner

7. Kakak pergi ke Bogor dari Jakarta dengan kereta api pukul 10 pagi dan tiba di Bogor pukul 14 pagi. Berapa lama kakak di perjalanan?

Jawaban:

24 ✓

8. Sinta dan temannya mengambil 20 stroberi. Mereka makan 12 buah di antaranya. Berapa buah stroberi yang tersisa?  
Tuliskan kalimat matematikanya.

Jawaban:

$20 - 12 = 8$  ✓

Selamat Mengerjakan!!

Sekolah  Warner

9. Ada 50 peranko. Saya memakai 20 di antaranya.  
Ada berapa peranko yang tersisa?

Jawaban:

30
----

10. Ada 36 peserta didik di kelas Yuni. Hari ini, 14 di antaranya tidak masuk  
sekolah.  
Berapa peserta didik yang hadir di sekolah?

Jawaban:

--

Selamat Mengerjakan!!

**Sekolah**  **Warner**

**Kelompok :** \_\_\_\_\_

**Nama Anggota :** Radiatul Putra

100

1. Ibu membeli telur 36 butir. Kemudian Ibu membeli lagi 14 butir. Berapakah jumlah telur yang dibeli Ibu seluruhnya?

**Jawaban:**

50 Butir

2. Ayah memelihara 46 ekor itik. Paman memelihara 15 ekor itik. Berapa jumlah itik keduanya?

**Jawaban:**

61 EKOR

**Selamat Mengerjakan!!**

3. Di meja ada 36 buku dan di lemari ada 20 buku. Berapa banyak buku seluruhnya?

Jawaban:

56 BUKU
---------

4. Kakak membeli manik-manik 55 butir. Ibu membelikannya lagi 12 butir. Berapa jumlah manik-manik kakak sekarang?

Jawaban:

67
----

Selamat Mengerjakan!!

Sekolah  Warner

5. Banu dan Ali memelihara ayam. Ayam Banu bertelur 40 butir. Ayam Ali bertelur 16 butir. Berapa jumlah telur ayam mereka?

Jawaban:

56 Butir ✓

6. Pak Yazid memesan 34 botol madu asli Cirebon untuk dijual. Lalu terjual 12 botol, berapa sisa botol madu Pak Yazid?

Jawaban:

22 Botol ✓

Selamat Mengerjakan!!

7. Kakak pergi ke Bogor dari Jakarta dengan kereta api pukul ~~10~~ pagi dan tiba di Bogor pukul ~~11~~ pagi. Berapa lama kakak di perjalanan?

Jawaban:

1 Jam ✓

8. Sinta dan temannya mengambil 20 stroberi. Mereka makan 12 buah di antaranya. Berapa buah stroberi yang tersisa?  
Tuliskan kalimat matematikanya.

Jawaban:

8 Buah ✓

Selamat Mengerjakan!!

9. Ada 50 perangko. Saya memakai 20 di antaranya.  
Ada berapa perangko yang tersisa?

**Jawaban:**

30 Perangko ✓

10. Ada 36 peserta didik di kelas Yuni. Hari ini, 14 di antaranya tidak masuk sekolah.  
Berapa peserta didik yang hadir di sekolah?

**Jawaban:**

22 Peserta Didik ✓

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Hari/Tanggal : Kamis, 01, Februari 2024  
 Materi Pokok : Penjumlahan dan pengurangan  
 Kelas/Semester : 2 / 1  
 Pertemuan :

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklist (✓) untuk setiap deskriptor yang nampak

No	Aktivitas Siswa	Skor				Skor Indikator
		1	2	3	4	
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung				✓	
2	Siswa memahami masalah kontekstual yang disampaikan oleh guru.			✓		
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami			✓		
4	Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD yang dibagikan oleh guru				✓	
5	Berani tampil didepan kelas				✓	
6	Siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari				✓	

## LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Nama : Difa Amanda S.  
 Kelas : 2  
 Pelajaran : Matematika  
 Tanggal : 10 Februari 2024

#### A. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu
3. Catat respomu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓)

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda senang dengan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media congklak?	✓	
2	Apakah Anda menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media congklak?	✓	
3	Apakah Anda menyukai LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?	✓	
4	Apakah dengan penggunaan media congklak dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah Anda memahami materi pelajaran?	✓	
5	Apakah Anda tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh Pendidik dengan	✓	

	penggunaan media congklak?		
6	Apakah Anda mempunyai lebih banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?		✓
7	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?	✓	
8	Apakah anda tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh Pendidik dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan media congklak?	✓	
9	Apakah Anda berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan penggunaan media congklak?	✓	



### Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa Kelas II

Satuan Pendidikan: SD Inpres Karunrung Makassar

No	Nama Siwa	Jenis Kelamin	Pertemuan	
			1	2
1	Abrisman Rafif Alwi	L	.	.
2	Andi Akifah Inara Iswar	P	.	.
3	Adeeva Aulia Anzhary	P	.	.
4	Achmad Nur Fadli Amir	L	.	.
5	Difa Amananda	P	.	.
6	Fathin Farzanah Gusnadi	P	.	.
7	Kevin Aldiansyah Herman	L	.	.
8	Kinanti Almadina	P	.	.
9	Muh. Al Aqsa	L	.	.
10	Muh. Reski Pajar	L	.	.
11	Muh. Rifki Hidayat	L	.	.
12	Muh. Wildan Ramadhan WP	L	.	.
13	Muhammad Azhar Azis	L	.	.
14	M. Ridwan	L	.	.
15	Muh. Fiqram Malik	L	.	.
16	Muh. Rifky Rifaldy	L	.	.
17	Muh. Adnan	L	.	.
18	Muh. Anugrah Ramadan A	L	.	.
19	Muh. Khoerrul Dzakki	L	.	.
20	Muhammad Rafandra	L	.	.
21	Marsha Ramadani Wardana	P	.	.
22	Nur Tri Putri M	P	.	.
23	Radhitya Febriano Putra A	L	.	.
24	Radiatul Putra	L	.	.
25	Raya Septiani J	P	.	.
26	Siti Fatimah Pratiwi	P	.	.
27	Sifa Safa Qillah	P	.	.
28	Tisa Aprilia	P	.	.

## Lampiran 7. Hasil Data SPSS Versi 26

## Statistics

		<i>Pretest</i>	Posttest
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		60.68	83.75
Median		67.00	85.00
Mode		70	80
Std. Deviation		20.833	9.391
Minimum		10	60
Maximum		90	100

		<i>Pretest</i>		Valid	Cumulative	
		Frequency	Percent	Percent	Percent	
Valid	10	1	3.6	3.6	3.6	
	20	1	3.6	3.6	7.1	
	30	1	3.6	3.6	10.7	
	40	5	17.9	17.9	28.6	
	60	5	17.9	17.9	46.4	
	65	1	3.6	3.6	50.0	
	69	1	3.6	3.6	53.6	
	70	6	21.4	21.4	75.0	
	80	4	14.3	14.3	89.3	
	85	1	3.6	3.6	92.9	
	90	2	7.1	7.1	100.0	
	Total		28	100.0	100.0	

		<i>Posttest</i>		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	60	1	3.6	3.6	3.6
	65	1	3.6	3.6	7.1
	70	1	3.6	3.6	10.7
	75	2	7.1	7.1	17.9
	80	7	25.0	25.0	42.9

85	6	21.4	21.4	64.3
90	6	21.4	21.4	85.7
95	2	7.1	7.1	92.9
100	2	7.1	7.1	100.0
Total	28	100.0	100.0	

### 1. Statistik Skor *Pretest* pada Siswa Kelas II Inpres karunrung Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	90
Skor Minimum	10
Rata-rata (mean)	60.68
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20.833

### 2. Distribusi Frekuensi dan kategori kemampuan berhitung mmurid siswa kelas II SD Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dengan menggunakan skala 100

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 -54	Sangat Rendah	8	28,7
2	55-64	Rendah	5	17,9
3	65-79	Sedang	8	28,6
4	80-89	Tinggi	5	17,9
5	90-100	Sangat Tinggi	2	7,1
Jumlah			28	100

### 3. Deskripsi Hasil *Pretest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	13	46,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	15	53,6
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

### 4. Deskripsi aktivitas pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

No	Akrivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung	28	100				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
2	Siswa memahami masalah kontekstual yang disampaikan oleh guru.	21	75			<input type="checkbox"/>		Aktif
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami	21	75			<input type="checkbox"/>		Aktif
4	Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD yang dibagikan oleh guru	20	93				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
5	Berani tampil didepan kelas	23	82				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
6	Siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari	28	100				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
<b>Jumlah Siswa (28)</b>			87,50					<b>Aktif</b>

### 5. Hasil Analisis Data Respons Siswa Kelas IIB SD Inpres Karunrung Makassar

No	PERTANYAAN (ASPEK YANG DIRESPONS)	Frekuensi		Persentase %	
		Ya/Positif	Tidak/Negatif	Ya/Positif	Tidak/Negatif
1	Apakah Anda senang dengan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media permainan tradisional congklak ?	28	0	100	0
2	Apakah Anda menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media tiga dimensi ?	27	1	96,42	3,57
3	Apakah Anda menyukai LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	27	1	96,42	3,57
4	Apakah dengan penggunaan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah Anda berhitung ?	27	1	96,42	3,57
5	Apakah Anda tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh Pendidik dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	19	9	67,85	32,14
6	Apakah Anda mempunyai lebih banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?	13	15	46,42	53,57
7	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	22	6	78,54	4,55
8	Apakah anda tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh Pendidik dalam	20	8	71,42	28,57

	pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?				
9	Apakah Anda berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan penggunaan media permainan tradisional congklak ?	20	8	71,42	28,57
Rata-rata				81,68	16,19

#### 6. Statistik Skor *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	60
Rata-rata (mean)	83,75
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20,833

#### 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

No.	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0
2	$55 \leq x < 75$	Rendah	3	10,8
3	$75 \leq x < 80$	Sedang	2	7,1
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	13	46,4
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	10	35,6
Jumlah			28	100

### 8. Deskripsi Hasil *Posttest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	1	3,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	96,3
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.201	28	.005	.922	28	.159
<i>Posttest</i>	.166	28	.046	.950	28	.199

a. Lilliefors Significance Correction

$$g = \frac{83,75 - 60,68}{100 - 65}$$

$$= \frac{83,75}{35}$$

$$= 2,39$$

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

### 9. Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,75$	Sedang
$g \geq 0,75$	Tinggi

Berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan rumus dari ternormalisasi, maka sesuai dengan hasil perhitungan yang diperoleh yakni 2,39 yakni berada pada kategori tinggi.

Uji hipotesis

### Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Pai Pretest - Posttest	-23.071	16.768	3.169	-29.574	-16.569	-7.281	27	.000



## Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian



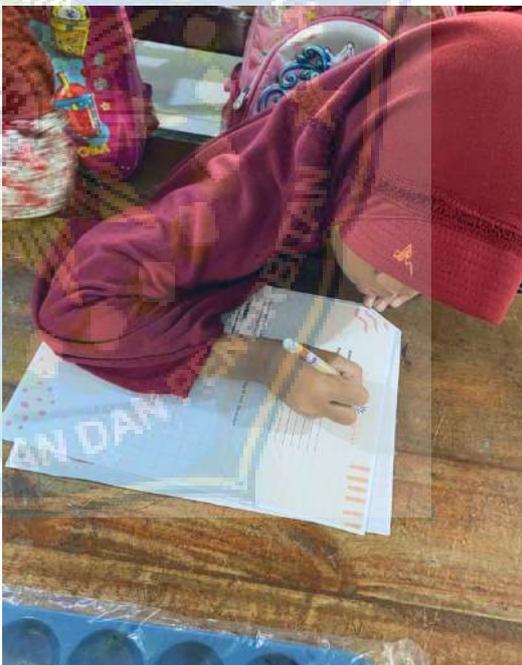
Gambar 1. Perkenalan



Gambar 2. Peneliti Bimbingan Bersama Wali kelas



Gambar 3. Pembagian Soal *Pretest*



Gambar 4. Pengerjaan *Pretest*



Gambar 5. Pemberian Materi Penjumlahan dan Pengurangan



Gambar 6. Pengerjaan LKPD



Gambar 7. Pembagian *Posttest*



Gambar 8. Pengerjaan *Posttest* Menggunakan Media Congklak



Gambar 9. Foto Bersama Setelah Peneliti



Gambar 10. Foto Bersama Setelah Penelitian



## Lampiran 9. Persuratan Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

---

Nomor : 3037/05/C.4-VIII/XII/1445/2023 17 Jumadil Awal 1445  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 30 Nopember 2023 M  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
 di -  
 Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15309/FKIP/A.4-II/XII/1445/2023 tanggal 14 Desember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NURINAYAH**  
 No. Stambuk : **10540 1113820**  
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**  
 Pekerjaan : **Mahasiswa**  
 Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II INPRES KARUNRUNG MAKASSAR"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Desember 2023 s/d 21 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,  
  
**Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd**  
 NBM 1127761

12-23



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor	: 31807/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3037/05/C.4-VIII/XII/1445/2023 tanggal 30 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NURINAYAH
Nomor Pokok	: 105401113820
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD INPRES KARUNRUNG  
MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **21 Desember 2023 s/d 21 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 18 Desember 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No.2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang

Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Email : [disdikkotams@gmail.com](mailto:disdikkotams@gmail.com)

**IZIN PENELITIAN**

NOMOR :070/00953/K/Umkep/XII/2023

Dasar : Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/938/SKP/DPMPTSP/XII/2023 Tanggal 14 Desember 2023, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada

Nama : **NURINAYAH**  
NIM/Jurusan : 105401113820 / PGSD  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Sit. Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDI Karunrung Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* dengan judul penelitian:

**" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD INPRES KARUNRUNG MAKASSAR "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 29 Desember 2023

An. KEPALA DINAS



Plt. Kasubag Umum dan Kepegawaian

**WICAKSANA UMAR, S.Pd, MM**

Tingkat : Penata Tk.I

NIP : 19801001 200312 1 009



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

**KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Munirayah f NIM: 10540. 11138 20 f

Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional  
Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres  
Karunrung Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 25 Nov 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	08/01/2024	Menyerahkan Surat izin	<i>[Signature]</i>
2.	10/01/2024	Observasi dan bimbingan dengan guru	<i>[Signature]</i>
3.	14/01/2024	Pretest	<i>[Signature]</i>
4.	18/01/2024	Treatment (Perlakuan pertemuan 1)	<i>[Signature]</i>
5.	26/01/2024	Treatment (Perlakuan pertemuan 2)	<i>[Signature]</i>
6.	01/02/2024	Posttest	<i>[Signature]</i>
7.	14/02/2024	Analisis data	<i>[Signature]</i>
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi  
*[Signature]*  
Dr. Ajiem Bahri S. Pd., M. Pd.  
NBM. 14489133

Mengetahui,  
Kepala UPT. SPF. IMPRES KARUNRUNG  
*[Signature]*  
ST. ADRIYANI S. Pd  
NIP. 19640116198306 2 002

Catatan:  
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.  
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

## Lampiran 10

## HASIL TES DAN BEBAS PLAGIASI



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**  
Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurinayah  
Nim : 105401113820  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	2 %	25 %
3	Bab 3	2 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 19 April 2024  
Mengetahui,  
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan.



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: www.library.unismuh.ac.id  
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Nurinayah - 105401113820

ORIGINALITY REPORT

<b>7%</b>	<b>5%</b>	<b>3%</b>	<b>6%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Submitted to University of the Philippines Los Banos Student Paper	<b>3%</b>
<b>2</b>	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<b>2%</b>
<b>3</b>	jurnal.borneo.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	docplayer.info Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
 Exclude bibliography  Off



## BAB II Nurinayah - 105401113820

### ORIGINALITY REPORT

<b>2%</b>	<b>0%</b>	<b>1%</b>	<b>1%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<b>1%</b>
<b>2</b>	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<b>1%</b>
<b>3</b>	Mulyawati Mulyawati, Tanto Aljauharie Tantowie, Diki Najib Fuadi. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah", Bestari   Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2020 Publication	<b>1%</b>
<b>4</b>	docplayer.info Internet Source	<b>&lt;1%</b>

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  Off

## BAB III Nurinayah - 105401113820

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[id.123dok.com](http://id.123dok.com)

Internet Source

1%

2

[repositori.uin-alauddin.ac.id](http://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

1%

3

[www.rijalhabibulloh.com](http://www.rijalhabibulloh.com)

Internet Source

1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



## BAB IV Nurinayah - 105401113820

ORIGINALITY REPORT		LULUS	
7%	0%	1%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%	
2	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%	
3	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1%	
4	Mar'atussolihah Mar'atussolihah, FITRI HILMIATI, Wida Rachmiati. "PENGARUH PENERAPAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBAGIAN DUA ANGKA", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2020 Publication	1%	
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	1%	
6	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1%	
7	id.123dok.com Internet Source	<1%	

# BAB V Nurinayah - 105401113820

## ORIGINALITY REPORT

<b>4%</b> SIMILARITY INDEX	 LULUS 4% INTERNET SOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>0%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	---	---------------------------	-----------------------------

## PRIMARY SOURCES

	 <b>1</b> <a href="http://ejournal.ummac.id">ejournal.ummac.id</a> Internet Source	<b>4%</b>
---	--	-----------

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  Off



## RIWAYAT HIDUP



**NURINAYAH.** Dilahirkan di Kota Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat pada hari Selasa 01 Januari 2002. Anak ketiga dari pasangan Ayahanda Akmal dan Ibunda Sarfiah. Penulis pertama kali masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di SDN 2 Bolo dan tamat sekolah pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan masuk sekolah di SMP Negeri 1 Madapangga pada tahun 2015 dan tamat padatahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan masuk sekolah di SMA Negeri 1 Madapangga dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dan diterima pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2020. Berkat karunia Allah SWT, pada tahun 2023 penulis menyusun skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar”** dan menyelesaikan studi S1 pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar