

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS I SD INPRES MINASA UP**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**OLEH:**

**NURFADILLAH APRILIAH**

**105401120220**

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



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurfadillah Apriliah**, NIM 105401120220, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 14 Dzulqa'idah 1445 H/21 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 21 Mei 2024.

Makassar, 14 Dzulqa'idah 1445 H  
21 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. H. Baharullah, M.Pd.  
2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.  
3. Dr. Andi Mulawakkan, M.Pd.  
4. Dr. Mutmainnah, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Monopoli  
Terhadap hasil Belajar Matematikasiswa Kelas I SD Inpres Minasa Upa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurfadillah Apriliah  
NIM : 105401120220  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 6 Mei 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Mulyawan Firdaus, M.Pd  
NIDN. 0909078901

Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd, M.SI  
NIDN. 0922098601

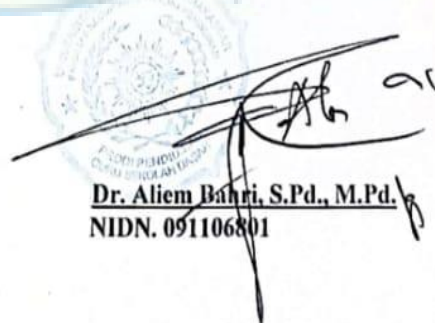
Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD



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



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 091106801



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurfadillah Apriliah

Nim : 105401120220

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Inpres Minasa Upa

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada 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, 27 Mei 2024  
Yang Membuat Pernyataan

Nurfadillah Apriliah



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurfadillah Apriliah  
Nim : 105401120220  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 Mei 2024

Yang Membuat Perjanjian

Nurfadillah Apriliah

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

“ Hidup yang tidak diperjuangkan tidak akan dimenangkan”

“Susah, tapi bismillah”



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudarahraku, dan sahabatku,

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis  
mewujudkan harapan menyadi kenyataan.

## ABSTRAK

**Nurfadillah Apriliah.** 2024. *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD Inpres Minasa Upa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Mulawakan Firdaus dan Pembimbing II Andi Ardhila Wahyudi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design*, dengan dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa Upa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yang hanya mencapai 86,86 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 91,84. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,045 yang menunjukkan bahwa  $0,045 < 0,05$  atau dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Penjumlahan Matematika, Media Monopoli



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt. Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi viiiancer bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Inpres Minasa Upa”** dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Namun, berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis Mempersembahkan karyanya untuk Allah SWT, atas segala karunia dan anugrahnya sehingga penulis di berikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Ayahanda Tasakka. S, panggilan untuk seseorang yang memiliki bahu paling luas, sayap pelindung paling kokoh, pemilik tulang punggung paling kuat, sangat asing dengan kata romantis, dia pun sangat mahir dengan menutupi air matanya. Namun yang membuat dia sempurna adalah ketulusan cinta dan pengorbanannya yang tertuang melalui doa dan usahanya. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada cinta pertama peneliti. Terima kasih pintu surgaku Suriati sudah menjadi ibu terhebat bagi penulis, terimakasih atas segala kasih



sayang dan pelukan hangat yang selalu diberikan, terimakasih atas nasihat yang selalu diutarakan ketika penulis berbuat kesalahan, penulis kuat karenamu disisinya, terimah kasih atas cinta dan doa yang tidak pernah usai, penulis sangat sayang dan cinta kepadamu. Untuk saudarahku Erika Yulia Citra A.Md.T dan Syahrul Rifatulla terimah kasi untuk semuanya hiduplah dengan baik dan bahagia. Terimakasih sudah menjadi bagian dari proses pendewasaan penulis, untuk semua hal-hal menyenangkan dan menyedikan yang pernah kita lalui bersama-sama terimah kasih. Untuk rekan-rekan mahasiswa utamanya dari program studi pendidikan guru sekolah dasar terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini. Semua pihak yang tidak sempat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini penulis ucapkan terimakasih. Terakhir, terimah kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut di banggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Penghargaan yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak penulis sampaikan dengan hormat kepada: Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, S. Pd., Ph. D selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Andi Mulawakan Firdaus S.Pd.,M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Andi Ardhila Wahyudi S.Pd,

M,Si, selaku pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu selama penulis dalam tahap penyusunan skripsi hingga selesai.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf dan siswa di SD Inpres Minasa Upa yang telah memberikan izin dan bantuan sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian dengan baik.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya kepada kampus biru Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Billahi fii Sabilil Haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Makassar, April 2024

Nurfadillah Apriliah

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Karangka Berfikir.....	17
C. Hasil Penelitian Relevan .....	18
D. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	22

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Lokasi Penelitian.....	22
C. Populasi Dan Sampel Penelitian .....	22
D. Desain Penelitian.....	23
E. Variabel Penelitian .....	24
F. Definisi Operasional Variabel.....	25
G. Prosedur Penelitian.....	25
H. Instrumen Penelitian.....	27
I. Teknik Pengumpulan Data.....	28
J. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Analisis Deskriptif .....	35
B. Analisis Inferensial.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan .....	51
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Kategori Hasil Belajar Siswa .....	29
3.3 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	30
4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Pretest)....	35
4.2 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen .....	36
4.3 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen .....	37
4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest) .....	37
4.5 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen .....	38
4.6 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen.....	39
4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol (Pretest).....	39
4.8 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	40
4.9 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol.....	41
4.10 Hasil Belajar Kelas Kontrol (Posttest) .....	41
4.11 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol .....	42
4.12 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol .....	43
4.13 Hasil Uji Hormalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	44
4.14 Hasil Uji Hormalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	44
4.15 Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen.....	45
4.16 Hasil Homogenitas Kelas Kontrol .....	45
4.17 Hasil Uji T (Independent Sampel T Test) .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Karangka Berfikir .....	18
4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Pretest) .....	36
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest).....	38
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pretest) .....	40
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest) .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	56
2. Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	74
3. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kalas Eksperimen Dan Kelas Kontrol. ....	75
4. Kisi-Kisi Pretest Dan Posttest .....	81
5. Rubrik Penskoran Pretest Dan Posstest.....	82
6. Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen .....	85
7. Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol .....	89
8. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen .....	92
9. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol.....	93
10. Lembar Obsevasi Kegiatan Guru .....	94
11. Lembar observasi kegiatan peserta didik .....	100
12. Media Monopoli Penjumlahan.....	106
13. Dokumentasi kegiatan penelinelitian .....	107
14. Penyurata.....	111
15. Hasil Plagiat .....	114
16. LOA Jurnal.....	120

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan, serta sebagai proses perubahan tingkah laku, kepribadian, dan sikap agar menjadi lebih baik juga bisa bermanfaat bagi dirinya masyarakat, dan bangsanya: Pendidikan berasal dari kata didik jika kata ini mendapat awalan "me" akan menjadi "mendidik" artinya memelihara dan memberi pelatihan. Dalam memelihara dan memberi pelatihan dipetik adanya ajaran, tuntunan, dan bimbingan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Hadaming, 2023). Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan mengumpulkan informasi baik, untuk sekarang dan yang akan datang, terlebih lagi pada usia sekolah dasar. Gagasan itu sejalan dengan (Maryanti & Syah, 2021) yakni, Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Anak usia sekolah dasar dapat menyerap pendidikan tidak peduli itu positif atau negatif. Oleh karena itu, pengajar berperan penting dalam membimbing dan membina agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Menurut (Trianingih, 2016) selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif. Penjelasan tersebut dapat



menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Maka dari itu, diperlukan suatu hal untuk membantu pendidik didalam pembelajaran guna menyelesaikan masalah dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah yang diberikan secara maksimal kepada peserta didik, mulai dari tingkat dasar hingga menengah (Mikrayanti, 2016). Matematika sekolah mengacu pada perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi disamping kepentingan pendidikan. Matematika sendiri memberikan kontribusi yang besar, dari abstrak ke konkret, dan dari sederhana ke kompleks, sehingga dapat memecahkan masalah matematika di semua disiplin ilmu. Matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya digunakan untuk mencapai tujuan, seperti mencerdaskan anak bangsa tetapi juga untuk mempersiapkan siswa agar dapat menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan. Matematika dapat melatih siswa untuk bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif dalam memecahkan masalah (Ernawati, 2020). Menurut Ramdani (2023), hal yang bisa kita lakukan agar pembelajaran matematika terlihat menarik dan menyenangkan salah satunya adalah dengan memilih media pembelajaran yang baik.

Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan (Vidiyah, & Syah, 2021) Hal ini untuk menghindari kejenuhan dan Media yang digunakan guru cenderung menggunakan media konvensional saja yakni, buku paket, LKS, dan hanya sesekali menggunakan media proyektor di dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak memperhatikan dengan baik pelajaran yang di ajarkan oleh

guru, juga membuat guru mengeluarkan lebih banyak tenaga dalam mengajar. Pernyataan ini diperkuat oleh (Nastiti & Syah, 2022) yakni, Kurangnya pemahaman guru dalam memilih bahan ajar sehingga anak didik hanya diberikan bahan ajar berupa buku paket. Guru menjadikan buku paket sebagai satu-satunya sumber dalam belajar membuat anak didik merasa bosan dengan pelajaran yang guru sampaikan sehingga pembelajaran tidak tepat sasaran. Paradigma berpikir guru dalam menggunakan buku yang ada untuk pembelajaran harus diubah. Ketidaksiapan peserta didik dalam memahami sesuatu. Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan bahan ajar yang relevan di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan akan menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan secara langsung menarik siswa untuk lebih aktif (Arifudin, 2020 & Kirkwood, 2014), sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dapat memunculkan kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik, meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi dan pemecahan masalah, serta meningkatkan kepekaan perasaan sosial. Penggunaan bahan pembelajaran dengan aplikasi permainan, yang dimaksudkan untuk mengajak siswa memecahkan masalah pada mata pelajaran tertentu dengan melakukan latihan atau simulasi yang disertakan dalam aplikasi (Azizah, 2022 & Syahidi, 2019).

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Inpres Minasa Upa kelas I, bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru memberikan suatu konsep hanya dengan ceramah dan kesempatan bertanya. Cara ini tentunya banyak membuat siswa hanya diam. Berdasarkan pengamatan terlihat bahwa dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru

memberikan materi pembelajaran dan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan. Fasilitas yang baik yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika merupakan variasi proses pembelajaran, membantu siswa agar tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Media permainan yang dimiliki dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena media permainan ini mengajak siswa untuk bermain dalam proses pembelajaran. Selain itu, media didesain dalam berbagai warna untuk menarik perhatian siswa.

Masalah utama yang sangat mendasar pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penyebab rendahnya pembelajaran matematika pada perta didik yaitu dikarenakan sebagian peserta didik merasa bosan dengan materi yang isinya hanya teori dan soal. Beberapa peserta didik cenderung lebih bersifat sibuk dengan dunianya sendiri dan berbicara dengan siswa lain dari pada memperhatikan pembelajaran. Oleh karena itu tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan permainan monopoli.

Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran (Syalfifi, 2019). Penggunaan monopoli dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran serta dapat membangun interaksi antar siswa (Mousa, 2019). Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-komplek pada papan permainan menurut Husna dalam (Ulfaeni, Wakhyudin, & januar saputra, 2017). Dalam sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi,

karena dalam hal ini siswa akan merasa bahwa mereka sedang bermain tetapi pada kenyataannya mereka sedang belajar. Sebuah media yang diterapkan menggunakan permainan sehingga membuat situasi-situasi yang menyenangkan tidak membosankan dan mudah dalam mengerjakan soal.

Penggunaan permainan sebagai alat peraga sangat efektif untuk mengembangkan hasil belajar matematika, karena pada hakekatnya jiwa anak adalah jiwa dari permainan, kita jadikan permainan itu sebagai permainan pendidikan. Dalam hal ini, penulis memilih permainan monopoli yang sering dimainkan anak-anak yang berisi angka yang dapat dimainkan siswa sambil belajar matematika. Permainan monopoli yang dibuat oleh penulis sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hal-hal yang telah dikemukakan di atas maka penulis tertarik untuk menyusun penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD Inpres Minasa Upa”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media

pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa.

### **C. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain:

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan media monopoli terhadap hasil belajar matematika SD agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ditujukan kepada:

1. Bagi siswa; pelaksanaan penelitian ini dihadapkan dan menumbuhkan hasil belajar matematika siswa dan dapat mengatasi prestasi siswa dalam proses belajar.
2. Bagi guru; dari penelitian ini dihadapkan dapat menjadi alternative metode dan strategi pengajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.
3. Bagi sekolah; penelitian ini di harapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dasar itu sendiri dan sekolah lain pada umumnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan
4. Bagi pembaca; khususnya mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu kajian yang menarik yang perlu diteliti lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Didalam mendidik pelajar, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satuarah seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi di dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antar guru dan pelajar serta dapat mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran (Akrim, 2018).

Secara umum sarana pembelajaran dalam pendidikan disebut dengan media, yaitu berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang dapat

merangsang siswa untuk berpikir (Mashuri, 2019). Briggs (dalam Mashuri, 2019) berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang mampu menyajikan pesan dan merangsang belajar siswa. Menurut Mashuri (2019), media adalah media untuk menyebarkan pesan/informasi yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa.

Media adalah alat yang digunakan guru dengan desain yang dipersonalisasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mashuri, 2019). Latuheru (dalam Mashuri, 2019) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan membantu proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Menurut Mashuri (2019), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh pengirim dan penerima guna merangsang pikiran, perasaan, minat, ketertarikan dan perhatian peserta didik dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Berdasarkan pengertian yang diberikan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan inspirasi, menarik dan memotivasi perhatian siswa sehingga proses interaksi edukatif antar guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif, tepat dan efektif.

#### **a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu

visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dengan mata telanjang atau langsung dengan mata atau indra penglihatan. Berbagai jenis alat bantu media visual tersedia dalam bentuk gambar, foto, diagram, peta konsep, dan bola dunia.
- 2) Media audio merupakan media yang dapat didengar melalui indra pendengaran yaitu telinga yang berisi materi pembelajaran. Contohnya adalah pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- 3) Media audiovisual adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan atau mata dan dapat didengar dengan indra pendengaran atau telinga. Contoh media audiovisual adalah televisi, audio film.

Menurut Aghni (2018) media pembelajaran berdasarkan pembelajaran:

- 1) Media visual adalah dengan menggunakan indra penglihatan. Pendukung media visual jenis ini adalah garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, dan alat peraga.
- 2) Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, scrabe, powtoon, moovly.
- 3) Multimedia adalah media yang paling kompleks seperti permainan.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Siti Maemunawati (2020) manfaat dari media pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian. Dimana manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan siswa.



1. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah.
2. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, Tentang buku ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih semangat dalam belajar. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan membosankan karena banyak kegiatan yang akan dialukan oleh siswa. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berpikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya.

## **2. Media Monopoli**

Media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan. Menurut Mahesti dan Koeswanti (2021), menyebutkan bahwa media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena pada dasarnya ini media

yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi ajar dapat di modifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran

#### **a. Langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli**

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Papan monopoli di letakkan di atas meja.
2. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa.
3. Pemain membaca doa terlebih dahulu.
4. Guru menjelaskan petunjuk bermain monopoli dan siswa menyimak dengan seksama.
5. Guru yang akan mengawasi jalannya permainan.
6. Setiap kelompok di berikan 1 media permainan monopoli.
7. Permainan di mulai dengan melakukan hompimpa atau suit. Pemain yang menang hompimpa atau suit berhak bermain pertama
8. Pemain mengambil 2 dadu terus di lemparkan sehingga mendapatkan angka. Misalkan angka yang keluar dari dadu pertama 10 dan dadu ke dua 7 maka siswa menjalankan pion yang dimiliki, dengan menjumlahkan dadu pertama dan dadu kedua sehingga mendapatkan hasil 17.
9. Setelah pemain pertama selesai menjumlahkan dadu yang di dapat maka pemain selanjutnya yang akan bermain.

10. Ketika semua pemain bermain dan sudah paham dengan permainan monopoli penjumlahan maka guru memberikan kertas kecil, dimana kertas kecil tersebut berisikan soal yang harus dikerjakan setiap kelompok.
11. Ketika siswa selesai menjawab kertas kecil yang diberikan maka permainan monopoli pun selesai.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan media monopoli**

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli:

- a) Kelebihan media permainan monopoli antara lain:
  1. Pembuatannya sangat sederhana.
  2. Tidak membutuhkan banyak tempat saat bermain.
  3. Mudah dibawa dan dipindahkan.
  4. Melatih ketelitian dan kesabaran siswa.
  5. Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
  6. Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
  7. Mudah dioperasikan.
- b) Kekurangan media permainan monopoli
  1. Tidak dapat dimainkan perorangan
  2. Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.
  3. Membutuhkan waktu yang agak lama.

### 3. Materi penjumlahan

Penjumlahan memiliki arti menggabungkan bersama. Untuk menyelesaikan operasi hitung penjumlahan, kita dapat melakukan berbagai cara yang pertama, pasangkan bilangan yang kedua, menghitung maju. Dalam penjumlahan simbol yang di gunakan yaitu (+).

#### a. Penjumlahan bilangan 1-20

Contoh penjumlahan:

Ada 5 anak bermain bola, kemudian datang lagi 7 anak yang ingin bermain. Sekarang berapa banyak anak yang bermain bola?

Penyelesaian:

Mula-mula ada 5 bertambah lagi 7 anak

Maka  $5 + 7 = 12$

#### b. Penjumlahan 1-30

Contoh penjumlahan

Ada 15 anak bermaian di kotak pasir dan 8 anak bermain di papan luncur. Berapa banyak anak semuanya

Penyelesaian:

Di kotak pasir 15 anak

Di papan luncur 8 anak

Jadi  $15 + 8 = 23$

#### c. Penjumlahan 1-40

Contoh penjumlahan:

Saya punya 25 balok dan saya butuh balok 35, berapa kah balok yang harus saya tambahkan lagi?

Penyelesaian:

Balok yang sudah ada yaitu 25 sedangkan yang di butuhkan yaitu 35 jadi  $25 + \dots = 35$  maka untuk menghasilkan balok 35 kita tambah 10

Maka  $25 + 10 = 35$

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar pada umumnya merupakan upaya individu untuk mencapai perubahan tingkah laku. Proses perubahan tingkah laku merupakan gambaran munculnya serangkaian perubahan kemampuan seorang siswa. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh wawasan, pengetahuan, dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan menjalin interaksi dengan lingkungan belajarnya (Irham dan Wiyani, 2014).

Menurut Slameto (2018), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai suatu perubahan baru dalam tingkah laku secara umum, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan baik yang sebelumnya dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, hal ini dapat diwujudkan dalam suatu perubahan pada tingkah laku individu.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mengikuti program akademik dalam jangka waktu tertentu sesuai

kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar tersebut seringkali dicerminkan sebagai nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar seorang siswa. Hasil belajar merupakan akhir dari proses pendidikan dan pengajaran.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Moore (dalam Fauhah, H., & Rosy, B, 2021) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Fauhah, H., & Rosy, B, 2021) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah yaitu Kognitif, Efektif, dan Psikomotorik.

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun yang mempengaruhi faktor-faktor dalam hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

#### 1) Faktor Internal

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi murid dalam menerima materi pelajaran. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar murid.

#### 2) Faktor Eksternal

##### a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernapas lega.

##### b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

## **B. Karangka Berfikir**

Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan metode pengajaran matematika harus sesuai dengan karakteristik anak. Siswa kelas I SD kebanyakan hanya dalam pikiranya yaitu bermain. Anak-anak masih mempunyai masalah dalam berpikir abstrak. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang inovatif untuk mendukung pembelajaran khusus anak. Mempelajari cara menggunakan lingkungan belajar yang inovatif dapat meningkatkan kenikmatan belajar karena ada hal-hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga anak seringkali tidak dapat menerima pengajaran dan memahami maksud sebenarnya melalui kegiatan langsung.

Oleh karena itu sudah sepatutnya seorang guru harus kreatif dalam memodifikasi media pengajaran, agar siswa dapat menguasai pelajaran yang diajarkannya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika adalah permainan monopoli. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pengajaran konsepnya hanya ingin menyemangati belajar siswa supaya lebih menyenangkan





**Gambar 2.1 Karangka Berpikir**

### C. Hasil Penelitian Relevan

Sebagai sumber referensi untuk merumuskan hipotesis dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap minat pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai landasan penelitian adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian Maidatul Amalia (2020) hasil analisis motivasi belajar siswa mencapai nilai rata-rata 86% termasuk kategori sangat tinggi. Analisis hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung}$  10,12 dan  $t_{tabel}$  1,74 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu sama-sama menggunakan media monopoli tetapi pada penelitian Maidatul

Amalia (2020) ini menggunakan materi yang berbeda yaitu pada pembelajaran IPS

2. Hasil penelitian Ma'ani (2020). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *sample t-test*. Hasil peneitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis dimana  $t_{test} > t_{table}$  was  $7,277 > 2.043$ ,  $H_o$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 38 Mataram.
3. Rahaju, Semin Rudi Hartono (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monipoli Indonesia. Subjek penelitian tindakan kelas ini sebanyak 30 siswa kelas IV SD. Data dikumpulkan dengan lembar observasi, catatan lapangan, dan tes. Pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia dimulai dengan menjelaskan materi dan membagi siswa dalam kelompok. Permainan dimulai dengan pemain melemparkan dadu, melangkah di atas papan permainan, dan meletakkan bidak pada petak. Pemain mengambil dan membacakan soal pada kartu AT atau AAI, kemudian berdiskusi. Jika jawaban benar, pemain mendapat modal tambahan dan berhak membeli properti. Jika jawaban salah, kelompok lain dapat menjawab tersebut. Pada akhir permainan, guru mengumumkan pemenang yaitu kelompok yang memiliki kekayaan

terbanyak. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar pada tahap pratindakan sebanyak 36, 7%, pada siklus I sebanyak 60%, dan pada siklus II sebanyak 83, 3%.

4. Juwita Retna Gumilang (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa III SD Negeri 1 gondang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil analisis data penelitian ini menggunakan uji T dengan ketentuan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi terhadap hasil belajar siswa.
5. Weni Enjeli, dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang keamanan pangan jajanan. Adapun Hasil yang di dapatkan dengan peningkatan rata-rata skor pengetahuan dan sikap siswa dari 7,58 dan 7,55 menjadi 8,26 dan 8.23 Hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan, masing-masing sebesar 21% ( $p = 0.013$ ) dan 31% ( $p = 0.002$ ). Dapat di simpulkan bahwa Modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar tentang keamanan makanan.

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah di paparkan, maka hipotesis penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa Upa.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa Upa.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Jenis penelitian yang digunakan peneliti ialah penelitian jenis kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Melalui metode eksperimen ini peneliti menggunakan desain *Quasi Eksperimental Design*. Desain ini mempunyai suatu kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian eksperimen. Respon yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

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

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa, kelurahan Minasa Upa, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar pada siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa

#### **C. Populasi Dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi**

Sebelum penelitian dilaksanaka, terlebih dahulu harus di tentukan populasi penelitian. Dalam hal ini populasinya yaitu seluruh siswa SD Inpres Minasa Upa Kabupaten Makassar. Jumlah siswa SD Inpres Minasa

Upa sebanyak 425 siswa dengan laki-laki 201 siswa dan perempuan 224 siswa yang terbagi atas 18 kelas.

## 2. Sampel

Sampel adalah anggota populasi yang dipilih melalui suatu prosedur, sehingga dimaksudkan untuk mewakili populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas I-A yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol. Sedangkan kelas I-C yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen. Adapun alasan peneliti mengambil penelitian di kelas I yaitu karena permasalahan ditemukan pada saat melaksanakan observasi awal di kelas I yaitu hasil belajar masih kurang dalam pembelajaran matematika.

## D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pretest-posttest control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang di pilih. Kelompok pertama diberikan perlakuan sedangkan kelompok kedua tidak di berikan perlakuan, Kelompok yang di berikan perlakuan di sebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak di berikan perlakuan di sebut kelompok kontrol. Setelah menentukan sampel kemudian kedua sampel di berikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Sugiyono, 2014). Adapun desain penelitian adalah sebagai beriku.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelas	<i>Pre teks</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*)

O<sub>1</sub>: *Pretest* sebelum di berikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub>: *Posttest* setelah di berikan perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pretest* pada kelompok sebelum diberikan perlakuan kontrol

O<sub>4</sub> : *Posttest* pada kelompok setelah diberikan perlakuan kontrol

Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol di bandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

### E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua Variabel yang diamati yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun variabel tersebut adalah:

1. Variabel Bebas: Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.
2. Variabel Terikat: Hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa upa.

### F. Definisi Oprasional Variabel

1. Permainan monopoli

Secara operasional yang di maksud permainan monopoli adalah permainan monopoli yang sudah di modifikasi sedemikian rupa untuk

mengajarkan matematika kepada siswa. Modifikasi yang dilakukan dengan mengganti petak petak permainan yang biasanya tertulis nama negara di ganti dengan gambar nomor.

## 2. Hasil belajar matematika

Secara operasional yang di maksud hasil belajar adalah capaian yang berupa angka atau nilai setelah pembelajaran dilakukan. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes.

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, penelitian, dan tahap akhir penelitian, perhatikan penjelasan di bawah ini:

1. Tahap perencanaan
  - a. Melakukan observasi ke sekolah tempat di lakukannya penelitian untukmendapatkan informasi tentang keadaan kelas
  - b. Melakukan wawancara dengan pendidik bidang study dan wakil kelas untuk mengetahui keadaan sampel sebelum meneliti.
  - c. Menentukan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - d. Menyiapkan permainan monopoli.
  - e. Merancang dan membuat perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, lembar pretest dan postest.
  - f. Merancang dan membuat instrumen penelitian.



2. Tahap pelaksanaan
  - a. Memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
  - b. Melaksanakan tindakan-tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP, dalam situasi yang actual yang meliputi kegiatan awal, inti serta penutup. Langkah-langka tindakan yang dilakukan pada tahap ini berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.
  - c. Memberikan posttest pembelajaran matematika materi penjumlahan kepada peserta didik pada akhir proses pembelajaran dengan butir soal yang sama pada saat pemberian pretest.
3. Tahap akhir
  - a. Mengelolah data hasil penelitian.
  - b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang di peroleh.
  - c. Menyimpulkan hasil analisis data.

#### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menggali data mengenai pengaruh permainan monopoli penjumlahan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar.

## 1. Lembar Observasi

Adapun instrumen observasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai terlaksanakannya kegiatan proses dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino pecahan. Instrumen lembar observasi seperti dibawah ini yaitu:

- 1). Siswa hadir dalam proses pembelajara.
- 2). Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
- 3). Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
- 4). Siswa ikut aktif dalam mengikuti permaian monopoli.
- 5). Siswa mengerjakan lembar kerja.

## 2. Tes hasil belajar

Soal tes merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan ke siswa kelas 1 yang berjumlah 38 siswa. Dalam penelitian ini soal tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajran matematika materi penjumlahan. Soal yang akan diberikan dalam bentuk soal essai sebanyak 5 nomor. Soal berupa pretest diberikan sebelum perlakuan sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan.

## I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan, alat yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dalam bentuk observasi dan tes. Pada saat melakukan catatan lapangan secara

langsung pada saat proses pembelajaran, dan mengevaluasi dari model pembelajaran yang digunakan yang akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data faktual dengan mengamati kondisi fisik, fasilitas, dan perilaku secara langsung pada objek penelitian. Metode observasi merupakan suatu cara pendokumentasian informasi (data) yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang ingin diamati. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi siswa yang terjadi didalam kelas selama pembelajaran.

#### 2. Tes

Metode tes adalah serangkaian soal atau latihan beserta soal atau latihan lain yang menguji keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu/kelompok. Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pretest-posttest. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika setelah diberi perlakuan belajar.

##### a. Pretest

Pretest merupakan test yang diberikan sebelum menggunakan media monopoli dalam pemahaman materi.

##### b. Posttest

Posttest merupakan test yang di berikan setelah menggunakan media monopoli dalam pemahaman materi.

## J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data. Teknik analisis dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pengolahan data dan menyusunnya untuk keperluan penelitian. Analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Rancangan analisis statistik data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Analisis deskriptif

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang diawali dengan menghimpun data, menyusun data, mengolah data, menyajikan data dan menganalisis data angka untuk memberikan gambaran mengenai suatu fenomena, kejadian atau peristiwa. Analisis statistik deskriptif ini membantu untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar siswa yang dikelompokkan menjadi 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis deskriptif dilakukan dengan bantuan program SPSS.

**Tabel 3.2 Kategori Hasil Belajar Siswa**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
0-59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber: SD Minasa Upa)

Data hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dari skor kriteria ketuntasan idealnya 100.

**Tabel 3.3 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Skor	Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar
$0 \leq x \leq 69$	Tidak Tuntas
$70 \geq x \leq 100$	Tuntas

(Sumber: SD Minasa Upa)

Berdasarkan tabel 3.4 diatas bahwa siswa memperoleh nilai pada interval 70-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai pada interval 0-69 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85% siswa mencapai ketuntasan.

Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa dengan nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

a. Mean (Me)

Rumus mean dalam data bergolong yang digunakan adalah:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

Keterangan:

Me : Nilai

$\sum f_i x_i$  : Jumlah banyaknya siswa

$f_i$  : Jumlah nilai

b. Median ( $Md$ )

Median adalah suatu harga yang membagi luas histogram frekuensi menjadi bagian yang sama besar. Rumus Median untuk data bergolong adalah sebagai berikut:

$$Md = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

$Md$  : median

$B$  : batas bawah, dimana median akan terletak

$p$  : panjang kelas interval

$n$  : banyaknya data/jumlah sampel

$F$  : jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

$f$  : frekuensi kelas median

c. Modus ( $Mo$ )

Modus adalah nilai yang sering muncul/nilai yang frekuensinya banyak dalam distribusi data. Rumus Modus untuk data bergolong adalah

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

$Mo$  : modus

$b$  : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

$p$  : Panjang kelas interval

$b_1$  : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.

$b_2$  : Frekuensi pada kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval terdekat berikutnya.

## 2. Analisis inferensial

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Data Pengujian normalitas dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Dalam penggunaan *statistic inferensial* ini peneliti menggunakan tehnik statistik independen sampel t-test dengan tahapan sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi atau nilai  $p > 0,05$  maka berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi atau nilai  $p < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan terdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitas menggunakan program SPSS yaitu *One Way Anova*. Data normal dan data homogen jika taraf signifikan  $> 0,05$ .

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{\sqrt{\frac{S_A^2}{n_A} + \frac{S_B^2}{n_B}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_A$  : Rerata skor kelompok eksperimen

$\bar{X}_B$  : Rerata skor kelompok kontrol

$s_A^2$  : Varian kelompok eksperimen

$s_B^2$  : Varian kelompok kontrol

$n_A$  : Banyaknya sampel kelompok eksperimen

$n_B$  : Banyaknya sampel kelompok kontrol

### c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistic digunakan independen sampel t-test. Pada uji hipotesis ini, di ambil satu sampel yang kemudian di analisis apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel tersebut.

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{hitung}$  diatas dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi t ( $t_{tabel}$ ). Cara penentuan nilai  $t_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal  $\alpha = 0,05$ ).

Kriteria pengujian hipotesis:

Tolak  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan

Terima  $H_1$ , jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$





## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Deskriptif**

##### 1. Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa pada siswa kelas I A dan I C. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok kontrol pada kelas I A dan kelompok eksperimen pada kelas I C. SD Inpres Minasa Upa merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di BTN Minasa Upa Blok D6 Kota Makassar pada tahun ajaran 2023/2024. Lokasi sekolah sangat strategis, sehingga dapat diakses dari manapun. Gedung sekolah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang antara lain perpustakaan, sanitasi dan lainnya. Selain aspek akademik, sekolah juga memperhatikan aspek non akademik siswa. Sekolah memberi fasilitas minat dan bakat siswa dengan mengadakan ekstrakurikuler yang meliputi pramuka, karate, dan olahraga menampung minat dan bakat siswa serta memberikan pengalaman lain diluar proses belajar secara formal.

##### 2. Deskripsi Data

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang materi yang telah disampaikan. Penelitian ini mengangkat variabel penelitian yaitu variabel bebas media monopoli serta variabel terikat yaitu hasil belajar. Data hasil belajar siswa

diperoleh dengan tes berbentuk essay. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan program pembelajaran. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal pretest dan posttest. Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan, setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan posttest kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah di berikan perlakuan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas data penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Hasil Belajar kelas eksperimen

**Tabel 4.1 hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretest)**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		87.1053
Median		90.0000
Mode		90.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		11.46441
Minimum		60.00
Maximum		100.00

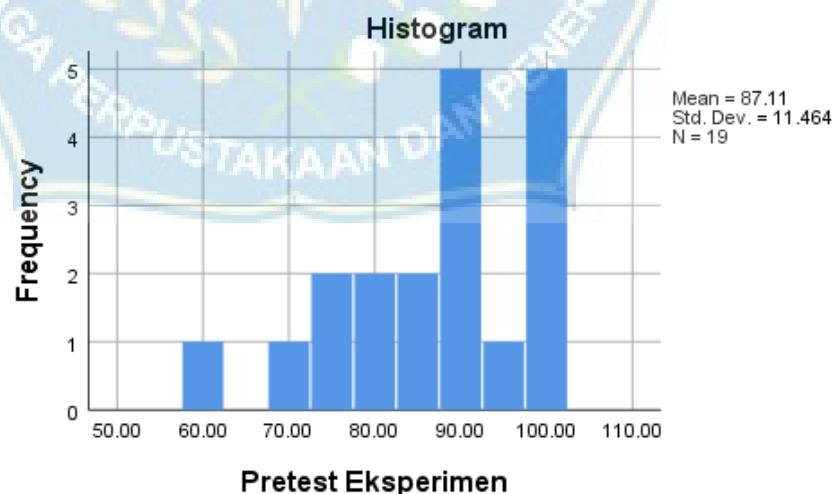
Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (pretest) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 19, skor rerata = 87,10 nilai tengah = 90, simpangan baku = 11,41, nilai minimum = 60 dan nilai maksimum = 100.

Distribusi frekuensi skor pretest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Eksperimen**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0-59	0	0
Rendah	60 – 69	1	5
Sedang	70 – 79	3	16
Tinggi	80 – 89	4	21
Sangat Tinggi	90 – 100	11	58
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



**Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Pretest)**

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pretest kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 80-89 sebanyak 4 siswa (21%) dan 90-100 sebanyak 11 siswa (58%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	1	5
70-100	Tuntas	18	95
Jumlah		19	100

Berdasarkan pada tabel 4.3 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 1 siswa (5%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 18 siswa (95%) memperoleh nilai tuntas.

**Tabel 4.4 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest)**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		91.8421
Median		90.0000
Mode		90.00
Std. Deviation		6.91426
Minimum		80.00
Maximum		100.00

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (pretest) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid

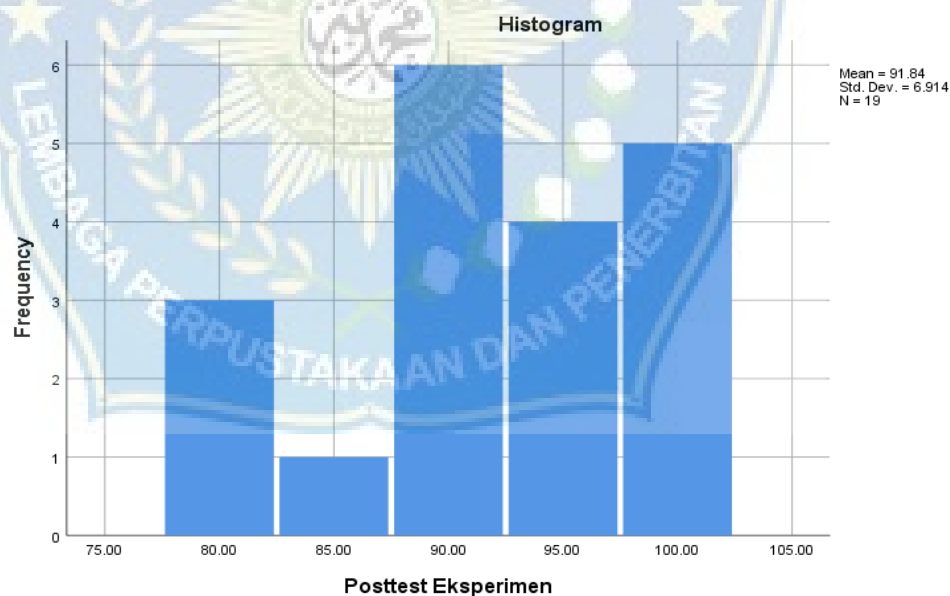
19, skor rerata = 91,84, nilai tengah = 90, simpangan baku = 6,91, nilai minimum = 80 dan nilai maksimum = 100.

Distribusi frekuensi skor pretest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi PostTest Kelas Eksperimen**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0-59	0	0
Rendah	60 – 69	0	0
Sedang	70 – 79	0	0
Tinggi	80 – 89	4	21
Sangat Tinggi	90 – 100	15	79
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



**Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest)**

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi posttest kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 90-100 sebanyak 15 siswa(79%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.6 Ketentuan Skor Hasil Belajar PostTest Kelas Eksperimen**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	0	0
70-100	Tuntas	19	100
Jumlah		19	100

Berdasarkan pada tabel 4.6 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan posttest terdapat 19 siswa (100%) memperoleh nilai tuntas.

b. Hasil Belajar Kelas Kontrol

**Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol (PreTest)**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		73.1579
Median		75.0000
Mode		90.00
Std. Deviation		18.19726
Minimum		40.00
Maximum		100.00

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (pretest) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 19,

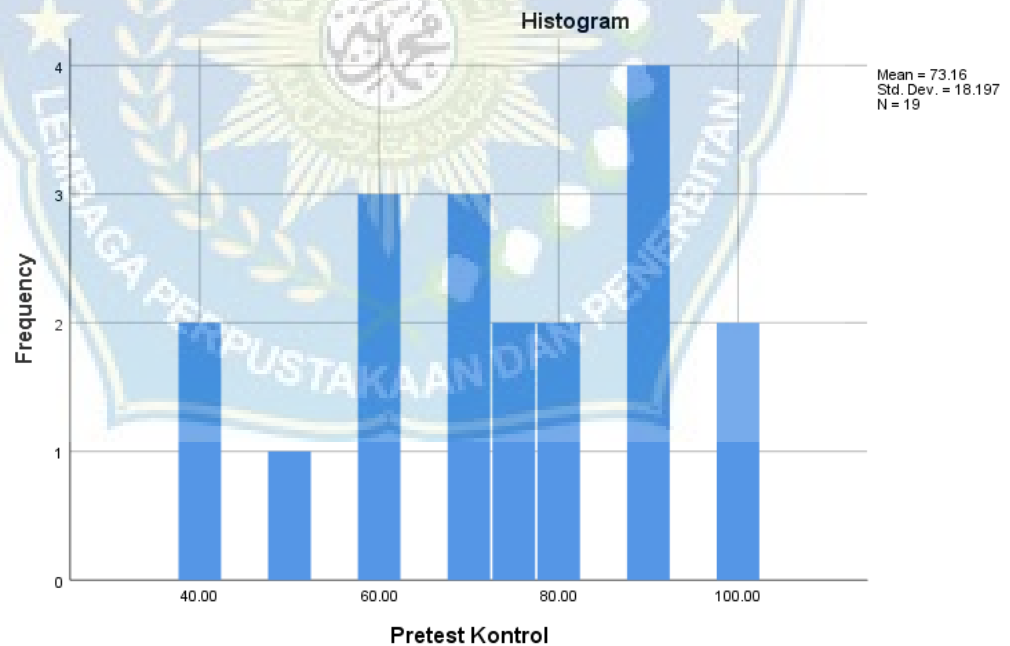
skor rerata = 73,15 nilai tengah = 75,86, simpangan baku = 18,26, nilai minimum = 40 dan nilai maksimum = 100.

Distribusi frekuensi skor pretest kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Kontrol**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0-59	3	16
Rendah	60 – 69	3	16
Sedang	70 – 79	5	26
Tinggi	80 – 89	2	11
Sangat Tinggi	90 – 100	6	32
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



**Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pretest)**

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pretest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 90-100 sebanyak 5 siswa (32%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	6	32
70-100	Tuntas	13	68
Jumlah		19	100

Berdasarkan pada tabel 4.9 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 6 siswa (32%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 13 siswa (68%) memperoleh nilai tuntas.

**Tabel 4.10 Hasil Belajar Kelas Kontrol (PostTest)**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		86.3158
Median		90.0000
Mode		100.00
Std. Deviation		11.64785
Minimum		70.00
Maximum		100.00

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (posttest) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 19, skor rerata = 86,86, nilai tengah = 90, simpangan baku = 11,85 nilai minimum = 70 dan



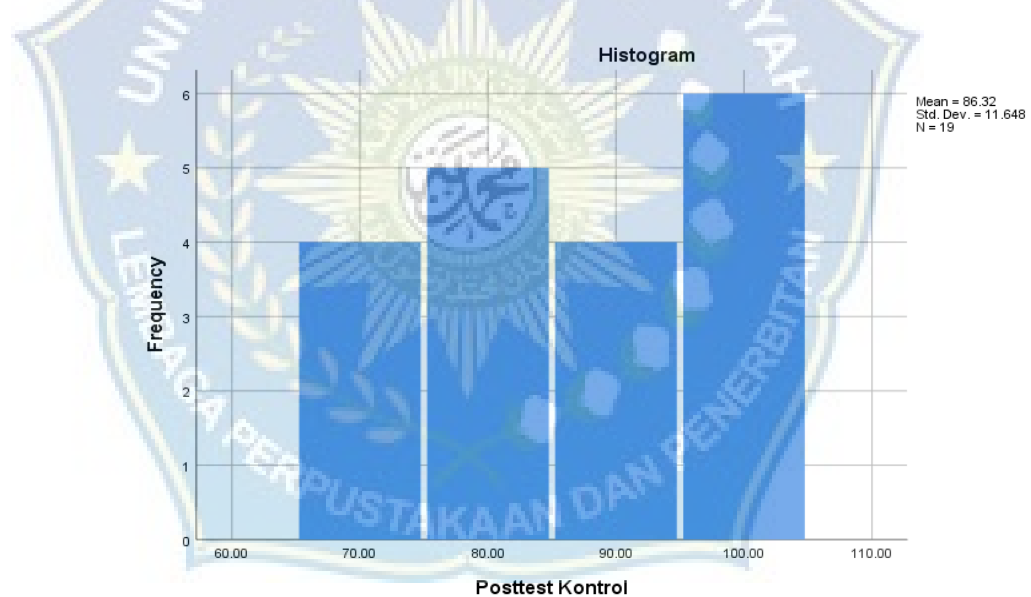
nilai maksimum =100.

Distribusi frekuensi skor posttest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi PostTest Kelas Kontrol**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0-59	0	0
Rendah	60 – 69	0	0
Sedang	70 – 79	4	21
Tinggi	80 – 89	5	26
Sangat Tinggi	90 – 100	10	53
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi posttest kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



**Gambar 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest)**

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pretest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 80-89 sebanyak 5 siswa (26%) dan interval 90-100 sebanyak 10 siswa (53%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	0	0
70-100	Tuntas	19	100
Jumlah		19	100

Berdasarkan pada tabel 4.12 ketuntasan posttest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 19 siswa (100%) memperoleh nilai tuntas.

## B. Analisis Inferensial

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses statistic yang di gunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data pre-test dan post-test dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jenis uji Kolmogorov- Smirnov menggunakan SPSS Statistic versi 25 dengan jumlah sampel masing-masing kelas sebanyak 19 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1). Apabila sig. > 0,05 maka data normal
- 2). Apabila sig. < 0,05 maka data tidak normal

Hasil dari uji ini dapat pada tabel berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Ekperimen**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk
		Statistic	Df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.179	19	.112	.911
	Posttest Eksperimen	.184	19	.088	.878

Dari tabel 4.13 menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas ekperimen yaitu  $0,112 > 0,05$  dan sig. pada posttest yaitu  $0,088 > 0,05$ . Maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

**Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk
		Statistic	Df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kontrol	.138	19	.200*	.946
	Posttest Kontrol	.196	19	.054	.853

Dari tabel 4.14 menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest kelas kontrol lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas kontrol yaitu  $0,200 > 0,05$  dan sig. pada posttest yaitu  $0,054 > 0,05$ . Maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu 0,05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen**

		<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	4.078	1	36	.051
	Based on Median	2.374	1	36	.132
	Based on Median and with adjusted df	2.374	1	28.334	.134
	Based on trimmed mean	3.586	1	36	.066

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji homogenitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki 36 varian yang sama. Kemudian nilai signifikansi data pretest dan posttest kelas eksperimen  $0,051 > 0,05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen yang diperoleh homogen.

**Tabel 4.16 Hasil Homogenitas Kelas Kontrol**

		<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.736	1	36	.107
	Based on Median	2.406	1	36	.130
	Based on Median and with adjusted df	2.406	1	30.215	.131
	Based on trimmed mean	2.705	1	36	.109

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji homogenitas data pretest dan posttest kelas kontrol dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki 36 varian yang sama. Kemudian nilai signifikansi data pretest dan posttest kelas kontrol  $0,107 > 0,05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen yang diperoleh homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistik digunakan uji independent sampel test. Pada uji hipotesis ini, di ambil satu yang kemudian dianalisis apakah ada perbedaan rata-rata

dari sampel tersebut. Setelah melakukan ujinormalitas dan tes hasil belajar kelas yang diajar melalui media permainan monopoli penjumlahan dan kelas Kontrol dapat diketahui bahwa hasil penyebaran data berdistribusi normal sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik yaitu uji T. Uji T (Independent Sample T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 berikut ini data dalam bentuk tabel :

**Tabel 4.17 Hasil Uji T (Independent Sampel T Test)**

		Independent Samples Test		
		t-test for Equality of Means		
		Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	36	.045	6.31579
	Equal variances not assumed	27.747	.047	6.31579

Berdasarkan tabel 4.17 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen. Dari hasil analisis data yang dilakukan, setelah diperoleh dari hasil thitung maka analisisnya adalah:

- 1) Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$   $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka ini berarti media permainan monopoli yang digunakan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa.
- 2) Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$   $H_0$  diterima, maka artinya penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa tidak berpengaruh.

Berdasarkan tabel 4.17 data yang digunakan dari hasil uji di atas adalah *equal variance assumed* dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,045. Kriteria uji independent sampel T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai

sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga  $0,045 < 0,05$  memberikan kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas I di SD Inpres Minasa. Dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas I-A yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas I-C yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media monopoli dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika yang diukur berdasarkan perolehan nilai dari pretest dan posttest.

Nilai hasil pretest dan posttest kelas eksperimen terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest sebesar 0,112 dan pada posttest sebesar 0,088 yang menunjukkan nilai sig.  $> 0,05$  sedangkan nilai hasil pretest dan posttest kelas kontrol terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest sebesar 0,200 dan pada posttest sebesar 0,054 yang menunjukkan nilai sig.  $> 0,05$ . Selain itu kedua kelas dinyatakan homogeny dengan hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen  $0,051 > 0,05$ . dan pretest dan posttest kelas kontrol  $0,107 > 0,05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel t-test berbantuan SPSS Statistik versi 25, diketahui

bahwa nilai sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,045 yang menunjukkan bahwa  $0,045 < 0,05$  atau dengan kata lain hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa.

Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Juwita Retna Gumilang (2019) Hasil analisis data penelitian ini menggunakan uji T dengan ketentuan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil siswa.

Maidatul Amalia (2020) dalam penelitiannya teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan angket. Hasil analisis motivasi belajar siswa mencapai nilai rata-rata 86% termasuk kategori sangat tinggi. Analisis hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung}$  10,12 dan  $t_{tabel}$  1,74 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa.

Ma'ani (2020) dalam penelitiannya teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji

hipotesis dimana  $t_{\text{test}} > t_{\text{table}}$  was  $7,277 > 2.043$ ,  $H_0$  was *rejected* and  $H_a$  was *accepted*. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat dibuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa.





## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian eksperimen mengenai Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Inpres Minasa Upa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SD Inpres Minasa Upa. Dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotes yakni uji Independent Sampel T-Test dengan bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0,045 yang menunjukkan bahwa  $0,045 < 0,05$  atau dengan kata lain hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas I, yaitu diajukan kepada:

1. Pendidik

Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran matematika dapat meningkat.

## 2. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

## 3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.
- Akrim, M. 2018 *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458-460.
- Amalia, M. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Arifudin, D., Sulistyaningsih, E., Adila Kautsar, I., Studi, P. S., & Informasi, T. 2020. *Optimization of The Digital Game Based Learning Instructional Design (DGBL- ID) Method as Learning Support Media*. Jurnal Mantik, 4(3), 2147-2154.
- Azizah, S., Widjanarko, M., Darmanto, E., & Pratama, H. 202. *Interactive learning media 2D educational game to improve learning effectiveness in kindergarten. students*. ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities, 1(1), 23-28.
- Enjelina, W., Ningrum, A. F., & Erda, Z. 2020. *Pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai keamanan makanan jajanan*. Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia, 15(1), 29-34.
- Ernawati, E., & Ilhamuddin, I. 2020. *Deskripsi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pokok Bahasan Induksi Matematika*. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2).
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 321-334.
- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar*. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7(1), 409-421.
- Gumilang, J. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang*. Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA), 1(2).
- Irham & Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz

- Kirkwood, A., & Price, L. 201. *Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is "enhanced" and how do we know? A critical literature review*. Learning, Media and Technology, 39(1), 6-36.
- Kurniawan, D. A. 2020. *Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 3(1), 10-15.
- Ma'ani, M. A. 2020. *Pengaruh Penggunaan Permainan monopoli terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun 2019/2020*. dis universitas\_muhammadiyah\_mataram.
- Maryanti, Dewi; Syah, E. F. 2021. *Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD*. Perseda, IV.
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mikrayanti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*, Suska Journal of Mathematic Education, Vol.2, No.2.
- Mousa, R. 2019. *Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly board game*. Accounting Research Journal, 32(2), 166-180.
- Musdalifah, M., Wahyudi, A. A., & Hadaming, H. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa*. Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika, 1(5), 117-128.
- Nastiti, V. G., & Syah, E. F. 2022. *Psikologi Sastra dalam Cerita Anak Liburan Seru di Desa Nenek Lulu Karya Anee Rahman Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar*. 6(1), 104-110.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. 2022. *Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(3), 1230-1239.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. 2017. *Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia*. JIPMat, 2(2).
- Sari, A., Yadi, F., & Pratama, A. 2023. *Pengaruh Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Kelekar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 6973-6983.
- Septy Nurfadhillah, dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Suka Bumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Septy Nurfadhillah, m. 2021. *Media Pembelajaran*. Suka Bumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Sirajuddin, S., Rany, N. M., & Ramdani, R. 2023. *Penerapan Metode Tanya Jawab Berantai Sebagai Solusi Pembelajaran Matematika Yang Efektif*. ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 146-158.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombonasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syahidi, A. A., Supianto, A. A., & Tolle, H. (2019). *Design and implementation of Bekantan Educational Game (BEG) as a Banjar language learning media*. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 13(3), 108-124.
- Syalfifi, E., Syarif Sumantri, M., & Yatima, D. (2019). *Implementation of Word Monopoly as a Learning Media to Improve Creative and Moral Attitudes in the Students of Class IV Students in Grade IV of SDN Srengseng Sawah 15 Pagi*. American Journal of Educational Research, 7(1), 97-103.
- Trianingsih, R. (2016). *Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI.
- Vidiyah, Nurul; Syah, E. F. (2021). *Semiotik Roland Barthes dalam Film Animasi Entong Sebagai Implikasi Penerapan Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar*. Persedo, IV (3), 187-195.



Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa

Kelas / Semester : I(satu)/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Penjumlahan

Alokasi waktu : 2 JP

**A. KOPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. KOMPETENSI DASAR**

Melakukan penjumlahan bilangan 1-20

**C. INDIKATOR**

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-20

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-20

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

Penjumlahan bilangan 1-20

**F. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Model: kooperatif

Pendekatan: *Saintific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

Media : Monopoli

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>DeskripsiKegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka buku penjumlahan.</li> <li>2. Setelah guru menjelaskan materi penjumlahan, selanjutnya guru akan mengaitkan pembelajaran dengan media permainan monopoli agar siswa lebih paham dan bisa belajar sambil bermain.</li> <li>3. Guru akan membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.</li> <li>4. Guru menjelaskan langkah-langka permainan monopoli dan siswa menyimak dengan seksama.</li> <li>5. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bermain.</li> <li>6. Permainan dimulai.</li> <li>7. Siswa melakukan <i>hompimpah</i> untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai permaian dan berhak memili pion yang akan di gunakan</li> <li>8. Siswa yang pertama mendapat giliran</li> </ol>	50menit



	<p>bermainan, maka dia yang pertama melemparkan 2 dadu</p> <p>9. Lalu pemain menjalankan pion berdasarkan jumlah dadu yang di dapatakan</p> <p>10. Guru yang akan mengawasi jalannya permainan.</p> <p>11. Setelah semua siswa telah bermain maka guru akan menanyakan pengalaman siswa selama bermain monopoli.</p> <p>12. Guru mengondisikan siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.</p> <p>13. Guru membagikan lembar kerja di setiap kelompok</p> <p>14. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</p> <p>15. Siswa mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai di kerjakan</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>4. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ol>	10 menit

#### H. ASESMEN

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar    februari 2024

Guru Kelas

.....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa

Kelas / Semester : I(satu)/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Penjumlahan

Alokasi waktu : 2 JP

#### A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan bilangan 1-30

#### C. INDIKATOR

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-30

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-30

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Penjumlahan bilangan 1-30

**F. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Model: kooperatif

Pendekatan: *Saintific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi kelompok dan Ceramah

Media : Monopoli

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>DeskripsiKegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>4. Siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka buku penjumlahan.</li> <li>2. Setelah guru menjelaskan materi penjumlahan, selanjutnya guru akan mengaitkan pembelajaran dengan media permainan monopoli agar siswa lebih paham dan bisa belajar sambil bermain.</li> <li>3. Guru akan membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.</li> <li>4. Guru menjelaskan langkah-langka permainan monopoli dan siswa menyimak dengan seksama.</li> <li>5. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bermain.</li> <li>6. Permainan dimulai.</li> <li>7. Siswa melakukan <i>hompimpah</i> untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai permainan dan berhak memiliki pion yang akan di gunakan</li> <li>8. Siswa yang pertama mendapat giliran</li> </ol>	50menit

	<p>bermainan maka dia yang pertama melemparkan 2 dadu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Lalu pemain menjalankan pion berdasarkan jumlah dadu yang di dapatakan</li> <li>10. Guru yang akan mengawasi jalannya permainan.</li> <li>11. Setelah semua siswa telah bermain maka guru akan menanyakan pengalaman siswa selama bermain monopoli.</li> <li>12. Guru mengondisikan siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.</li> <li>13. Guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan secara mandiri.</li> <li>14. Siswa secara mandiri mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</li> <li>15. Siswa mengumpulkan hasil mengerjakan lembar kerja.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa.</li> <li>4. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ol>	10 menit

**H. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar, february 2024

Guru Kelas

.....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa

Kelas / Semester : I(satu)/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Penjumlahan

Alokasi waktu : 2 JP

#### A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan bilangan 1-40

#### C. INDIKATOR

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-40

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-40

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Penjumlahan bilangan 1-40

**F. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Model : kooperatif

Pendekatan: *Saintific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi kelompok dan Ceramah

Media : Monopoli

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>DeskripsiKegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>4. Siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka buku penjumlahan.</li> <li>2. Setelah guru menjelaskan materi penjumlahan, selanjutnya guru akan mengaitkan pembelajaran dengan media permainan monopoli agar siswa lebih paham dan bisa belajar sambil bermain.</li> <li>3. Guru akan membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.</li> <li>4. Guru menjelaskan langkah-langka permainan monopoli dan siswa menyimak dengan seksama.</li> <li>5. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bermain.</li> <li>6. Permainan dimulai.</li> <li>7. Siswa melakukan <i>hompimpah</i> untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai permaian dan berhak memili pion yang akan di gunakan</li> <li>8. Siswa yang pertama mendapat giliran bermaian maka dia yang pertama melempar 2</li> </ol>	50 menit

	<p>dadu</p> <p>9. Lalu pemain menjalankan pion berdasarkan jumlah dadu yang di dapatakan</p> <p>10. Guru yang akan mengawasi jalannya permainan.</p> <p>11. Setelah semua siswa telah bermain maka guru akan menanyakan pengalaman siswa selama bermain monopoli.</p> <p>12. Guru mengondisikan siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.</p> <p>13. Guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan secara kelompok</p> <p>14. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan lembar kerja yang diberikan Guru.</p> <p>15. Siswa mengumpulkan lembar kerja yang telah selesi di kerjakan.</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p>1. siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja yang telah di pahami siswa?</li> <li>• Apa saja yang belum di pahami?</li> <li>• Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</li> </ul> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</p> <p>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa.</p> <p>4. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</p>	10 menit

## H. PENILAIAN

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

.....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa

Kelas / Semester : I(satu)/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Penjumlahan

Alokasi waktu : 2 JP

#### A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan bilangan 1-20

#### C. INDIKATOR

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-20

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-20



**E. MATERI PEMBELAJARAN**

Penjumlahan bilangan 1-20

**F. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Model :  
 kooperatif  
 Pendekatan :  
*Saintific*  
 Metode :  
 Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah  
 Media :  
 Buku cetak siswa

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa membuka buku matematika, kemudian siswa dan guru bersama-sama membaca materi dalam buku tersebut.</li> <li>2. Guru memberikan pemahaman awal tentang konsep penjumlahan bilangan 1-20.</li> <li>3. Guru membagikan lembar kerja kepada seluruh siswa</li> <li>4. Siswa secara mandiri mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</li> <li>5. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai di kerjakan.</li> </ol>	50 menit

	6. Guru bersama siswa membahas hasil mengerjakan lembar kerja.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	5. siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung. 6. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar. 7. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik. 8. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.	10menit

#### H. PENILAIAN

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

.....



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Kelas / Semester : I(satu)/Genap  
Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Penjumlahan  
Alokasi waktu : 2 JP

**A. KOPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. KOMPETENSI DASAR**

Melakukan penjumlahan bilangan 1-30

**C. INDIKATOR**

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-30

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-30

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

Penjumlahan bilangan 1-30

#### F. STRATEGI PEMBELAJARAN

Model: kooperatif

Pendekatan: *Saintific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

Media: Buku cetak siswa

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li><li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas</li><li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li><li>4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat.</li><li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li><li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li><li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li></ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru meminta siswa membuka buku matematika, kemudian siswa dan guru bersama-sama membaca materi dalam buku tersebut.</li><li>2. Guru memberikan pemahaman awal tentang konsep penjumlahan bilangan 1-30.</li><li>3. Guru membagikan Lembar kerja kepada seluruh siswa</li><li>4. Siswa secara mandiri mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</li><li>5. Peserta didik mengumpulkan hasil mengerjakan lembar kerja.</li></ol>	50 menit

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>4. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ol>	10menit
-------------------------	--	---------

**H. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar    Februari 2024

Guru Kelas



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

### KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa

Kelas / Semester : I(satu)/Genap

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Penjumlahan

Alokasi waktu : 2 JP

#### A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan bilangan 1-40

#### C. INDIKATOR

1. Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan
2. Melakukan penjumlahan bilangan 1-40

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menuliskan dan menggunakan lambang penjumlahan
2. Siswa di berikan lembar kerja, Siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan bilangan 1-40

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

Penjumlahan bilangan 1-40

**F. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Model: kooperatif

Pendekatan: *Saintific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

Media : Buku cetak siswa

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
<b>Orientasi/ Apersepsi/ Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>2. Kegiatan di lanjutkan dengan berdoa, di pimpin oleh ketua kelas</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>5. Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Siswa di berikan pertanyaan pemantik, sebagai apersepsi.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan, dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa membuka buku matematika, kemudian siswa dan guru bersama-sama membaca materi dalam buku tersebut.</li> <li>2. Guru memberikan pemahaman awal tentang konsep penjumlahan bilangan 1-40.</li> <li>3. Guru membagikan Lembar kerja kepada seluruh siswa</li> <li>4. Siswa secara mandiri mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</li> <li>5. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja yang telah di kerjakan.</li> <li>6. Guru bersama siswa membahas hasil mengerjakan lembar kerja.</li> </ol>	50 menit

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan <i>refleksi</i> atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>4. Siswa di ajak mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ol>	10menit
-------------------------	--	---------

#### H. PENILAIAN

Penilaian terdapat meteri ini dapat di lakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan tes lembar kerja.

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas





Lampiran 2. Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

**Penilaian LKPD Kelas Eksperimen**

Nama Kelompok	LKPD Hari Ke-			Jumlah skor
	1	2	3	
Kelompok 1	100	100	100	100
Kelompok 2	100	100	100	100
Kelompok 3	100	100	100	100
Kelompok 4	100	100	100	100
Mean	100	100	100	

**Penilaian LKPD Kelas Kontrol**

Nama Kelompok	LKPD Hari Ke-			Jumlah skor
	1	2	3	
Kelompok 1	100	100	100	100
Kelompok 2	100	100	100	100
Kelompok 3	100	100	100	100
Kelompok 4	100	100	100	100
Mean	100	100	100	

Lampiran 3. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kalas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

**LEMBAR KERJA**

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini!

Nama kelompok: ADEGA, AFIFA, FATIMA, KHALISA  
kelompok : 1  
Kelas : 1C

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

**SEMANGAT MENGERJAKAN**

**NILAI**  
100

CS Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KERJA




Nama kelompok: A.D.I.B. KAMIL  
MUKA TRIO

Kelompok: 1  
Kelas: 1C




Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

NILAI

100




# LEMBAR KERJA

Nama Kelompok: Alifa, Fatma, Khairi, Nur A

Kelompok: 1

Kelas: 1C

Ayo kerjakan perjumlahan di bawah ini

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

NILAI




SEMANGAT  
MENERJAKAN

100

LEMBAR KERJA

Nama Kelompok: ALESA MAYLA  
ELMA AMARTIA  
Kelompok: 1  
Kelas: IA


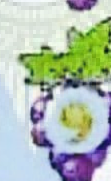

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini!

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

NILAI

100

LEMBAR KERJA

Nama Kelompok: Putra Aprilia, AENIL  
LITSI MAN




Kelompok: 2  
Kelas: 1A

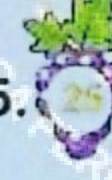

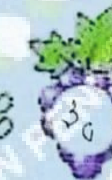
Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini!

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

NILAI

100

# LEMBAR KERJA

Nama/kelompok: Azka Daffa  
Putra Fauzan  
kelompok : 3  
Kelas : 1A

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +  = 

2.  +  = 

3.  +  = 

4.  +  = 

5.  +  = 

SEMANGAT  
MENGEJAKAN

NILAI

100

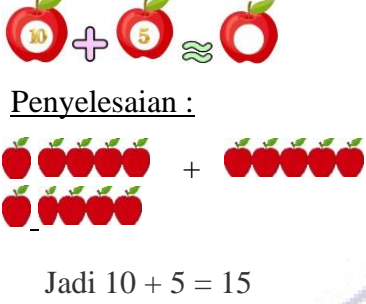


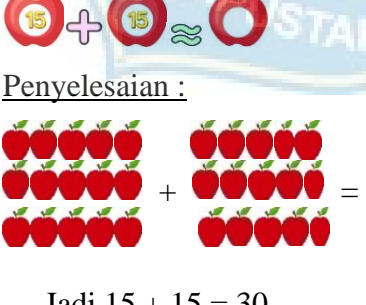

Lampiran 4. Kisi-Kisi Pretest Dan Posttest


**Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar Matematika**

<b>Kopetensi dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>indicator</b>	<b>No soal</b>	<b>Butir soal</b>
2.1 Melakukan penjumlahan bilangan 1-20	Penjumlahan 1-20	2.1.1 Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan 2.1.2 Melakukan penjumlahan 1-20	1,2	2
2.1 Melakukan penjumlahan bilangan 1-20	Penjumlahan 1-30	2.1.1 Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan 2.1.2 Melakukan penjumlahan 1-30	3,4	2
2.1 Melakukan penjumlahan bilangan 1-20	Penjumlahan 1-40	2.1.1 Mendefinisikan makna dan lambang penjumlahan 2.1.2 Melakukan penjumlahan 1-40	5	1



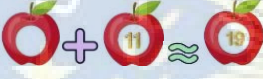









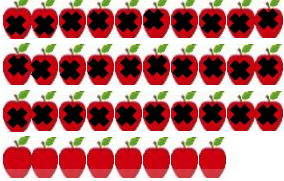
Lampiran 5. Rubrik Penskoran Pretest Dan Posstest  
**Alternatif Jawaban Dan Rubrik Penskoran Pretest**

No	Alternative Jawaban	Skor
1	 <p>Penyelesaian :</p> <p>Jadi <math>10 + 5 = 15</math></p>	20
2	 <p>Penyelesaian :</p> <p>Jadi <math>8 + 11 = 19</math></p>	20
3	 <p>Penyelesaian :</p> <p>Jadi <math>20 + 5 = 25</math></p>	20
4	 <p>Penyelesaian :</p> <p>Jadi <math>15 + 15 = 30</math></p>	20
5	 <p>Penyelesaian :</p>	20

	 <p>Jadi <math>30 + 8 = 38</math></p>	
Skor		100

**Alternatif Jawaban Dan Rubrik Penskoran Posttest**

No	Alternative Jawaban	Skor
1	 <p><u>Penyelesaian</u></p>  <p>Jadi terdapat 15 buah apel terus di hilangkan 10 buah aple tinggal 5</p>	20
2	 <p><u>Penyelesaian :</u></p>  <p>Jadi terdapat 19 buah apel terus di hilangkan 11 buah apel tinggal 8</p>	20
3	 <p><u>Penyelesaian:</u></p>  <p>Jadi terdapat 25 buah apel terus di hilangkan 20 buah apel tinggal 5</p>	20
4	 <p><u>Penyelesaian:</u></p> 	20

	 Jadi terdapat 30 buah apel terus di hilangkan 15 buah apel tinggal 15	
5	 Penyelesaian:  Jadi terdapat 38 buah apel terus di hilangkan 30 buah apel tinggal 8	20
	Skor	100









Lampiran 6 Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen




NAMA: M REZKY  
KELAS: 2 C




**SOAL PRETEST**




Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$  

2.  +   $\approx$  

3.  +   $\approx$  

4.  +   $\approx$  

5.  +   $\approx$  

**Nilai**  
60

SEMANGAT  
MENERJAKAN

CS Dipindai dengan CamScanner

NAMA: Ma Lina  
KELAS: 1C

### SOAL PRETEST

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$  

2.  +   $\approx$  

3.  +   $\approx$  

4.  +   $\approx$  

5.  +   $\approx$  

SEMANGAT  
MENERJAKAN

Nilai

85

NAMA: tito

KELAS: 1c

### SOAL POSTTEST

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +  =  ✓

2.  +  =  ✓

3.  +  =  ✓

4.  +  =  ✓

5.  +  =  ✓

SEMANGAT  
MENERJAKAN

Nilai

100

NAMA: ADEVA  
KELAS: 1C

### SOAL POSTTEST

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$    $\times$

2.  +   $\approx$    $-$

3.  +   $\approx$    $-$

4.  +   $\approx$    $-$

5.  +   $\approx$    $-$

SEMANGAT  
MENERJAKAN

Nilai




95




Lampiran 7. Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol




NAMA: Rizka  
KELAS: 1A




**SOAL PRETEST**




Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$   x

2.  +   $\approx$   x

3.  +   $\approx$   -

4.  +   $\approx$   x

5.  +   $\approx$   -

SEMANGAT  
MENERJAKAN

**Nilai**  
50

CS Dipindai dengan CamScanner



NAMA: M. Azka  
KELAS: 1A

### SOAL PRETEST

Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$   ✓

2.  +   $\approx$   ✓

3.  +   $\approx$   ✓

4.  +   $\approx$   ✗

5.  +   $\approx$   ✓

Nilai

70.

SEMANGAT  
MENERJAKAN

NAMA: FRELY  
KELAS: 1A

### SOAL POSTTEST


Ayo kerjakan penjumlahan di bawah ini

1.  +   $\approx$   x

2.  +   $\approx$   x

3.  +   $\approx$   ✓

4.  +   $\approx$   ✓

5.  +   $\approx$   ✓

Nilai

80

SEMANGAT  
MENERJAKAN

Lampiran 8. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa (Eksperimen)	L/P	Skor Pretest	Skor Posttest
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	80	95
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	70	90
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	95	85
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	90	100
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	90	95
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	75	100
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	85	90
8	KAMIL MAULANA	L	90	80
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	100	100
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	80	90
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	85	95
12	MIKA ZHAFRAN	L	100	95
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	75	90
14	MUHAMMAD RAJAUL WATHAN	L	100	100
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	60	90
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	90	80
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	100	95
18	PIERREALCADER TUALLO	L	90	90
19	TITO MAULANA IBRAHIM	L	100	100

Lampiran 9. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa (Eksperimen)	L/P	Skor Pretest	Skor Posttest
1	A ALESHA ZAHIRA	P	70	100
2	ADRIEL PUTRA ASWAN	L	75	70
3	AMANDA TRIMULYA SHADIQA	P	90	90
4	ANNASYA SAILA AFSA	P	40	70
5	AYRHA INAYAH PUTRI	P	80	100
6	ELMA HANIYAH SARBINI	P	100	90
7	FRELY VABESHA TENGKER	L	60	80
8	MUH. ERLANDSYAH AKIL	L	100	80
9	MUH. SHAFWAN SHIDDIQ ALIKA	L	70	100
10	MUHAMMAD AZKA ALVARO MR	L	70	70
11	MUHAMMAD DAFFA MAULUDRIF	L	40	90
12	MUHAMMAD FAUZAN ARFULLAH PABIQ	L	90	100
13	MUHAMMAD RIZIQ BUKHARI	L	50	80
14	NAYLA RAFHANA	P	60	70
15	NUR AZIZAH SAHWA	P	60	100
16	QEANU RAJENDRA ALGHAZI	L	80	100
17	QUEENSHA ALMAHYRA MEKKA FM	P	90	80
18	TRIAS ARTIA WANANDA	P	75	90
19	UTSMAN AFDANI	L	90	80

Lampiran 10. Lembar Obsevasi Kegiatan Guru

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : Satu

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktifitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
4. Siswa ikut aktif dalam mengikuti permainan monopoli dengan kelompoknya.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	✓	✓	✓	✓	✓
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	✓	✓	✓	✓	✓
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
8	KAMIL MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	✓	✓	✓	✓	✓
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	✓	✓	✓	✓	✓
12	MIKA ZHAFRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUHAMMAD RAJAUL WATHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	✓	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	✓	✓	✓	✓	✓
18	PIERREALCADER TUALLO	L	✓	✓	✓	✓	✓
19	TITO MAULANA IBRAHIM	L	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : 1/2  
 Hari/Tanggal :  
 Pertemuan Ke- : 9<sup>th</sup>

**Petunjuk pengisian:**

Observasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom ya/tidak sesuai dengan aspek pengamatan berikut ini:

No	Aspek Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdo'a	✓	
3	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
4	Guru mengajak siswa untuk tepuk semangat	✓	
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik	✓	
6	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru menjelaskan materi penjumlahan dan mengaitkan dengan media permainan monopoli	✓	
8	Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang masing-masing 4-5 siswa	✓	
9	Guru menjelaskan langkah-langka permainan monopoli	✓	
10	Guru mengawasi jalanya permainan monopoli	✓	
11	Setelah semua siswa bermain guru menanyakan pengalaman siswa selama bermain	✓	
12	Guru mengkondisikan siswa kembali ke tempat duduknya	✓	
13	Guru membagikan lembar kerja	✓	
14	Guru meminta untuk mengumpulkan hasil kerja lembar kerja	✓	
15	Guru melakukan refleksi ke siswa	✓	
16	Guru memberikan apresiasi dan motifikasi ke siswa	✓	
17	Guru mengajak siswa mengucapkan syukur dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam	✓	

Makassar, februari 2024  
 Guru Kelas



**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : Tiga

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktifitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
4. Siswa ikut aktif dalam mengikuti permainan monopoli dengan kelompoknya.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	✓	✓	✓	✓	✓
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	✓	✓	✓	✓	✓
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
8	KAMIL MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	✓	✓	✓	✓	✓
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	✓	✓	✓	✓	✓
12	MIKA ZHAFRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUHAMMAD RAJAUW WATHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	✓	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	✓	✓	✓	✓	✓
18	PIERREALCADER TUALLO	L	✓	✓	✓	✓	✓
19	ITTO MAULANA IBRAHIM	L	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

*[Signature]*

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU  
(KELAS KONTROL)**

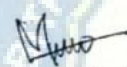
Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : I/Dua  
 Hari/Tanggal :  
 Pertemuan Ke- : Satu

**Petunjuk pengisian:**

Observasi dilakukan dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada kolom ya/tidak sesuai dengan aspek pengamatan berikut ini:

No	Aspek Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdo'a	✓	
3	Guru cek kehadiran siswa	✓	
4	Guru mengajak siswa untuk tepuk semangat	✓	
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik	✓	
6	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru menjelaskan materi penjumlahan	✓	
8	Guru memberikan lembar kerja ke semua siswa	✓	
9	Guru meminta untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai di kerjakan.	✓	
10	Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	✓	
11	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa	✓	
12	Guru mengajak siswa mengucapkan syukur dan mengakiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam	✓	

Makassar, Februari 2024  
 Guru Kelas

  
 \_\_\_\_\_



**LEMBAR OBSEVASI AKTIVITAS GURU  
(KELAS KONTROL)**

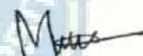
Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : 1/Dua  
 Hari/Tanggal :  
 Pertemuan Ke- : Dua

**Petunjuk pengisian:**

Observasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom ya/tidak sesuai dengan aspek pengamatan berikut ini:

No	Aspek Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdo'a	✓	
3	Guru cek kehadiran siswa	✓	
4	Guru mengajak siswa untuk tepuk semangat	✓	
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik	✓	
6	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru menjelaskan materi penjumlahan	✓	
8	Guru memberikan lembar kerja ke semua siswa	✓	
9	Guru meminta untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai di kerjakan.	✓	
10	Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	✓	
11	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa	✓	
12	Guru mengajak siswa mengucapkan syukur dan mengakiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam	✓	

Makassar, Februari 2024  
Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU  
(KELAS KONTROL)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : 1/Dua  
 Hari/Tanggal :  
 Pertemuan Ke- : Tiga

**Petunjuk pengisian:**

Observasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom ya/tidak sesuai dengan aspek pengamatan berikut ini:

No	Aspek Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdo'a	✓	
3	Guru cek kehadiran siswa	✓	
4	Guru mengajak siswa untuk tepuk semangat	✓	
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik	✓	
6	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru menjelaskan materi penjumlahan	✓	
8	Guru memberikan lembar kerja ke semua siswa	✓	
9	Guru meminta untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai di kerjakan.	✓	
10	Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	✓	
11	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa	✓	
12	Guru mengajak siswa mengucapkan syukur dan mengakiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam	✓	★

Makassar, Februari 2024  
 Guru Kelas

*M. ....*  
 \_\_\_\_\_

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : 5<sup>th</sup>

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
4. Siswa ikut aktif dalam mengikuti permainan monopoli dengan kelompoknya.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	✓	✓	✓	✓	✓
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	✓	✓	✓	✓	✓
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
8	KAMIL MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	✓	✓	✓	✓	✓
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	✓	✓	✓	✓	✓
12	MIKA ZHAFRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUHAMMAD RAJAUL WATHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	✓	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	✓	✓	✓	✓	✓
18	PIERREALCADER TUALLO	L	✓	✓	✓	✓	✓
19	TITO MAULANA IBRAHIM	L	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

*[Signature]*

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : Satu  
Petunjuk:

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
4. Siswa ikut aktif dalam mengikuti permainan monopoli dengan kelompoknya.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	✓	✓	✓	✓	✓
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	✓	✓	✓	✓	✓
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
8	KAMIL MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	✓	✓	✓	✓	✓
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	✓	✓	✓	✓	✓
12	MIKA ZHAFRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUHAMMAD RAJAUW WATHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	✓	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	✓	✓	✓	✓	✓
18	PIERREALCADER TUALJO	L	✓	✓	✓	✓	✓
19	TITTO MAULANA IBRAHIM	L	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : Tiga

Petunjuk:  
Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.


Kategori Aktifitas:

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
4. Siswa ikut aktif dalam mengikuti permainan monopoli dengan kelompoknya.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	ADEEVA RAFANI SYIZI JAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓
2	ADIB AMINULLAH PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓	✓
3	AFIFA AZZAHRA MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
4	AFIFA FITRIYA HAMDANI	P	✓	✓	✓	✓	✓
5	ANDI ADIBA SHAKILA ATMARINA	P	✓	✓	✓	✓	✓
6	FATIMAH AZ-ZAHRA ABDOLLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
7	FILZA ANINDIA NURABDINLAH	P	✓	✓	✓	✓	✓
8	KAMIL MAULANA	L	✓	✓	✓	✓	✓
9	KHALISA QURRATUL AINI	P	✓	✓	✓	✓	✓
10	M AZRIEL FAUZAN RAMADHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
11	MAZAYA AQEELA MULYADI	P	✓	✓	✓	✓	✓
12	MIKA ZHAIFRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
13	MIKAYLA ZULFAIRAH SYAHRAN	P	✓	✓	✓	✓	✓
14	MUHAMMAD RAJAUL WATHAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
15	MUHAMMAD REZKY ARSYA AL-ASRA	L	✓	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD TAWSAN	L	✓	✓	✓	✓	✓
17	NAURA GITA AZ-ZAHRA	P	✓	✓	✓	✓	✓
18	PIERREALCADER TUALLO	L	✓	✓	✓	✓	✓
19	TITTO MAULANA IBRAHIM	L	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(KELAS KONTROL)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : Satu

**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa mencatat materi penting
4. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	A ALESHA ZAHIRA		✓	✓	✓	✓	✓
2	ADRIEL PUTRA ASWAN		✓	✓	✓	✓	✓
3	AMANDA TRIMULYA SHADIQA		✓	✓	✓	✓	✓
4	ANNASYA SAILA AFSA		✓	✓	✓	✓	✓
5	AYRHA INAYAH PUTRI		✓	✓	✓	✓	✓
6	ELMA HANIYAH SARBINI		✓	✓	✓	✓	✓
7	FRELY VABESHA TENCKER		✓	✓	✓	✓	✓
8	MUH. ERLANDSYAH AKIL		✓	✓	✓	✓	✓
9	MUH. SHAFWAN SHIDDIQ ALIKA		✓	✓	✓	✓	✓
10	MUHAMMAD AZKA ALVARO MR		✓	✓	✓	✓	✓
11	MUHAMMAD DAFFA MAULUDRIF		✓	✓	✓	✓	✓
12	MUHAMMAD FAUZAN ARFULLAH PABIQ		✓	✓	✓	✓	✓
13	MUHAMMAD RIZIQ BUKHARI		✓	✓	✓	✓	✓
14	NAYLA RAFHANA		✓	✓	✓	✓	✓
15	NUR AZIZAH SAHWA		✓	✓	✓	✓	✓
16	QEANU RAJENDRA ALGHAZI		✓	✓	✓	✓	✓
17	QUEENSHA ALMAHYRA MEKKA FM		✓	✓	✓	✓	✓
18	TRIAS ARTIA WANANDA		✓	✓	✓	✓	✓
19	UTSMAN AFDANI		✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024  
Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**(KELAS KONTROL)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- :  
Petunjuk: : DUN

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.


**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa mencatat materi penting
4. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	A ALESIA ZAHIRA		✓	✓	✓	✓	✓
2	ADRIEL PUTRA ASWAN		✓	✓	✓	✓	✓
3	AMANDA TRIMULYA SHADIQA		✓	✓	✓	✓	✓
4	ANNASYA SAILA AFSA		✓	✓	✓	✓	✓
5	AYRHA INAYAH PUTRI		✓	✓	✓	✓	✓
6	ELMA HANIYAH SARBINI		✓	✓	✓	✓	✓
7	FRELY VABESHA TENCKER		✓	✓	✓	✓	✓
8	MUH. ERLANDSYAH AKIL		✓	✓	✓	✓	✓
9	MUH. SHAFWAN SHIDDIQ ALIKA		✓	✓	✓	✓	✓
10	MUHAMMAD AZKA ALVARO MR		✓	✓	✓	✓	✓
11	MUHAMMAD DAFFA MAULUDRIF		✓	✓	✓	✓	✓
12	MUHAMMAD FAUZAN ARFULLAH PABIQ		✓	✓	✓	✓	✓
13	MUHAMMAD RIZIQ BUKHARI		✓	✓	✓	✓	✓
14	NAYLA RAFHANA		✓	✓	✓	✓	✓
15	NUR AZIZAH SAHWA		✓	✓	✓	✓	✓
16	QEANU RAJENDRA ALGHAZI		✓	✓	✓	✓	✓
17	QUEENSHA ALMAHYRA MEKKA FM		✓	✓	✓	✓	✓
18	TRIAS ARTIA WANANDA		✓	✓	✓	✓	✓
19	UTSMAN AFDANI		✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024

Guru Kelas

  
.....

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**(KELAS KONTROL)**

Nama Satuan Pendidikan : SD Inpres Minasa Upa  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : I/2  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan Ke- : ~~Dua~~ Tiga  
**Petunjuk:**

Observasi dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) apa bila siswa mengerjakan kategori aktivitas sedangkan tanda silang (x) tidak mengerjakan kategori aktifitas.

**Kategori Aktivitas:**

1. Siswa hadir dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
3. Siswa mencatat materi penting
4. Siswa aktif bertanya tentang apa yang tidak diketahui.
5. Siswa mengerjakan lembar kerja.

No.	Nama Siswa	L/P	Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran				
			1	2	3	4	5
1	A ALESHA ZAHIRA		✓	✓	✓	✓	✓
2	ADRIEL PUTRA ASWAN		✓	✓	✓	✓	✓
3	AMANDA TRIMULYA SHADIQA		✓	✓	✓	✓	✓
4	ANNASYA SAILA AFSA		✓	✓	✓	✓	✓
5	AYRHA INAYAH PUTRI		✓	✓	✓	✓	✓
6	ELMA HANIYAH SARBINI		✓	✓	✓	✓	✓
7	FRELY VABESHA TENCKER		✓	✓	✓	✓	✓
8	MUH. ERLANDSYAH AKIL		✓	✓	✓	✓	✓
9	MUHL SHAFWAN SHIIDDIQ ALIKA		✓	✓	✓	✓	✓
10	MUHAMMAD AZKA ALVARO MR		✓	✓	✓	✓	✓
11	MUHAMMAD DAFFA MAULUDRIF		✓	✓	✓	✓	✓
12	MUHAMMAD FAUZAN ARFULLAH PABIQ		✓	✓	✓	✓	✓
13	MUHAMMAD RIZIQ BUKHARI		✓	✓	✓	✓	✓
14	NAYLA RAFHANA		✓	✓	✓	✓	✓
15	NUR AZIZAH SAHWA		✓	✓	✓	✓	✓
16	QEANU RAJENDRA ALGHAZI		✓	✓	✓	✓	✓
17	QUEENSHIA ALMAHYRA MEKKA FM		✓	✓	✓	✓	✓
18	TRIAS ARTIA WANANDA		✓	✓	✓	✓	✓
19	UTSMAN AFDANI		✓	✓	✓	✓	✓

Makassar, Februari 2024  
Guru Kelas

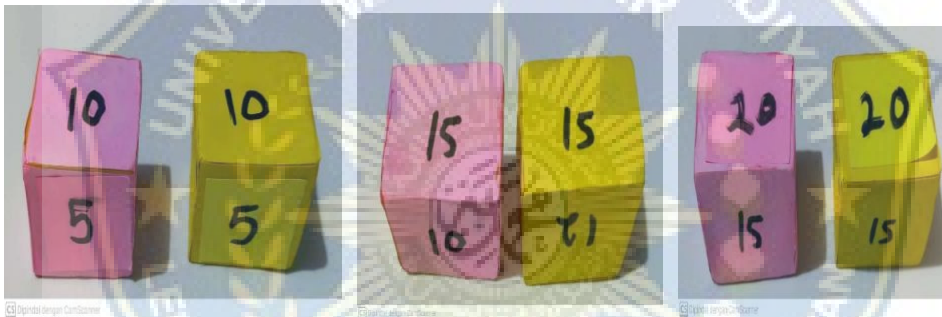
  
.....



Lampiran 12. Media Monopoli Penjumlahan



Media Monopoli Penjumlahan



Dadu



Pion Bintang



Papan Monopoli

Lampiran 13. Dokumentasi kegiatan penelinelitian

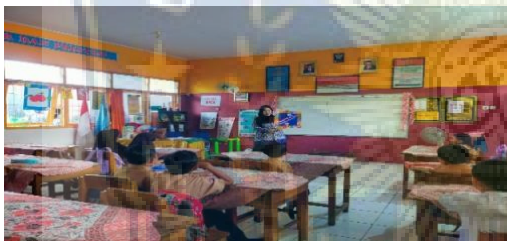


Pengantaran surat penelitian

**KELAS EKSPERIMEN HARI KE-1**



Pemberian lembar pretest sebelum pembelajaran



Proses pembelajaran dan penggunaan media monopoli penjumlahan

**KELAS EKPERIMEN HARI KE-2**



Proses pembelajaran dan penggunaan media monopoli penjumlahan

### KELAS EKPERIMEN HARI KE-3



Proses pembelajaran dan penggunaan media monopoli penjumlahan



Pemberian posttest setelah pembelajaran selesai

### KELAS KONTROL HARI KE-1

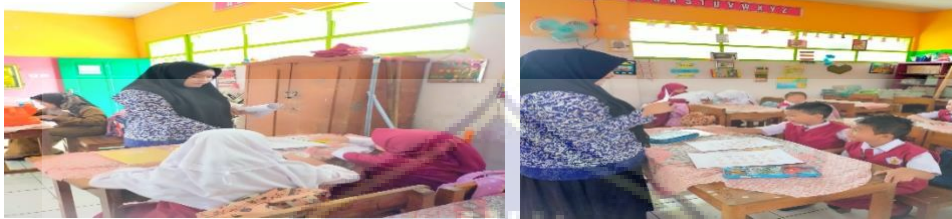


Pemberian pretest sebelum pembelajaran



Proses pembelajaran tanpa media pembelajaran

## KELAS KONTROL HARI KE-2



Proses pembelajaran tanpa media pembelajaran

## KELAS KONTROL HARI KE-3



Proses pembelajaran tanpa media pembelajaran



Pemberian posttest setelah pembelajaran selesai

Lampiran 14. Penyurata



**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 : 3597/05/C.4-VIII/II/1445/2024

03 February 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

22 Rajab 1445

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: 15819/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 2 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NURFADILLAH APRILIAH

No. Stambuk : 10540 1120220

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS I SD INPRES MINASA UPA"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Februari 2024 s/d 7 April 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



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd

NBM 1127761

02-24



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

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

Nomor : 2712/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.  
Lampiran : - Walikota Makassar  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3597/05/C.4-VIII/III/1445/2024 tanggal 03 Februari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURFADILLAH APRILIAH  
Nomor Pokok : 105401120220  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara , dengan judul :

" Pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa Upa "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 07 Februari s/d 07 April 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 04 Februari 2024

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. *Portinggal*.



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 070/1271/SKP/SB/DPMPSTP/2/2024

**DASAR:**

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 2712/S.01/PTSP/2024, Tanggal 04 Februari 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1270/SKP/SB/BKBP/2/2024

**Dengan Ini Menerangkan Bahwa :**

Nama : NURFADILLAH APRILIAH  
NIM / Jurusan : 105401120220 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar  
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar  
Lokasi Penelitian : Terlampir,-  
Waktu Penelitian : 07 Februari 2024 - 07 April 2024  
Tujuan : Skripsi  
Judul Penelitian : " PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SD INPRES MINASA UPA "

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email [bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com](mailto:bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com).
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-02-06 10:58:39



Ditandatangani secara elektronik oleh  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA MAKASSAR

HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-

Lampiran 15. Hasil Plagiat



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 : Nurfadillah Apriliah  
Nim : 105401120220  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	3 %	25 %
3	Bab 3	4 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	0 %	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, 08 Mei 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



Nurfadillah Apriliah 105401120220 BAB I

ORIGINALITY REPORT

<b>6%</b>	<b>6%</b>	<b>3%</b>	<b>1%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source		<b>5%</b>
<b>2</b>	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source		<b>1%</b>

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  Off



## Nurfadillah Aprilia 105401120220 BAB II

### ORIGINALITY REPORT

<b>3%</b>	<b>2%</b>	<b>0%</b>	<b>1%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Submitted to Universitas Negeri Meden Student Paper	<b>1%</b>
<b>2</b>	core.ac.uk Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	pt.scribd.com Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<b>&lt;1%</b>

Exclude quotes  Off      Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  Off

# Nurfadillah Apriliah 105401120220 BAB III

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source

2%

2

[digilibadmin.unismuh.ac.id](http://digilibadmin.unismuh.ac.id)

Internet Source

1%

3

[repository.upstegal.ac.id](http://repository.upstegal.ac.id)

Internet Source

1%

4

[repository.umsu.ac.id](http://repository.umsu.ac.id)

Internet Source

1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



Nurfadillah Aprilia 105401120220 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

<b>10%</b> SIMILARITY INDEX	<b>10%</b> INTERNET SOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>1%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<b>1%</b>



Nurfadillah Apriliah 105401120220 BAB V

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes

Exclude bibliography



Lampiran 16. LOA Jurnal

Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Jember  
[axiomatikmatik@gmail.com](mailto:axiomatikmatik@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 040/F3.03-034/SKt/V/2024**

Ketua redaksi Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember menerangkan bahwa:

**Judul Artikel:**

**Pengaruh Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD**

**Nama Penulis:**

**Nurfadillah Apriliah  
Andi Mulawakkan Firdaus  
Andi Ardhila Wahyudi**

**Institusi:**

**Universitas Muhammadiyah Makassar**

Akan diterbitkan pada Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember pada:

Volume : 9

Nomor : 2

Bulan : Juli

Tahun : 2024

P ISSN : 2622 – 8149

E ISSN : 2615 – 0697

Demikian surat keterangan ini dibuat, kepada yang bersangkutan harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Mei 2024  
Ketua Redaksi Jurnal Axioma,

Fury Styo Siskawati, M. Pd  
NIDN. 0717028701

## RIWAJAT HIDUP



**Nurfadillah Apriliah.** Dilahirkan di Citta Kabupaten Soppeng pada tanggal 10 April 2002, dari pasangan Ayahanda Tasakka. S dan Ibunda Suriati. Penulis memulai jenjang pendidikan di taman kanak-kanak Paud Rinag Lambolemo pada tahun 2007 sampai dengan tahun 2008, penulis kemudian masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SDN 1 Lambolemo Kabupaten Kolaka dan tamat tahun 2014, tamat SMP Negeri 1 Samaturu tahun 2017 dan tamat SMA Negeri 1 Samaturu tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan Insya Allah pada tahun 2024 akan menyelesaikan Studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd).