

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SDN 248 LAIKANG
KEBUPATEN BULUKUMBA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat mencapai gelar sarjana
Pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

AHMAD SULKAR

NIM : 10540884113

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

2017



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **AHMAD SULKAR**, NIM **10540 8841 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar 31 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

14 Jumadil Awal 1439 H
Makassar, 31 Januari 2018 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|--|--|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.Pd., M.M. | |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | |
| 3. Sekretaris : | Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. | |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. | |
| | 2. Siti Fithriani Saleh, S.Pd., M.Pd. | |
| | 3. Kristiawati, S.Pd., M.Pd. | |
| | 4. Ernawati, S.Pd., M.Pd. | |

Disahkan Oleh
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NEM : 860.934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **AHMAD SULKAR**
NIM : 10540 8841 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Permainan Congklak terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas II SDN 248 Laikang
Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.


Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Irwani Akib, M.Pd.


Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 936

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM: 970 635

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Orang terkaya sekalipun tidak bisa membeli waktu. Setiap orang mempunyai jatah jam dan menit yang sama. Karena itu, manfaatkan waktu dengan sebaik mungkin”

- *Ketika orang bilang impianmu terlalu besar, maka saya bilang pikiranmu terlalu kecil.*
- *Kunci bahagia itu bersyukur maka jalani, Nikmati dan syukuri hidup ini”*

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtuaku, saudaraku, teman dan sahabatku,

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Ahmad Sulkar. 2017. *Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.* Skripsi. Dibimbing oleh Irwan Akib dan Andi Husniati.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Apakah Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen *one group pretest-posttest desaign* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba sebanyak 23 orang. Adapun instrument yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran matematika berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa siswa kelas II SDN 248 Laikang melalui pembelajaran permainan congklak mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 86,09 dibandingkan dengan sebelum diterapkannya permainan congklak yaitu 71,95. Berdasarkan uji t baik taraf signifikan 0,05 diperoleh t_{hitung} , 7,8 dan t_{tabel} (0,05 = 2,069), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh dalam motivasi hasil belajar yang diberi perlakuan permainan congklak. Maka berdasarkan pengujian tersebut penggunaan permainan congklak berpengaruh jika diterapkan pada proses pembelajaran hasil belajar matematika pada Siswakelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Kata kunci : Pengaruh Media Permainan Congklak, Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, hidayah, nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Salawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. Beserta keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya. Proposal ini dilakukan guna memenuhi persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, Terkhusus kepada kedua orang tua H. Basir dan Almarhum Hj. Rali yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu dan juga kepada saudari-saudariku yang telah membantu dan memotivasi penulis. Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada, 1. Dr. H. Rahman Rahim, SE.,MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. 2. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. 3. Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 4. Dan Kepada Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd dan 5. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd., pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi ini.

serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga, penulis ucapkan kepada Abdul Malik, S.Pd selaku kepala SD Negeri 248 Laikang beserta para Guru dan stafnya, terutama Bapak Hamzah, S.Pd selaku guru kelas II yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada para Pengurus HMJ PGSD periode 2016-2017 yang telah memberikan banyak pelajaran akan arti berlembaga, yang ikhlas mendoakan akan kesuksesan penulis sekaligus menjadi saudara bagi penulis. Teman-teman seperjuangan khususnya angkatan 2013 PGSD kelas L, teman PPL & P2K, serta yang telah banyak meluangkan waktunya dikala senang maupun sedih. Rahmat H dan Muhammad Arman yang menjadi partner dalam bertukar pikiran dan membantu penulis selama menyelesaikan skripsi.

Akhirnya kepada Allah kami memohonkan atas kebaikan semua pihak, semoga Allah senantiasa merahmati dan membalas dengan pahala yang dapat mengantarkan kita ke jannah – Nya. Amin

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Apabila terdapat kekurangan dan kesalahan adalah semata-mata keterbatasan ilmu yang penulis miliki.

Makassar, 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTO.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	7
1. Belajar dan Hasil Belajar Matematika	7
2. Pembelajaran Matematika	16
3. Permainan Congklak	17
B. Kerangka Pikir	21
C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24

B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Variabel Penelitian.....	25
D. Definisi Operasional Variabel.....	26
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Tehnik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Pendidikan selama ini selalu menjadi barometer bagi suatu kelangsungan pembangunan, terutama pembangunan yang mengarah pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan itu ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang terutama dalam pasal 31 ayat (1) “Dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran”.

Pendidikan yang berlangsung di sekolah terdiri atas kegiatan belajar mengajar yang merupakan salah satu kegiatan paling pokok dalam mencapai tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh guru dan peserta didik. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari perilaku kurang baik menjadi baik.

Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: (1) semangat belajar rendah. (2) mencari jalan pintas. (3) tidak tahu belajar untuk apa. (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika di kelas II SDN 248 Laikang Kab. Bulukumba, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika. (2) Siswa

pasif dalam proses pembelajaran. (3) Siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas. (4) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (5) Siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. (6) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Sesuai dengan observasi terhadap guru Matematika di sekolah menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas antara lain yaitu siswa mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Tetapi dari 23 orang siswa terdapat 65% atau sebagian besar siswa jarang mengutarakan pendapatnya walaupun guru telah berulang kali memintanya. Hal ini dapat diartikan siswa pasif dalam proses KBM di kelas, proses pembelajaran sebatas guru menyampaikan materi sehingga banyak siswa terlihat malas dalam mengerjakan soal latihan, siswa baru akan mengerjakan setelah soal selesai dikerjakan guru atau siswa lain yang berperang aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka seorang pendidik atau guru harus melakukan inovasi-inovasi agar siswa termotivasi untuk belajar.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu siswa pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 65 hanya 45% murid (10 orang) yang tuntas sedangkan 55% murid (13 orang) yang tidak tuntas. Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga

memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti.

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki anak didik, kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Metode pembelajaran ini sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan suatu metode dapat ditutup dengan strategi pembelajaran yang lain. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah Metode Bermain *Congklak*. Metode permainan Congklak memberi kesempatan secara optimal kepada murid, murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Membantu para murid memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dan pendekatan ini

berpusat pada murid sehingga guru menjadi teman belajar,serta penelitian juga ini sebagai salah satu tujuan untuk melestarikan permainan tradisional indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rianingsih (2015) “Metode Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.”.

Dengan demikian dari beberapa keunggulan Metode Permainan Congklak yang telah dipaparkan di atas untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis murid sehingga mampu mendorong murid menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat. Melihat beberapa keunggulan dari Metode Permainan Congklak maka peneliti akan mengangkat sebuah Penelitian, “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika pada siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan Congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada murid kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba?”

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh metode Permainan Congklak terhadap hasil belajar matematika pada murid kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi murid, memberikan suasana belajar yang lebih kondusif, lebih aktif dalam belajar secara kelompok dan meningkatkan hubungan sosial sesama temannya, dan memungkinkan murid lebih bersemangat belajar matematika sehingga diharapkan hasil belajar matematika murid akan meningkat.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini guru dapat mengetahui dan memperoleh bekal metode pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran dalam kelas sehingga permasalahan yang dihadapi murid dan guru dapat diatasi.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dan mendapatkan informasi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dalam tingkat Sekolah Dasar serta meningkatkan hasil belajar matematika murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KARANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian belajar Matematika

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab di telinga masyarakat. Bagi para pelajar kata belajar merupakan kata yang tidak asing lagi. Namun tidak semua orang mengetahui pengertian atau maksud dari belajar. Pengertian dari belajar itulah yang perlu diketahui sehingga tidak menimbulkan pemahaman yang keliru mengenai masalah belajar. Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan pandangan yang berbeda tentang pengertian belajar sesuai dengan bidang mereka masing-masing, dan tentunya mereka memiliki alasan masing-masing yang bisa dipertanggung jawabkan.

Matematika diartikan oleh Johnson dan Rising (Suherman, 2003: 19) sebagai pola berpikir, pola mengorganisasi, pembuktian yang logik, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol. Matematika menurut (Suherman 2003:253) adalah disiplin ilmu tentang tata cara berfikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Menurut Johnson dan Myklebust yang dikutip oleh (Abdurrahman 2002:252) matematika adalah bahasa simbol yang fungsi praktisnya

untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Sejalan dengan pengertian di atas Pidarta (1997: 197) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikan kepada orang lain. Jadi belajar merupakan suatu usaha berupa kegiatan sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang permanen. Perubahan tingkah laku ini ditandai oleh kemampuan seseorang mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya. Dalam kaitannya dengan belajar matematika, Bruner (Hudojo, 1990: 48) mengemukakan bahwa belajar matematika ialah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan-hubungan antara konsep dan struktur matematika itu. Selanjutnya Sukahar (1992: 1) menyatakan, belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur yang diatur menurut urutan yang logis. Dengan demikian dalam mempelajari matematika, pemahaman terhadap konsep dan struktur materi menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi itu, karena materi yang dipelajari mempunyai pola yang berstruktur. Karena matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum

memanipulasi simbol-simbol. Dan kehirarkian matematika menjadikan proses belajar matematika berjalan dengan lancar, apabila dilakukan secara kontinyu.

Bruner (Hudojo,1990:48) dalam literatur yang sama menganjurkan, untuk anak-anak kecil, dalam mempelajari konsep-konsep matematika, anak harus mengkonstruksi sendiri konsep tersebut melalui benda-benda kongkrit. Hal ini menjadikan mereka mengerti dan cenderung ingat konsep tersebut. Dengan belajar matematika, karakter atau watak seseorang dapat dibina atau dikembangkan. Ini terjadi karena belajar matematika dapat mengembangkan daya konsentrasi, meningkatkan kemampuan mengeluarkan pendapat dengan singkat dan tepat, berpikir rasional dan mengambil keputusan secara tepat.

Pengertian belajar matematika yang dikemukakan beberapa pendapat ahli:

J. Bruner (Hudoyo, 1990: 48) Belajar matematika ialah belajar tentang konsep-konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika.

Robert Gane (Hudojo, 1990: 48) Belajar matematika harus didasarkan kepada pandangan bahwa tahap belajar yang lebih tinggi berdasarkan atas tahap belajar yang lebih rendah.

Goldin (Hudojo, 1990: 48) Matematika ditemukan dan dibangun oleh manusia sehingga dalam pembelajaran matematika harus lebih dibangun oleh siswa daripada ditanamkan oleh guru. Pembelajaran matematika menjadi lebih aktif bila guru membantu siswa menemukan dan memecahkan masalah dengan menerapkan pembelajaran bermakna.

Z.P Dienes (Hudojo, 1990: 48) berpendapat bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada siswa dalam bentuk konkrit.

Heuvel & Panhuizen (Hudojo, 1990: 48) berpendapat bahwa pendidikan seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk “menemukan kembali” matematika dengan berbuat matematika Pendidikan matematika harus mampu memberi siswa situasi masalah yang dapat dibayangkan atau mempunyai hubungan dengan dunia nyata. Lebih lanjut Heuvel dan Panhuizen menemukan adanya kecenderungan kuat bahwa dalam memecahkan masalah dunia nyata siswa tergantung pada pengetahuan pada pengetahuan yang dimiliki siswa tentang dunia nyata tersebut.

Kolb (Hudojo, 1990: 49) Mendefinisikan belajar matematika sebagai proses memperoleh pengetahuan yang diciptakan atau dilakukan oleh siswa itu sendiri melalui transformasi pengalaman individu siswa. Pendapat Kolb ini intinya menekankan bahwa dalam belajar siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya mengkonstruksi sendiri pengetahuan

yang dipelajari dan siswa harus didorong untuk aktif berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar matematika adalah belajar tentang rangkaian-rangkaian pengertian (konsep) dan rangkaian pertanyaan-pertanyaan (sifat, teorema, dalili, prinsip). Untuk mengungkapkan tentang pengertian dan pernyataan diciptakan lambang-lambang, nama-nama, istilah dan perjanjian-perjanjian (fakta). Konsep yaitu pengertian abstrak yang memungkinkan seseorang dapat membedakan suatu obyek dengan yang lain.

James O. Whitaker (Aunurrahman, 2002: 35), memberikan pendapat bahwa belajar adalah proses tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar bukanlah semata-mata mengumpulkan dan menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Menurut Skemp (Patta, 2006: 14) belajar adalah suatu perubahan dari sistem direktori yang memungkinkannya berfungsi lebih baik.

Menurut Muslich (2007: 51) belajar bersifat menyerap informasi bukanlah proses menyerap makna yang sudah diformulasikan guru. Pandangan konstruktivisme, belajar diartikan sebagai proses membangun makna/ pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman. Brown dan Knigh (Patta, 2006: 12) memberikan pendapat

bahwa belajar adalah adanya perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh melalui pengalaman dan refleksi pengalaman.

Menurut Restianti (2009: 47) belajar itu harus aktif, guru bukanlah satu-satunya penguasa kelas, satu-satunya yang serba tahu, melainkan siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mencari informasi dari lingkungannya dan peran guru lebih banyak untuk memberikan bantuan, arahan, dan kemudahan (fasilitator) kepada siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan dengan tujuan adanya perubahan ilmu pengetahuan yang lebih baik.

Apabila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Kalau terjadi proses berinteraksi, antara yang belajar dan yang mengajar, sebenarnya berada dalam kondisi yang unik, sebab secara sengaja atau tidak sengaja, masing-masing pihak berada dalam suasana belajar. Jadi guru walaupun dikatakan sebagai pengajar, sebenarnya, secara tidak langsung guru juga melakukan belajar (Sardiman 2003: 16).

Pada hakikatnya belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu (Fathurrohman, 2007: 6). Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya.

Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

Mengajar pada hakikatnya adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa proses belajar yang dilakukan oleh siswa merupakan perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah melakukan aktivitas belajar, proses belajar yang dilakukan merupakan aktivitas yang kompleks dan berkaitan dengan masalah-masalah praktis yang bersumber dari siswa dan dari luar siswa.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar

Berikut ini adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Pertama, faktor internal dan yang kedua, faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani, psikologis, kematangan fisik dan psikis. Faktor eksternal adalah hal yang berada di lingkungan sekitar siswa.

Aunurrahman (2009) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi aktivitas belajar siswa, antara lain: faktor guru, tujuan pelajaran, materi pelajaran, media pelajaran, metode mengajar, dan instrumen penilaian.

Dari beberapa faktor tersebut maka salah satu yang harus diperhatikan adalah faktor sekolah dan bukan berarti faktor yang lain diabaikan. Faktor sekolah yang harus mendapat perhatian yaitu masalah metode mengajar.

Model belajar yang kurang baik dapat terjadi disebabkan karena misalnya kurangnya persiapan guru dan kurangnya penguasaan bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikan materi kurang jelas, sehingga berdampak pada siswa yang kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya, yang akhirnya hasil belajar siswa juga kurang baik.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seorang murid dalam proses belajar mengajar. Hasil yang dicapai oleh murid dapat menjadi salah satu indikator tentang batas kemampuan, kesanggupan, penguasaan murid tentang pengetahuan keterampilan dan sikap atau nilai yang dimiliki oleh murid terhadap materi yang diajarkan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam kurung waktu tertentu.

Menurut Hamalik (2002:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya Perubahan tingkah laku pada diri murid, yang dapat diamati dan diukur dalam Perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan Pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut Gagne (Abidin, 8:2011) bahwa: Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh murid selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan murid bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan

harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Hasil belajar tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan belajar. Pada kenyataannya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tidak semudah yang dibayangkan tetapi penuh perjuangan dan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hasil belajar diperoleh setelah melalui proses belajar secara sadar dan bersifat kontinu. Karena belajar itu sendiri sangatlah kompleks dengan berbagai macam kegiatan seperti mendengar, mengingat, membaca dan berdemonstrasi, berbuat sesuatu dengan menggunakan pengalaman, maka dapat dikatakan bahwa proses menghasilkan suatu perubahan pada individu yang belajar dalam bentuk tingkah laku disebut hasil belajar.

2. Pembelajaran Matematika

Hingga saat ini belum ada kesepakatan yang bulat di antara para matematikawan tentang apa yang disebut matematika itu. Sedangkan sasaran penelaahan matematika itu sendiri sebagaimana kita tahu, tidaklah konkrit melainkan abstrak. Sejumlah tokoh memberi definisi, komentar, atau pandangan berbeda. Matematika juga dipandang sebagai suatu bahasa, struktur logika, batang tubuh dari bilangan dan ruang, rangkaian metode

untuk menarik kesimpulan, esensi ilmu terhadap dunia fisik, dan sebagai aktivitas intelektual.

Istilah Matematika (<http://lenterakecil.com/pengertian-matematika/>) menurut bahasa Latin (*manthanein* atau *mathema*) yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika adalah salah satu pengetahuan tertua dan dianggap sebagai induk atau alat dan bahasa dasar banyak ilmu. Matematika terbentuk dari penelitian bilangan dan ruang yang merupakan suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan tidak merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam.

Matematika menurut Ruseffendi (Heruman, 2008 : 1), adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, sedangkan menurut Soedjadi (Heruman, 2008 : 1), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami murid perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori murid, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan murid.

3. Permainan Congklak

a. Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin membaik karena dalam permainan dimainkan minimal 2 anak (Mirantiyo: 2015).

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Selain itu anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri dari 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan dua lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuankelereng atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang lainnya diisi 7 biji congklak (Mirantiyo, 2015).

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasanya di mainkan oleh dua anak.

b. Cara bermain Congklak

Menurut Sutiono (Alvisari, 2017: 29) cara bermain congklak adalah sebagai berikut:

- 1) Saat akan memulai permainan, setiap lubang di isi dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau plastik dan berikan lubang induk yang 4 di kosongkan.
- 2) Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
- 3) Kemudian sebarkan biji yang ada di lubang tersebut ketiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang di isi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijiannya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu di isi.
- 4) Bila biji terakhir ternyata masuk kedalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai

lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.

- 5) Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada dibaris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan ke dalam lubang induk kita.
- 6) Setelah semua baris kosong maka pemain di mulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Di mulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

Dari permainan congklak di atas dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan dikembangkan pada anak di antaranya yaitu sebagai berikut:

1) Melatih kemampuan motorik halus

Saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik maka anak dapat menulis bahkan mengetik dengan baik dan cepat.

2) Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional)

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama saat pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di depannya. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti maka pemain tidak akan berjalan dengan baik dan pemain yang tidak bermain harus sabar menunggu giliran pemain yang sedang bermain terjatuh

3) Melatih jiwa sportifitas

Dalam permainan ini di perlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan ini di lakukan hanya 2 orang saja maka akan terlihat jelas menang atau kalahnya. Kekalahan akan

sangat terasa manakala si pemenang akan meninggalkan satu butir biji congklak saja.

4) Melatih kemampuan menganalisa (kognitif)

Untuk bisa menjadi pemenang maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik, ia dapat memenagkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu biji congklak saja.

5) Menjalin kontak sosialisasi

Faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini karena di lakukan secara bersama-sama maka akan terjalin suatu kontak sosial antara pemainnya. Berbagai macam informasi dapat di sampaikan saat permainan ini di lakukan tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sobari dengan judul Pengaruh penggunaan alat peraga dakon (congklak) terhadap hasil belajar matematika Siswa.

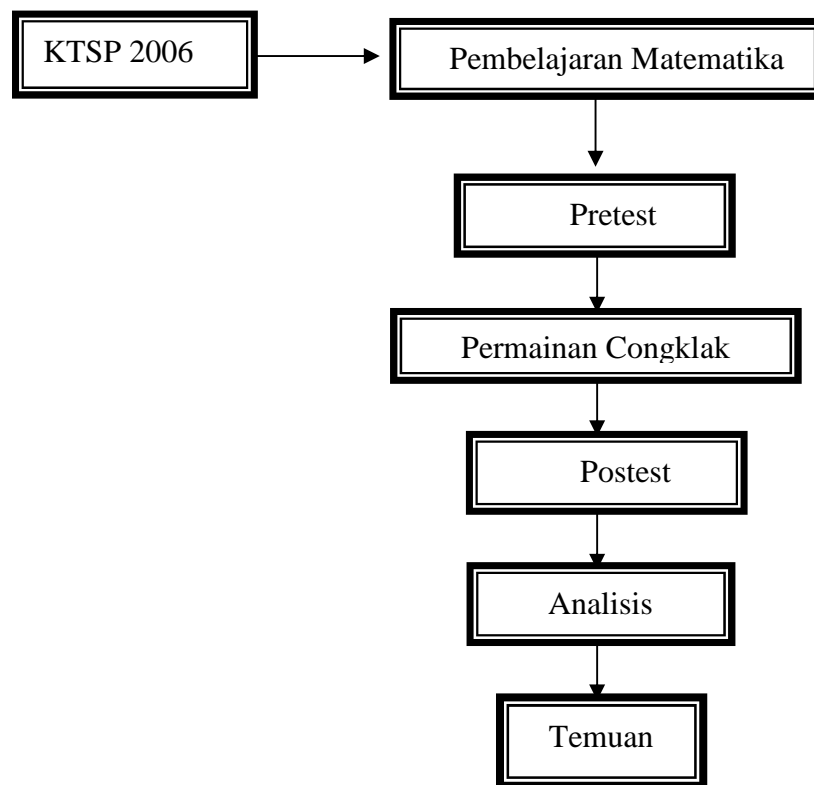
Hasil analisis data yang diperoleh dari uji “t” dengan nilai $t_{hitung} = 3,38$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan taraf signifikan $= 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga dakon (congklak) lebih tinggi

dibandingkan dengan hasil belajar matematika tanpa menggunakan alat peraga dakon. Hal ini berarti ada pengaruh hasil belajar matematika siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak diajarkan tanpa menggunakan alat peraga dakon.

5. Kerangka Pikir

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa dengan asumsi bahwa belum ditemukannya metode yang tepat untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan Kurikulum KTSP 2006, Guru yang kreatif senantiasa mencari metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara mengajar yang konvensional, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan Metode Permainan Congklak sebagai alternatif untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas Secara umum. Dengan demikian penerapan Metode Permainan Congklak diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba.

Untuk melihat alur pikiran dalam penelitian ini, dikemukakan bagan alur kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Berpikir

6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir. Dalam penelitian ini digunakan hipotesis sebagai berikut “ada pengaruh metode Permainan Congklak terhadap hasil belajar matematika pada murid kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba”, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang menyatakan yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

μ_1 : parameter hasil belajar siswa setelah diajar dengan permainan congklak

μ_2 : parameter hasil belajar siswa sebelum diajar dengan permainan congklak

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini digunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pretest-posttest Design* (Satu Kelompok Pretes-Postest). *Pre-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar Matematika murid sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *Post-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Setelah
O₁	X	O₂

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan

O₂ = Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2015:117) mendefinisikan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba.

2. Sampel

Sugiyono (2015:118) mendefinisikan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2015:124) *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau kurang dari 30 orang. . Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 23 orang dengan perincian sebagai berikut. Selanjutnya sampel tersebut diberi perlakuan yaitu Metode Permainan Congklak.

Tabel 3.3. Tabel Sampel Siswa Kelas II

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
		Perempuan	Laki-Laki		
1	II	13	10	23	Kelas Eksperimen

Sumber: Data sekolah SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2015:60) mendefinisikan “Variabel yakni segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala, atau peristiwa yang dapat diukur secara kualitatif ataupun secara kuantitatif”. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel independen (Variabel bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Metode Permainan Congklak dalam pembelajaran.

2. Variabel dependen (Variabel terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Permainan Congklak dalam pembelajaran Matematika sebagai variabel bebas (*dependen*), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (*independen*).

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu :

1. Metode Permainan Congklak

Permainan Congklak adalah sebuah permainan yang hanya bisa dimainkan oleh 2 orang. Permainan congklak menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lubang kecil diisi dengan biji oleh pemain dan lubang besar disisi kanannya dianggap milik sang pemain.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah skor hasil pengukuran yang diperoleh siswa melalui tahap evaluasi yang dilakukan pada pertemuan terakhir yang dapat menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar matematika dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum menggunakan Metode Permainan Congklak, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan Metode Permainan Congklak.

2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Congklak. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran

3. Angket Respon Murid

Respon murid adalah tanggapan atau pendapat murid tentang pembelajaran matematika melalui metode Permainan Congklak Kriteria yang ditetapkan di SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba yaitu minimal 75% murid yang memberikan respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Matematika yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan Metode Permainan Congklak.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan Metode permainan Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Metode permainan Congklak.

4. Angket respon murid

Angket respon murid digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai respon murid terhadap pembelajaran yang digunakan. Respon murid adalah tanggapan murid terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan Metode Permainan Congklak. Metode pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi murid setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Angket respon murid dirancang untuk mengetahui respon murid terhadap pembelajaran matematika dengan Metode Permainan Congklak. Indikator respon murid menyangkut suasana kelas, minat mengikuti pembelajaran berikutnya, cara-cara guru mengajar, dan saran-saran. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data respon tersebut adalah dengan membagikan angket kepada murid setelah berakhirnya pertemuan terakhir untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi melalui penggambaran karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar membaca yang dibelajarkan dengan penggunaan permainan congklak pada kelas eksperimen. Terdiri dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai tertinggi, dan nilai terendah.

Berdasarkan Depdiknas (2012), data hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat dikategorikan seperti tabel berikut:

Tabel 3.3. Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai (angka 100)	Pengkategorian
86 – 100	Sangat Tinggi
70 – 85	Tinggi
56 – 69	Sedang
41 – 55	Rendah
39	Sangat Rendah

2. Analisis statistik inferensial

- a. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2006: 306}).$$

keterangan:

Md = Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal

Xd = Deviasi masing-masing subjek(d-Md)

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

D = Ditentukan dengan N-1

b. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan :

- 1) Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.
- 2) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penggunaan permainan congklak tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

c. Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$$\alpha = 0,05 \text{ dan } dk = N - 1$$

Membuat kesimpulan apakah penggunaan permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba sebelum dan sesudah diberi Perlakuan Menggunakan Permainan Congklak

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* siswa yang diajarkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan Congklak dapat dilihat pada paparan data hasil penelitian yang diperoleh. Data observasi hasil belajar membaca mata Matematika siswa diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 32 Juli 2017 dan *Posttest* pada tanggal 1 Agustus 2017 terhadap 23 siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Nilai statistik deskriptif dan tabel distribusi frekuensi dan persentase dapat dilihat pada Tabel 4.1. berikut :

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Sebelum perlakuan (*Pretest*) dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	71,95	86,08
Median	70	85
Modus	75	85
Range	40	35
Minimum	45	65
Maximum	85	100

Sumber : Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* (terdapat pada lampiran)

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel 4.1 di atas, memberi gambaran umum *pretest* sebelum perlakuan permainan congklak yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 71.95 dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan congklak diperoleh nilai rata-rata sebesar 86.08. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*.

Dari keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan permainan congklak dan siswa yang diberikan *pretest* tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan permainan dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Tingkat Hasil belajar Matematika Kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba pada Kelompok Eksperimen Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Interval	Tingkat Hasil kemampuan Menulis	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
86 – 100	Sangat Tinggi	-	-	8	34.78%
70 – 85	Tinggi	13	56,52%	14	60.87%
56 – 69	Sedang	5	21.74%	1	4.35%
40 – 55	Rendah	5	21.74%	-	0%
39	Sangat Rendah	-	-	-	0%
Jumlah		23	100%	23	100%

Sumber : Hasil observasi kelompok eksperimen

Tingkat hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba pada *pretest* terdapat 13 siswa atau 56.52% berada pada kategori tinggi, 5 siswa atau 21.74% berada pada kategori sedang, dan 5 siswa atau 21.74% berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan congklak sebanyak 4 kali pertemuan, maka hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, sebanyak 8 siswa atau 34.78% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 14 Siswa atau 60.87% Siswa berada pada kategori tinggi, dan 1 siswa atau 4.35% siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

2. Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba

Berdasarkan hipotesis penelitian yakni “apakah ada pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten bulukumba”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal (Md)

dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1655}{23} \end{aligned}$$

$$Md = 71,95$$

Keterangan :

Md : tes awal dan tes akhir

N : Subjek pada sampel

- b. Mencari nilai jumlah kuadrat deviasi ($\sum d^2$) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum d^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 9225 - \frac{(1655)^2}{23} \\ &= 9225 - \frac{2739025}{23} \\ &= 9225 - 119088,04 \end{aligned}$$

$$\sum d^2 = 109683,04$$

c. Menentukan t- Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{71,95}{\sqrt{\frac{109688,04}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{71,95}{\sqrt{\frac{109688,04}{506}}}$$

$$t = \frac{71,95}{\sqrt{216,76}}$$

$$t = \frac{71,95}{14,72}$$

$$t = 4,88$$

d. Menentukan nilai t Tabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 23-1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,069$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 4,88$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $4,88 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan permainan congklak dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

B. Pembahasan

Penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba pada kompetensi dasar berhitung, memperbaiki pengetahuan tentang pelajaran matematika yang belum sempurna dengan menggunakan media atau alat peraga yaitu dengan bermain congklak.

Pemberian perlakuan permainan congklak peneliti menggunakan menjelaskan terlebih dahulu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam analisis data, secara deskriptif hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak berada dalam kategori sangat baik. Pernyataan ini diuraikan dari hasil analisis data, rata-rata hasil belajar matematika yang mengikuti *posttest* adalah 86,08 yang terdapat pada interval 86-100 (sangat tinggi), sedangkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba yang mengikuti *pretest* tanpa sebelumnya diajarkan menggunakan permainan congklak berada dalam kategori tinggi. Hal ini, karena rata-rata hasil *pretest* adalah 71.95 yang terdapat pada interval 70-85 (kategori tinggi). Berdasarkan dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba apabila dibandingkan dari kedua hasil belajar matematika yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan permainan congklak, ternyata terdapat perbedaan yang cukup signifikan diantara keduanya, Rentang atau perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan permainan congklak sebesar 14,13. Sebelum diberlakukannya permainan congklak menunjukkan terdapat 13 siswa atau 56.52% berada pada kategori tinggi, 5 siswa atau 21.74% berada pada kategori sedang, 5 siswa atau 21.74% berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan

sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan congklak sebanyak 4 kali, maka tingkat hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba berpengaruh, sebanyak 8 siswa atau 34.78% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 14 Siswa atau 60.87% siswa berada pada kategori tinggi, 1 siswa atau 4.35% siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Permainan congklak adalah permainan yang mudah dan sederhana di mana Siswa belajar berhitung dengan menggunakan batu-batuan atau biji-bijian. Permainan congklak adalah permainan yang sangat disenangi oleh siswa.

Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t. dari hasil analisis diperoleh setelah diperoleh $t_{Hitung} = 4.88$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $4,88 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan permainan congklak dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Hal diatas juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Sobari Ahmad pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari uji "t" dengan nilai $t_{hitung} = 3,38$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan taraf signifikan $= 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga dakon (congklak) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika tanpa menggunakan alat peraga dakon.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, dalam arti siswa yang diajar dengan menggunakan permainan congklak memperlihatkan hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan permainan congklak atau dapat disebut pembelajaran konvensional, hal ini dikarenakan permainan congklak adalah permainan dalam proses pembelajaran yang paling mudah dilaksanakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak berada pada kategori sangat tinggi, dengan nilai rata-rata sebesar 86,08.
2. Hasil belajar matematika siswa yang sebelum menggunakan permainan congklak berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata sebesar 71,95
3. Hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,8$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7,8 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan permainan congklak dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

4. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, disarankan sebagai berikut:

1. Agar anak menjadi paham betul permainan ini, seorang guru harus dengan jelas menjelaskan aturan-aturannya dan cara-cara dalam permainan ini. Guru

harus betul-betul mempersiapkan semuanya dengan baik, guru sebagai narasumber, motivator harus mampu memberi semangat untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar.

2. Diharapkan guru-guru mencoba dan menjadikan permainan-permainan tradisional lainnya sebagai jalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Zainal. 2007. "Efektivitas Penggunaan Maple Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear siswa kelas X Madrasah Aliyah Al-Falah Lemahabang". Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Alaudin
- Alvisari, Deska. 2017. Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kognitif Anak di TK Tunas Harapan Desa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan U niversitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Aji. 2008. *Mengenang Permainan Congklak*, (online). Tersedia di: www.matabumi.com. (di akses 8 januari 2018)
- Arikunto,S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Anurrahman. 2009. *BelajardanPembelajaran*. Bandung : ALFABETA.
- Darnia,Wa Ode.2008.*MeningkatkanPemahamanKonsepLuasSegitigaMelaluiPenerapanTeori Bruner PadaSiswaKelas IV SDN 7 KontunagaKabupatenMuna*.Skripsitidakditerbitkan. Makassar: FKIP UniversitasNegeri Makassar.
- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Menurut Undang-undang*, (online). Tersedia di: <http://www.depdiknas.co.id>. (diakses08 januari 2018)
- Fathurrohman,P. 2007. *StrategiBelajardanPembelajaran*. Bandung: RefikaAditama.
- Hamalik Oemar. 2002. *KurikulumdanPembelajaran*. Bandung :BumiAksara.
- Heruman. 2008. *Model PembelajaranMatematika Di SekolahDasar*. Bandung: Penerbit PT RemajaRosdakarya.
- Hudoyo, Herman. 1990. *StrategiMengajarBelajarMatematika*.Malang: IKIP Malang.
- Mirantiyo, Y. 2015. *Manfaat Permainan Tradisional*, (online). Tersedia di: <http://www.YokiMirantiyo.com/> . (diakses 08 januari 2018)

- Muslich, Masnur, 2007. *Sertifikasi Guru menuju Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Patta Buddu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Pidarta. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Restianti. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rianingsih, Elly. 2013. *Permainan Congklak*. <http://ellyceria2011.blogspot.com/2013/12/permainancongklak.html/>. (diakses pada tanggal 8 Maret 2017).
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sobari, Ahmad 2011. *Pengaruh penggunaan Alat Peraga Dakon (Cogklak) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta
- Suherman, Erman. Dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA.
- Sukahar. 1992. *Metode Mengajar Matematika 1*. Rineka Cipta: Bandung.



PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 248 Laikang

Alamat : Luraya Kel. Laikang Kec. Kajang Kab. Bulukumba



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 248 Laikang, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba menerangkan bahwa:

Nama : Ahmad Sulkar
Nim : 10540 8841 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Bulukumba

Benar-benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 31 Agustus 2017 dan akan selesai setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan penelitian dilaksanakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk jadi bahan pertimbangan selanjutnya dan bermanfaat bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Bulukumba, 31 Oktober 2017

Mengetahui

Kepala SD Negeri 248 Laikang

Abdul Malik, S.Pd.

NIP. 19820303 201 101 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA
SD NEGERI 248 Laikang

Alamat : Luraya Kel. Laikang Kec. Kajang Kab. Bulukumba



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Hamzah, S.Pd
NIP :
Pekerjaan : Guru
Tugas Mengajar : Guru kelas II SD Negeri 248 Laikang
Alamat : Bulukumba
Selanjutnya disebut sebagai pihak I.
2. Nama : Ahmad Sulkar
Nim : 10540 8841 13
Pekerjaan : Mahasiswa
Tugas : Meneliti
Alamat : Bulukumba
Selanjutnya disebut sebagai pihak II

Dengan ini pihak I memberikan persetujuan kepada pihak II untuk melakukan penelitian di kelas II SD Negeri 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, sesuai dengan sasaran karya tulisnya dengan judul **“Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Negeri 248 Laikang Kecamatan Kajngg Kabupaten Bulukumba”**. Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bulukumba, 7 Agustus 2017

Pihak I

Pihak II

Hamzah, S.Pd
NIP.

Ahmad Sulkar
NIM.10540 8841 13

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 248 Laikang

Abdul Malik, S.Pd.
NIP.

RIWAYAT HIDUP



Sulkar, lahir di Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukmba pada tanggal 24 Juni 1995, dari pasangan Ayahanda H. Basir, dan Ibunda Hj. Rali. Penulis Mengecap pendidikan dasar di SD Negeri 248 Laikang Kabupaten Bulukmba mulai dari tahun 2002-2007. Kemudian, melanjutkan pendidikan di MTs Negeri Watampone Kabupaten Bone mulai tahun 2007-2010, dan setelah lulus, penulis melanjutkan pendidikan di MA Taccipi kabupaten Bone mulai dari tahun 2010-2013.

Kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yang ada di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) pada tahun 2013, dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) atas berkat yang maha kuasa saya berhasil menyelesaikan seluruh mata kuliah yang diprogramkan dan semua itu dilakukan dengan semangat dan usaha yang tinggi untuk mendapatkannya.