

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ENKGLEK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN 35 PAGAMBIRAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

ELLA
NPM.2110013411200



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Ella
NPM : 2110013311200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Arlina Yuza S.Pd., M.Pd

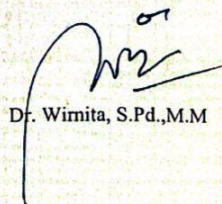
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



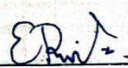
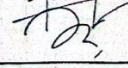
Dr. Wimita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Kamis Tanggal Empat Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama Mahasiswa : Ella
NPM : 2110013311200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran

Tim Penguji

No. Nama		Tanda Tangan
1. Arlina Yuza S.Pd.,M.Pd	Ketua	1. 
2. Dr. Syukma Netti, M.Pd	Penguji	2. 
3. Ira Rahmayuni Jusar, M.Pd	Penguji	3. 

Lulus Ujian Tanggal 04 September 2025

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wimita, S.Pd.,M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ella
NPM : 2110013411200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulis karya ilmiah yang sudah ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 11 Agustus 2025

Saya yang menyatakan


Ella

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN 35 PAGAMBIRAN**

Ella¹, Arlina Yuza¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: iniella0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika di kelas II SDN 35 Pagambiran disebabkan karena siswa kurang memahami materi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah ada pengaruh metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli. Model penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design dan post test only*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 35 Pagambiran yang mana kelas IIB sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model tanpa permainan dan kelas IIC dengan metode permainan engklek. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS 27 dengan uji Independent Sample Test. Berdasarkan tes akhir yang diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,8 untuk kelas kontrol 77,6. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh. t_{hitung} 2,181 dan t_{tabel} 1,680 ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan Penggunaan Metode Permainan Engklek Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas II SDN 35 Pagambiran Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan kepada guru agar dapat menggunakan metode permainan engklek sebagai alat yang efektif untuk mengeduksi siswa lebih aktif, sehingga suasana belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi siswa.

Kata Kunci : Permainan Engklek, Hasil Belajar, Matematika

KATA PENGANTAR



Pertama saya ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa Kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata-1(S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Arlina Yuza, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen pembimbing terima kasih kepada Ibu yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Syukma Netti, M.Pd selaku penguji 1 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Ira Rahmayuni Jusar, M.Pd selaku penguji 2 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi

ini.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas yang telah memberikan kelancaran administrasi.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak / Ibu staf pengajar Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Feni Yulia Chandra, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 35 Pagambiran
8. Ibu Annisa Nanda Yulita, S.Pd selaku wali kelas dari kelas IIB dan Sitinahari Zawali, S.Pd. Selaku Guru Kelas dari IIC SDN 35 Pagambiran yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas II, sehingga skripsi ini berjalan dengan baik
9. Kepada kedua orangtua penulis ucapkan terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan. Senantiasa mengorbankan waktu dan tenaga, serta tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana.
10. Teruntuk sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan

keluh kesah penulis selama berada di perantauan ini.

Akhir kata, peneliti mendoakan semoga amal kebaikan pihak pihak tersebut mendapatkan balasan dari Allah Swt.

Padang, 2 Agustus 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ella', with a stylized, cursive script.

Ella

NPM.2110013411200

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Definisi Operasional Variabel.....	36
E. Jenis Data.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian.....	38

H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	57
BAB V	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <u>Hasil Ujian Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2024/2025</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Rancangan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Jumlah Siswa Kelas II SD N 35 Pagambiran Ajaran 2024/2025</u>	Error! Bookmark not defined.
4. Sampel Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	36
5. <u>interpretasi Koefisien korelasi</u>	Error! Bookmark not defined.
6. <u>Kriteria koefisien korelasi reliabilitas soal</u>	Error! Bookmark not defined.
7. <u>Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen Tes</u> ...	Error! Bookmark not defined.
8. <u>Kriteria Daya Pembeda soal</u>	Error! Bookmark not defined.
9. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Eksperimen	49
10. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Kontrol.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Engklek	15
2. Kerangka Konseptual	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I.	
Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II B SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	65
II.	
Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II C SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	66
III.	
Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 Matematika SD Kelas II Fase A Kelas Eksperimen.....	67
IV.	
Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 Matematika SD Kelas II Fase A Kelas Kontrol	95
V.	
Bahan Ajar Perkalian.....	117
VI.	
Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Tahun Pembelajaran 2024/2025	122
VII.	
Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika	123
VIII.	
Kunci Jawaban	126
IX.	
Penskoran (Bobot Nilai) Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	127
X.	
Soal Tes Akhir Hasil Belajar Matematika	128
XI.	
Kunci Jawaban Tes Akhir Hasil Belajar Matematika	130
XII.	
Penskoran (Bobot Nilai) Tes Akhir Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	131
XIII.	
Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iic Sdn 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	132
XIV.	
Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II B SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	133
XV.	
Hasil Uji Menggunakan SPSS.....	134
XVI.	
Lembar Jawaban Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	139
XVII.	
Dokumentasi Kelas Kontrol	143
XVIII.	
Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	144
XIX.	
Surat Izin Penelitian	145
XX.	
Surat Izin Penelitian Dari Dinas	146
XXI.	
Surat Balasan Dari SDN 35 Pagambiran... ..	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah alat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Pendidikan yang baik akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan bermanfaat bagi bangsa itu sendiri, sehingga generasi penerus dapat bersaing dengan baik. “Bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara,” kata Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Pembelajaran matematika adalah keterampilan yang sangat diperlukan bagi peserta didik dalam suatu pembentukan perilaku dan pengembangan karakter, maka guru dapat memberikan pengajaran yang terdiri pemberian materi dan latihan tugas. Guru adalah seseorang yang patut digugu dan ditiru (Arianti, 2019). Oleh karena itu, guru yang menghendaki peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal akan berusaha untuk menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Menurut Arsyad (2017:4), “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Ini didasarkan pada kecenderungan siswa untuk bermain dan aktif. Media pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu media yang cocok dengan kecenderungan ini. Melalui metode permainan ini siswa merasa terhibur ketika mereka belajar dengan metode permainan karena tidak ada paksaan. Selain itu, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Permainan tradisional engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dilakukan di luar rumah yang membuat minat siswa menjadi meningkat. Siregar dan Lestari (2018) menyatakan permainan tradisional merupakan kegiatan yang menghibur dengan menggunakan alat sederhana dan tanpa alat yang merupakan warisan dari generasi ke generasi. Hasanah dan Pratiwi (2017) menyatakan permainan engklek di daerah banjar disebut sebagai bajujungkatan, yang mampu melatih kognitif anak dan mengenal konsep bilangan untuk mengingat nomor dalam setiap kotak. Tujuan utama dari permainan engklek adalah (1) Mengasah Keterampilan Motorik Kasar (2) Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus (3) Mendorong Interaksi Sosial (4) Mengajarkan Disiplin dan Aturan (5)

Mengasah Keseimbangan dan Koordinasi (6) Meningkatkan Ketangkasan dan Kecepatan. Kelebihan permainan engklek (1) Sederhana dan Murah (2) Mendorong Aktivitas Fisik (3) Meningkatkan Kreativitas.

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, peneliti melakukan observasi di Kelas II SDN 35 Pagambiran, dari tanggal 21 - 23 November 2024. Peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian hanya menyalin catatan yang diberikan guru. Guru juga hanya menggunakan bahan ajar dari buku cetak saja, sehingga proses pembelajaran tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar. Serta guru hanya memberikan soal-soal latihan saja.

Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 23 November 2024 dengan guru kelas II A, II B dan II C di SDN 35 Pagambiran, wawancara yang peneliti lakukan mengenai bagaimana proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika diantaranya proses pembelajaran matematika guru menerangkan dipapan tulis, setelah itu guru menggunakan panduan dari buku cetak dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Selanjutnya, guru langsung memberikan latihan kepada siswa. Setelah latihan selesai, guru juga memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Di sekolah, ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah dipelajari sebelumnya tanpa membawa buku, banyak siswa tidak bisa mengerjakannya, meskipun mereka telah diberi

latihan dan PR. Guru juga mengatakan bahwa siswa masih suka bermain-main di kelas. Oleh karena itu, ketika diberi tugas latihan, siswa hanya menyalin dan mencontek tugas tersebut kepada temannya dan kemudian berkeliaran di kelas.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas II SDN 35 Pagambiran pada mata pelajaran matematika kurangnya Pemahaman siswa pada materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari presentasi jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil ujian tengah semester siswa kelas II SDN 35 Pagambiran tahun ajaran 2024/2025, dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Hasil Ujian Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Rata-rata nilai	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas
IIA	28	80	73	13	15
II B	21	80	72	11	10
II C	25	80	71	10	15

(Sumber : Guru Kelas II A, II B dan II C SDN 35 Pagambira)

Oleh karena itu diperlukan solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menerapkan metode permainan engklek pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 35 Pagambiran.

Disini tentunya pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar dalam membentuk karakter anak. Karena ada beberapa permainan anak yang dapat membantu pemahaman konsep anak terhadap suatu pelajaran di sekolah. Sebagaimana yang di kemukakan Dienes dalam tembokan bahwasannya "tiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak, proses belajar dapat di tingkatkan dengan bermain. Salah satunya yaitu metode permainan engklek.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Metode Permainan Engklek Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru.
2. Siswa malas untuk mengerjakan soal latihan.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKTP.

5. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan yang menarik bagi siswa di SDN 35 Pagambiran.
6. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya agar penelitian lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada : Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N 35 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah.

Agar pembahasan peneliti lebih terarah, tidak menyimpang terlalu jauh maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada penggunaan metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran.

E. Tujuan Penelitian

Adapun rumusan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh dua manfaat penelitian, yakni secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dan masukan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, hasilnya juga

dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk studi penelitian yang mandalam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas II SDN 35 Pagambiran dalam pembelajaran matematika untuk berbagai pihak sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran matematika yang menyenangkan, menarik, Meningkatkan Partisipasi siswa dan mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan dapat meningkat pengetahuan siswa.

d. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah,
penelitian ini dapat menambah wawasan tentang metode dan model
pembelajaran permainan engklek tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan salah satu komponen yang ada pada pendidikan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar menurut Gagne (dalam Susanto, 2014:1) yaitu “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Hamalik (dalam Susanto, 2014:3) mengemukakan bahwa “Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*)”.

Belajar menurut pandangan Winkle (dalam Susanto, 2014:4) yaitu Suatu aktivitas mental yang terjadi saat seseorang berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang hampir selalu berubah dan bertahan lama. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku suatu individu berdasarkan pengalaman dari individu tersebut, perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

b. Hakikat Pembelajaran

Hakikat pembelajaran menurut Dimiyati (dalam Susanto, 2014:186), Mengatakan bahwa, "Hakikat pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional. Untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar." Sejalan dengan pendapat di atas, Glass dan Holyoak (dalam Huda, 2014:2) berpendapat bahwa "Dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh".

Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai aktivitas seseorang dalam menyerap informasi dan menilai informasi tersebut, yang menghasilkan perubahan dalam dirinya, seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, dan sikap. Contohnya, ketika guru melakukan kegiatan dengan siswanya, mereka memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan mendorong mereka untuk menjadi aktif.

2. Tinjauan Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang dipelajari bagi siswa sekolah dasar, karena ilmu ini selalu digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2014:184) mengemukakan bahwa "Matematika berasal dari bahasa Latin, *Manthanein* atau *Mathema*, yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa

Belanda, matematika disebut wiskunde atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran."

Proses belajar mengajar akan meningkat apabila seorang guru mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan siswa. Sejalan dengan pendapat di atas, Susanto (2014:186- 187), Pembelajaran matematika adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menciptakan pengetahuan baru. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan penguasaan yang baik siswa terhadap materi matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dengan siswa dalam pengembangan ilmu pengetahuan terhadap materi matematika.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2014:189-190), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut :

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.

- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengkomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas (dalam Susanto, 2014: 190), sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.

- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi seorang guru harus dapat membuat lingkungan dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut.

3. Metode Permainan Engklek Matematika

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Hamdani (2011:80), mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Penyampaian terjadi dalam interaksi belajar, dan metode pembelajaran adalah cara guru berhubungan dengan siswa.

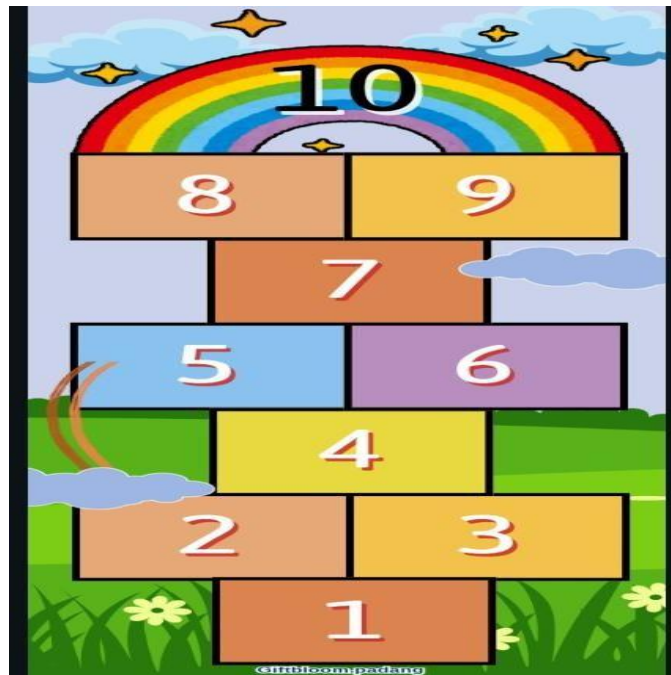
Dengan demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Anitah (2009:5.4), “Metode mengajar merupakan salah satu komponen yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun dalam upaya membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya metode atau cara mengajar yang efektif”. Hal ini sejalan dengan pendapat Istarani (2012:1) bahwa “Metode secara harfiah adalah cara dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran pada siswa.

b. Permainan Engklek

Permainan Engklek adalah permainan dengan benda, hitungan, dan aturan yang harus diikuti oleh pemain Anjani & Atika, (2020). Permainan Engklek adalah permainan tradisional di mana pemain melompat dari satu kaki ke kotak berikutnya di atas bidang datar di atas tanah. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, menemukan, mengungkapkan, emosi, membuat, dan belajar dengan cara yang menyenangkan melalui permainan ini. Ketika anak-anak bermain permainan engklek, mereka dapat belajar banyak hal. Ini termasuk keterampilan komunikasi dan strategi yang lebih baik, keterampilan membaca gerak tubuh dan gerakan tubuh, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok Herdayanti & Watini (2021).

Berdasarkan penelitian yang relevan dilakukan Ema Butsi Prihastari (2015) bahwa permainan engklek dapat dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran matematika serta bersifat fleksibel yang bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi matematika. Permainan engklek juga dapat mengasah otak siswa dalam berhitung, ini artinya permainan engklek adalah permainan tradisional yang mempunyai manfaat dalam penerapan pembelajaran siswa (Tussa et al., 2022). Berikut gambar lapangan engklek yang digunakan ketika penelitian:



Gambar 1 Permainan Engklek

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional yang melibatkan lompat-lompatan di atas kotak di tanah. permainan ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi, strategi, dan kerja sama. Engklek juga bermanfaat sebagai alat pembelajaran matematika, mengasah keterampilan berhitung, dan bisa disesuaikan dengan materi pendidikan.

c. Langkah – langkah Permainan Engklek

Menurut Wijayanti & Trisiana, 2018 langkah–langkah permainan menggunakan media engklek, yaitu:

- 1) Masing-Masing perwakilan kelompok melakukan hompimpa pemenang akan memulai permainan.
- 2) Pemain pertama melempar gacu, ke kotak nomor. Ketentuannya adalah tidak boleh keluar dari kotak. Jika lebih dari itu, itu dianggap gugur.

- 3) Pemain pertama mulai berjalan dengan satu kaki (engklek) melalui kotak demi kotak. Sampai titik terakhirnya, pemain harus berhenti di depan gacunya saat ia berbalik dan berjalan lagi. Mengambil gacu dengan kaki terangkat dan mengambil kertas soal yang ada di kotak tersebut.
- 4) Pemain kemudian menjawab soal yang diambil, kalau pemain berhasil menjawab maka akan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya.
- 5) Permainan berlanjut hingga semua angka di kotak selesai dimainkan. Untuk membedakan, masing-masing pemain diberi tanda simbol dalam kotak sebagai miliknya. Setelah semua dimiliki, permainan engklek dinyatakan selesai.
- 6) Pemenang adalah pemain dengan banyak menjawab pertanyaan pada kotak
- 7) Dan guru memberikan reward kepada pemenang

Menurut anjani et al., 2020 langkah-langkah permainan engklek :

- 1) Membentuk kelompok melakukan hompimpa atau pengundian
- 2) Masing-masing pemain harus memiliki gacuk yang berbeda
- 3) Masing-masing pemain memulai permainan secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar gacuk ke petak yang pertama
- 4) Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menginjak garis dan menginjak gacuk maka pemain dapat melanjutkan permainan
- 5) Pemain yang tidak dapat melempar gacuk pada petak maka pemain harus berhenti
- 6) Pemain yang dapat melewati dan melempar semua petak dengan gacuk maka pemain dikatakan pemenang.

Langkah-langkah yang telah peneliti modifikasi dalam permainan engklek yang peneliti lakukan yaitu:

- a. Guru menjelaskan materi yang diajarkan
- b. Guru memberikan pemahaman tentang apa-apa saja yang terdapat pada petak atau komponen-komponen yang ada pada permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh peserta didik.
- c. Guru membagi siswa secara heterogen, siswa dibagi dalam 6 kelompok. Dan masing-masing kelompok beranggota 4 orang dan ada satu kelompok yang beranggota 5 orang.
- d. Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompoknya masing - masing
- e. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok ke depan kelas untuk mengundi nomor antrian yang akan tampil pertama dan terakhir.
- f. Guru memberi pengarahan kepada siswa agar dapat mengikuti segala perintah dan peraturan saat proses permainan engklek sedang berlangsung.
- g. Setelah itu guru juga memberikan penegasan kepada seluruh siswa, barang siapa yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan atau salah satu dari anggota kelompok mengganggu kelompok yang sedang tampil bermain engklek otomatis kelompok tersebut tidak dibolehkan merasakan bermain permainan engklek.
- h. Guru memberikan perintah kepada masing-masing ketua kelompok untuk menjadi pengawas dalam permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh kelompok pertama dan seterusnya.

- i. Guru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika.
- j. Guru memberi waktu selama 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika.
- k. Setelah semua kelompok selesai bermain guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap pemain dan jumlah keseluruhan poin yang didapat oleh kelompok yang sudah bermain permainan engklek di papan tulis dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir tampil.
- l. Hadiah atau reward akan diberikan kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin yang terbanyak dalam permainan engklek matematika.

d. Petunjuk Permainan Engklek Matematika

Menurut Munawaroh, 2017 cara bermain engklek adalah :

- 1) Anak diminta membuat lingkaran dengan teknik hompimpah
- 2) Para pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak / petak-petak yang telah digambarkan permainan engklek
- 3) Guru memberikan kepada setiap anak gacuk yang biasanya berupa pecahan keramik lantai, ataupun batu yang datar.
- 4) Gacuk dilempar ke salah satu kotak, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi

para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

- 5) Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk hingga melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- 6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika gacuk jatuh tepat pada salah satu petak maka petak tersebut akan menjadi daerah kekuasaan pemain. Kemudian pada petak tersebut, pemilik sawah boleh menginjak petak dengan dua kaki, sedangkan pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

Menurut Supriyanto, D. (2020) cara bermain engklek adalah :

- 1) Persiapan Papan Engklek: Papan Engklek digambar di lantai atau bisa juga dibuat menggunakan karton besar dengan kotak-kotak yang berurutan.
- 2) Pembagian Kelompok: Siswa dibagi dalam kelompok kecil (3-4 siswa per kelompok). Setiap kelompok akan bermain bergiliran.
- 3) Peraturan Permainan Setiap kelompok akan melemparkan batu kecil ke dalam kotak tertentu pada papan Engklek. Siswa harus menyelesaikan soal perkalian yang ada di kotak tersebut. Misalnya, jika mereka melangkah ke kotak bertuliskan 3×4 , mereka harus menjawab 12. Jika

jawabannya benar, mereka melanjutkan langkah ke kotak berikutnya.

Jika salah, mereka harus kembali ke kotak sebelumnya dan mencoba lagi.

Permainan berakhir ketika seluruh anggota kelompok berhasil menyelesaikan papan Engklek dan menjawab semua soal dengan benar.

- 4) Pemberian Poin Siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin. Kelompok dengan poin tertinggi setelah permainan selesai dianggap sebagai pemenang.

Petunjuk dalam permainan engklek yang telah peneliti modifikasi sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok diberi modal berupa poin untuk bermain sebanyak 20 point.
- 2) Pemain pertama melemparkan gacu ke kotak, Dimana gacu tidak boleh keluar melewati dari garis kotak. Jika keluar pemain dianggap gugur.
- 3) Selanjutnya baru pemain berjalan dengan satu kaki melewati kotak - kotak.
- 4) Sesampai diujung kotak pemain berbalik arah menuju gacu untuk mengambil kartu pada kotak pertanyaan yang sudah di sediakan pada tengah-tengah kotak yang berada pada gacu permainan engklek matematika. Dan pemain berhak menjawab pertanyaan yang telah didapatkan.
- 5) Pemain dari masing-masing kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan poin yang tertera pada kartu

pertanyaan tersebut. Dan yang tidak bisa menjawabnya langsung memberikan giliran kepada pemain selanjutnya.

- 6) Yang bisa menjawab semua pertanyaan itulah pemenangnya

e. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & rivai (dalam Arsyad, 2011:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru. Tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain lain.

Enyclopedia of education research (dalam arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa

- 3) Meletakkan dasar dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan efisien dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan rasa minat belajar siswa, memotivasi siswa dalam belajar, dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli di atas juga terdapat kelemahan dari media pembelajaran khususnya permainan engklek ini.

Adapun kelemahan dari permainan engklek yang telah peneliti modifikasi sebagai berikut:

- a. Memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan permainan engklek ini.

- b. Memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan permainan engklek ini.
- c. Sering terjadinya kegaduhan dalam pembelajaran karena media ini berbasis permainan.

Untuk menghindari kelemahan di atas, peneliti harus mempersiapkan materi yang akan mereka sampaikan dengan sebaik mungkin. Peneliti harus membuat media permainan engklek semenarik mungkin sehingga anak-anak tidak akan bosan bermain. Peneliti juga harus menjelaskan secara jelas petunjuk dan bagian-bagian permainan engklek matematika sehingga mereka tidak bingung saat bermain. Selanjutnya, peneliti memberikan hadiah atau reward kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dalam permainan engklek matematika. Pemain dan kelompok yang berhasil mengikuti semua peraturan dan perintah permainan engklek matematika dengan benar dan tepat akan menerima hadiah.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran masih digunakan oleh guru hingga saat ini. Pembelajaran konvensional ini memiliki beberapa karakteristik yang juga dikemukakan oleh Mardini, (2008:27) antara lain:

- a. Guru menganggap kemampuan siswa sama.
- b. Menggunakan kelas sebagai satu satunya tempat belajar.
- c. Mengajar lebih banyak ceramah.
- d. Pemisahan mata pelajaran tampak jelas

- e. Memberikan kegiatan yang tidak bervariasi
- f. Berkomunikasi satu arah
- g. Iklim pembelajaran menekankan pencapaian efek interaksional berdasarkan orientasi kelompok.
- h. Mengajar hanya menggunakan buku dan informasi hanya dari guru.
- i. Hanya menilai hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru, siswa lebih sering berperan sebagai penerima informasi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran konvensional. Kelebihan pembelajaran konvensional yaitu dapat menghemat waktu dan biaya karena cukup dengan alat-alat pembelajaran yang sederhana dan siswa dapat mempelajari materi cukup banyak. Kelemahan dalam pembelajaran konvensional yaitu pengalaman siswa sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman guru. Guru aktif mentransfer pengetahuannya, sementara siswa hanya menerima pengetahuan dari guru.

Menurut Nugroho, (2019) pembelajaran konvensional merujuk pada metode pengajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa dengan menggunakan media seperti papan tulis, buku pelajaran, dan metode ceramah. Metode ini telah lama diterapkan di sekolah-sekolah dasar dan dianggap efektif dalam mentransfer pengetahuan secara langsung. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi dan metodologi pembelajaran baru, penting untuk mengevaluasi kembali efektivitas metode

ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran matematika.

Langkah-langkah Pembelajaran Konvensional :

- 1) Penjelasan Materi Guru menjelaskan konsep matematika (misalnya, perkalian) di depan kelas menggunakan papan tulis dan buku teks.
- 2) Latihan Mandiri Siswa mengerjakan soal-soal latihan secara individual di buku latihan.
- 3) Diskusi Kelas Guru memberikan kesempatan untuk diskusi dan tanya jawab mengenai soal-soal yang telah dikerjakan siswa.
- 4) Penilaian Guru memberikan penilaian terhadap pekerjaan rumah (PR) dan latihan soal siswa.

5. Tinjauan Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Istarani (2015:19) mengatakan "Hasil pembelajaran adalah pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan dan ditulis untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit, dapat dilihat, dan fakta yang tersamar." Oleh karena itu hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Menurut Astiti & Widiani (dalam Sulikah dkk., 2020 :551-552) Hasil belajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menilai hasil pelajaran yang diberikan guru kepada siswa selama proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Menurut widoyoko (2016:29) menyatakan bahwa penelitian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menemukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik. Sejalan dengan pendapat di atas, Rusyita, dkk (2018:640) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah aspek yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan saat sebelum belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa yang berguna untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari oleh siswa. Hasil yang diperoleh melalui penguasaan materi tersebut tidak hanya dari segi pengetahuan (kognitif), tetapi juga sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis tergantung pada tujuan pembelajaran dan aspek yang dinilai. Berikut adalah beberapa macam hasil belajar:

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ranah Kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Menurut Bloom (dalam Fauzet 2016:2016:1) ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek- aspek Pengetahuan, Penalaran, atau pikiran,

Bloom membagi ranah kognitif ke dalam tingkatan atau kategori, yaitu Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), (C6).

2) Ranah Afektif (Sikap)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi, Juhji (Dalam Ulfah 2021:5) ranah ini juga termasuk dalam Taksonomi Bloom dan terdiri dari 5 Tingkatan yang mencerminkan kedalaman Keterlibatan emosional dan nilai, yaitu: Menerima (A1), Menanggapi (A2), Penilaian (A3), Menghargai (A4), Menorganisasikan (A5).

3) Ranah Psikomotor (Psychomotor)

Ranah psikomotor berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Penelitian yang dilakukan H. Rahaman (dalam Ulfah 2021:6) menyatakan bahwa ranah psikomotor dapat diartikan sebagai perilaku yang berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang ditunjukkan oleh gerak tubuhnya. Berikut adalah tingkatan-tingkatan dalam ranah psikomotor menurut Taksonomi Bloom: Meniru (P1), Manipulasi (P2), Pengalamiahan (P3), Artikulasi (P4).

Berdasarkan tiga ranah di atas peneliti menggunakan ranah kognitif dalam pembelajaran berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir dan pemahaman siswa utamanya adalah Mengingat (C1), Memahami (C2), Menganalisis (C3).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Istarani (2015:19) mengatakan bahwa hasil pembelajaran adalah pernyataan khusus yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan dan diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk mengembangkan hasil pembelajaran yang diharapkan. Interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun eksternal menentukan hasil belajar siswa. Berikut adalah uraian rinci dari faktor internal dan eksternal:

- 1) Faktor internal: faktor yang berasal dari dalam siswa dan memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar. Faktor internal ini termasuk kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi dan motivasi untuk belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor luar: Faktor-faktor di luar diri siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, mempengaruhi hasil belajar mereka.

Menurut ahli di atas, ada dua komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal berasal dari diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa atau dari luar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Yuisman et al., 2021 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 19 Bireuen melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Pada Materi Bangun Datar Kelas VI ”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Pembelajaran matematika dengan model Problem Based Learning yang didasarkan pada etnomatematika menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, dan aktivitas guru dan siswa membantu peningkatan ini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi & Surya, 2023 SDN 097361 Serbelawan kelas V tahun pelajaran 2022/2023, melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 097361 Serbela. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena semua siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dengan dibuktikan saat dilakukan pretest hanya 13 siswa atau 44 % dari seluruh siswa kelas V yang dinyatakan dengan kategori tuntas, setelah dilakukan perlakuan dan diberikan posttest kembali siswa yang dinyatakan kategori tuntas sebanyak 25 siswa atau 86 % dari seluruh siswa yang berjumlah 29 siswa.

Berdasarkan hasil relevan terdapat perbedaan antara peniliPersamaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dedi yuisman dan Efendi & surya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah Mata pembelajaran, jenis metode eksperimen kuantitatif dan menggunakan model pembelajaran permainan engklek dan meningkatkan berfikir siswa. sedangkan perbedaaan nya yaitu tempat penelitian, kelas dan materi pembelajaran sekolahnya.

C. Kerangka Konseptual

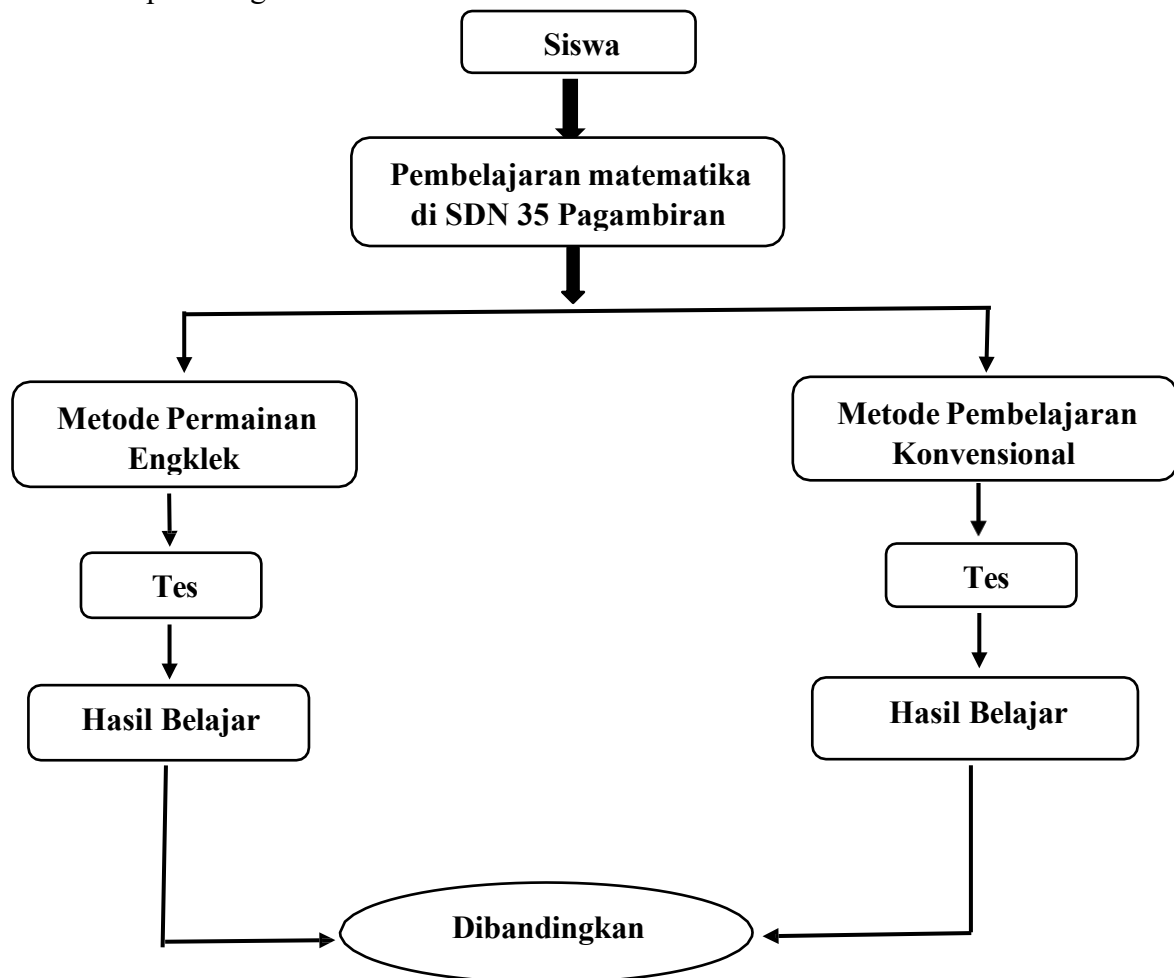
Dalam proses pembelajaran, hubungan antara guru dan siswa sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa matematika dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah bahwa guru terus menerapkan metode ceramah dan tanya jawab selama proses pembelajaran, yang membuat siswa tidak terlibat secara aktif dalam belajar. Metode ini melibatkan guru berbicara atau menelepon siswa secara lisan. Fakta bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami juga memengaruhi hasil belajar siswa. Banyak cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk menggunakan metode pembelajaran yang memotivasi, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Agar hasil belajar siswa lebih baik, guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Selain itu, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Metode permainan engklek adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kelas eksperimen.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika SDN 35 Pagambiran dengan menggunakan metode permainan engklek. Peneliti memilih metode permainan engklek ini karena anak sekolah dasar cenderung senang menyukai permainan dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Artinya siswa memperdalam pemahamannya terhadap topik yang disajikan melalui permainan engklek dan membuat suasana belajar

menjadi lebih efektif karena semua siswa ikut serta dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada Bagan 1:



Gambar 2 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, hipotesis yang penulis ajukan adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Penerapan Metode Permainan Engklek Matematika Terhadap Hasil Matematika Kelas II SD N 35 Pagambiran.
2. H_1 : Terdapat Pengaruh Penerapan Metode Permainan Engklek Matematika Terhadap Hasil Matematika Kelas II SD N 35 Pagambiran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010:9), “Penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditinjau oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

Berdasarkan jenis penelitian di atas maka penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang pembelajarannya menerapkan metode permainan engklek dan kelas kontrol merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *nonequivalent control group design* dan *post test only*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok random, kemudian diberi *post test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sugiyono (2017), menyatakan bahwa desain penelitian tidak realistis dan hasil dari variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 2 Rancangan Penelitian

NO	Kelompok	Treatment	PostTest
1	Eksperimen	X	O2
2	Kontrol	-	O4

Sugiyono (2019:115)

Keterangan :

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, berupa pengaruh metode permainan engklek matematika.

O2 = Tes akhir yang diberikan kepada kelas eksperimen

O4 = Tes akhir yang diberikan kepada kelas kontrol

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 35 Pagambiran Kota Padang tahun ajaran 2024-2025. SDN 35 Pagambiran berdiri tahun 1983, sekolah ini beralamatkan di jalan Mutiara Raya. Desa/Kelurahan pagambiran ampalu nan xx. Kec. Lubuk begalung Kota Padang Provinsi Sumatera Barat. Saat penelitian kepala sekolah bernama Krisnaini Burhan S. Pd, disekolah ini ada 21 orang guru yang terdiri dari kepala sekolah, guru agama, guru PJOK, operator sekolah, penjaga perpustakaan dan 13 orang guru kelas. Fokus penelitian ini adalah di kelas II yang terdiri kelas II A 20 siswa, kelas II B 21 siswa dan kelas II C 25 siswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2022:130), populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kuantitas dan

karakteristik tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar kesimpulan. Oleh karena itu, populasi menjadi aspek penting yang mencakup subjek dan objek yang dapat diukur dengan kualitas serta ciri khusus. Dalam penelitian ini, populasi adalah peserta didik kelas II SDN 35 Pagambiran pada Tahun Ajaran 2024/2025. Rincian populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Jumlah Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran Ajaran 2024/2025.

Kelas	Jumlah Siswa
II A	20
II B	21
II C	25
Jumlah	66

(Sumber: Operator SD N 35 Pagambiran)

2. Sampel

Sugiyono (2017:81) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian yang dimiliki oleh populasi. Sampel digunakan untuk mempermudah proses penelitian, terutama ketika jumlah populasi terlalu besar atau tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Dengan menggunakan sampel, peneliti dapat membuat generalisasi terhadap populasi secara lebih efisien.

Teknik yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah teknik *simple random sampling* yang dilakukan menggunakan penarikan sampel acak sederhana. Penarikan sampel acak sederhana yang dilakukan dengan cara undian. Undian dilakukan dengan pengambilan gulungan kertas, dimana hasil pengambilan

pertama dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas II C dan hasil pengambilan kedua dijadikan kelas kontrol yaitu kelas II B.

Tabel 4 Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sampel	Kelas	Jumlah
Eksperimen	II C	25
Kontrol	II B	21

Berdasarkan teknik random sampling tersebut, maka yang dijadikan sampel untuk kelas eksperimen adalah kelas II C dan sampel yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas II B.

D. Defenisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017:39) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antar satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam varibel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi :

1. Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Jadi variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan (X). Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah

metode permainan engklek matematika dan metode pembelajaran konvensional.

2. Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan akibat, karena adalah variabel bebas. Variabel terikat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas II semester 2 (genap) SDN 35 Pagambiran yang dilambangkan dengan (Y).

E. Jenis Data

Dalam penelitian ini, data kuantitatif berupa hasil belajar siswa kelas II SDN 35 Pagambiran dari ujian akhir semester kedua. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer dalam penelitian ini adalah data pengaruh permainan engklek pada siswa kelas II C kelas eksperimen dan siswa kelas II B kelas kontrol di SD N 35 Pagambiran.
2. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data nilai ujian tengah semester II Matematika kelas II SD N 35 Pagambiran dan data mengenai jumlah siswa yang menjadi populasi dan sampel dalam penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses penting dalam mengumpulkan dan memperoleh data penelitian yang diperlukan. Teknik ini digunakan sesuai dengan metode penelitian agar data yang diperoleh memenuhi standar yang ditetapkan. Menurut Sugiyono (2020:224), tanpa

pemahaman teknik pengumpulan data yang tepat, penelitian tidak akan mendapatkan data yang memadai.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan tes. Tes adalah prosedur pengukuran dan penilaian yang dilakukan di bidang pendidikan, dimana pendidik memberikan tugas atau serangkaian tugas untuk menghasilkan nilai yang mencerminkan prestasi peserta didik. Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah posttest, yang bertujuan mengukur kemampuan kognitif hasil belajar peserta didik kelas II di SDN 35 Pagambiran.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:156) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada prinsipnya melakukan penelitian adalah melakukan suatu pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika yang berupa soal-soal pilihan ganda. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu tes untuk dijadikan alat ukur untuk mengukur proses pembelajaran.

1. Tes Akhir

a. Menyusun Kisi-kisi

Pembuatan kisi-kisi soal pada penelitian eksperimen di kelas II SD dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menentukan tujuan penelitian, untuk mengetahui pengaruh suatu metode pembelajaran

terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya, kompetensi dasar (KD) diambil dari kurikulum sesuai kelas II, pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Setelah itu, indikator dikaitkan dengan ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, misalnya C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan) yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini bentuk soal yang berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik. Dari tahapan tersebut kemudian disusun kisi-kisi soal yang memuat KD, indikator, ranah kognitif, bentuk soal, serta nomor soal. Kisi-kisi ini menjadi pedoman dalam pembuatan butir soal yang selanjutnya dipakai untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian eksperimen.

b. Menyusun Tes

Tes berupa posttest yang digunakan agar dapat mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik. Posttest dilakukan melalui kelompok sesudah di berikan arahan. Instrumen tes berupa pilihan ganda, kecepatan dalam pemecahan masalah dapat di tinjau dari skor 0 100. Dengan demikian skor ketuntasan berdasarkan kriterial ketuntasan minimal (KKTP) sekolah sebesar 80.

c. Memvalidasi Tes

Validitas tes adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validasi tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validasi rendah.

Menurut Sugiyono (2020:125) validasi dalam penelitian dapat dilakukan dengan teknik triangulasi. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data sekaligus mengecek kredibilitasnya menggunakan berbagai teknik dan sumber data. Untuk mengetahui pengujian validitas tes dalam penelitian ini maka tes dibuat sesuai dengan pedoman pembelajaran.

2. Uji Coba Tes

Supaya soal yang disusun memiliki kriterial soal yang baik, maka soal tersebut perlu di uji cobakan terlebih dahulu dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan soal-soal yang memenuhi kriterial. Untuk itu penulis menguji cobaan tes ke kelas yang tidak menjadi subjek penelitian. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 7 Mei 2025 di SDN 35 Pagambiran dengan soal uji coba soal di Lampiran VII hal 123.

3. Analisis Item Soal

Setelah melakukan uji coba terhadap butir soal, langkah selanjutnya analisis item soal untuk mengetahui bagaimana soal baik atau tidaknya item soal tersebut. Analisis item soal ini dilakukan sebelum melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan adanya analisis soal ini penulis dapat mengetahui baik atau tidaknya soal dengan tujuan untuk melakukan perbaikan. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis item soal tes adalah:

a) Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang dapat mengukur sejauh mana instrumen itu mengukur apa yang dilakukan untuk diukur. Menurut Sugiyono (2019:267) validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan peneliti. Pada penelitian ini penulis menggunakan SPSS 27.

Interpretasi besarnya koefisien korelasi dilakukan berdasarkan patokan sebagai berikut:

Tabel 5 interpretasi Koefisien korelasi

Koefisien korelasi (r)	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2014:211)

Penelitian melakukan perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS 27 dengan taraf r-tabel sebesar 0,396 (n=20). Hasil perhitungan adalah 1,2,4,5,6,8,12,14,16,17,19,20,21,22,23,24,26,28,29,30 merupakan soal yang valid serta soal 2,7,9,10,11,13,15,18,25,27 soal yang tidak valid.

(Lampiran XV, Halaman 134)

b) Indeks Kesukaran Soal

Reliabilitas merupakan suatu instrumen yang menunjukkan seberapa jauh instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sani (2020:308) reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukan

hasil yang tetap konsisten walaupun dipakai mengukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27. Setelah melakukan pengujian SPSS 27 untuk mengetahui soal reliabilitas tersebut maka dapat di bandingkan dengan tabel indeks reliabilitas soal di bawah. Semakin tinggi tingkat reliabilitas soal tersebut, maka semakin baik soal itu.

Tabel 6 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen Tes

Taraf kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Soal Termasuk sukar
0,31 – 0,70	Soal termasuk sedang
0,71 – 1,00	Soal termasuk mudah

Sumber: Arikunto (2013: 225)

Suatu pengujian dikatakan konsisten jika hasil yang diperoleh hampir sama apabila pengujian dilakukan berkali-kali. Jika koefisien kepercayaan semakin tinggi, maka konsistensi pengujian semakin tinggi. Reliabilitas dikatakan reliabel apabila hasilnya relatif sama apabila di uji berkali-kali.

Setelah melakukan perhitungan menggunakan bantuan program SPSS 27, hasil perhitungan menunjukkan bahwa soal nomor 1,2,5,9,10,21,22,23,26,27,28, adalah soal mudah, soal nomor 3,4,7,8,11,12,13,14,15,16,17,18,20,24,25,29 dan 30 adalah soal sedang, sedangkan nomor 6 dan 19 adalah soal yang sulit. Dalam penelitian ini yang di ambil soal yang kategori sedang. **(Lampiran XV, Halaman 135)**

c) Daya Pembeda

Daya beda soal digunakan untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang kemampuan rendah. Apabila suatu soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik berkemampuan tinggi, maka soal tersebut dikatakan baik, karena tidak membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menurut Arikunto (2019) Daya beda soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$DP = \frac{\bar{a}a - \bar{a}b}{x_{maks}}$$

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

$\bar{a}a$ = Nilai rata-rata siswa pada kelompok kelas atas

$\bar{a}b$ = Nilai rata-rata siswa kelompok kelas bawah

X maks= Skor maksimal yang ditetapkan.

Tabel 7 Kriteria Daya Pembeda soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Sumber: Supardi (2017:171)

Berdasarkan uji daya beda soal dengan 30 butir soal dilakukan dengan program SPSS 27. Maka diperoleh soal dengan kriteria yang sangat buruk dibuang terdapat pada nomor 2,4,7,9,10,11,13,15,19,27. Soal dengan kriteria baik terdapat pada nomor 1,5,6,14,16,22,23,25,26,28,29,30. Soal

dengan kriteria cukup terdapat pada nomor 3,8,12,15,17,20,21,24.

(Lampiran XV, Halaman 135)

d) Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrumen yang menunjukkan seberapa jauh instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sani (2020:308) reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan hasil yang tetap konsisten walaupun dipakai mengukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27. Setelah melakukan pengujian SPSS 27 untuk mengetahui soal reliabilitas tersebut maka dapat di bandingkan dengan tabel indeks reliabilitas soal di bawah. Semakin tinggi tingkat reliabilitas soal tersebut, maka semakin baik soal itu.

Tabel 8 Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal

No	Indek Reabilitas	Klasifikasi
1	$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Sundayana (2020:70)

Berdasarkan analisis uji coba dalam menentukan daya pembeda soal pilihan ganda maka diperoleh soal dengan kriteria sebagai berikut : Soal kriteria sangat baik 18, kriteria baik terdapat pada nomor 1,5,6,14,16,22,23,25,26,28,29,30. Kriteria cukup terdapat dapat nomor

3,4,8,12,15,17,19,20,21,24 dan Kriteria jelek terdapat pada soal nomor 2,7,9,10,11,13,27. **(Lampiran XV, Halaman 135)**

H. Teknik Analisis Data

Tes akhir diberikan pada kelas sampel untuk menentukan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh diuji dengan cara statistik dengan menggunakan uji-t, dengan syarat data yang digunakan harus berdistribusi normal. Adapun Langkah-langkah dalam menganalisis data yang peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Menurut Riyanto & Hatmawan (2020) uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji Liliefors dengan melihat nilai signifikansi pada Shapiro-Wilk. Pada perhitungan ini, penulis akan melakukan SPSS 27, dalam melakukan uji normalitas untuk lebih mengakuratkan data. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikan yang lebih besar dari tingkat pada taraf $\alpha = 0,05$. Pada perhitungan, penelitian SPSS 27, dalam melakukan uji normalitas untuk lebih mengakuratkan data. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi SPSS 27
- b. Klik data view, masukkan nilai dan kelas

- c. Klik variabel view, pada kolom 1 tulis nilai dan kolom 2 tulis kelas
- d. Klik analyze, klik nonparametric pada pilihan yang muncul
- e. Klik legacy dialogs, kemudian klik linear regression
- f. Klik normal pada kolom understadalized
- g. Klik oke

2. Uji Homogen

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada data dalam penelitian ini menggunakan uji levene atau uji yang digunakan untuk mengetahui sampel sama atau tidak berbantuan dari SPSS 27.

Untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan program SPSS 27 dengan menggunakan uji levene. Dengan kriteria jika nilai signifikasi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data homogen dan jika signifikasi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan menggunakan uji levene sebagai berikut:

- a. Ambil data yang telah diuji normalitas
- b. Klik Analyze, ambil compare mean
- c. Klik Oneway ANOVA, klik option
- d. Pada kolom option pilih homogeny of variance text
- e. Klik Continue lalu ok

Kriteria penentuan kesamaan varian adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan taraf signifikasi uji $\alpha = 0,05$

- b. Bandingkan nilai Sig dengan taraf signifikas
- c. Jika Sig. > 0,05 maka kedua varian homogen
- d. Jika Sig. < 0,05 maka kedua varian tidak homogen

3. Uji Hipotesis

Untuk membandingkan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kedua kelompok sampel tersebut, dilakukan uji perbedaan rata-rata. Pasangan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini menurut Sudjana (2005:228) adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN 35 Pagambiran.

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN 35 Pagambiran.

Jika data hasil belajar kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai variansi homogen, maka uji statistik yang digunakan menurut Sudjana (2012:239) adalah:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s = \frac{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}}}{1}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Nilai rata-rata skor kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = Nilai rata-rata skor kelompok kontrol

S = Standar deviasi kedua kelas sampel

S_1 = Varians kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians kelompok kontrol

n_1 = Jumlah anggota sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah anggota sampel kelompok kontrol

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_1 diterima dan H_0 Ditolak. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian yang peneliti laksanakan pada tanggal 10 Mei 2025 sampai tanggal 23 Mei 2025, pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SDN 35 Pagambiran kelas II. Pada kelas II SDN 35 Pagambiran mempunyai 3 kelas yaitu kelas II.A, kelas II.B, dan kelas II.C sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti sebelumnya melakukan observasi di SDN 35 Pagambiran di kelas II khususnya pada pelajaran matematika, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan prestasi dari hasil belajar matematika siswa pada kelas II. Setelah itu baru peneliti melakukan penelitian pada kelas II.A, kelas II.B dan kelas II.C ditetapkan bahwa kelas II.C sebagai kelas eksperimen dan Kelas II.B sebagai kelas kontrol dan kelas II. A sebagai kelas uji coba dengan menggunakan *Teknik simple random sampling*. Dan jumlah siswa pada eksperimen berjumlah 25 orang dan kelas kontrol berjumlah 21 orang. Penelitian ini telah dilaksanakan empat kali pertemuan pemberian materi dan pemberian tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal setelah dilakukan uji coba soal dikelas II A SDN 35 Pagambiran.

Tabel 9 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Waktu	Materi
1	Sabtu/10 Mei 2025	09.00-10.30	Peserta didik dapat menyebutkan kalimat matematika soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar
2	Jum'at/16 Mei 2025	08.30-09.30	Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar
3	Rabu/21 Mei 2025	08.30-09.45	Peserta didik dapat menganalisis masalah perkalian dan penjumlahan yang melibatkan bilangan cacah dengan benar
4	Jum'at/23 Mei 2025	09.00-10.30	Peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian dan jumlah dua bilangan sebagai penjumlahan dan pengurangan berulang dengan benar

Tabel 10 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Kontrol

No	Hari/Tanggal	Waktu	Materi
1	Sabtu/10 Mei 2025	07.30-09.00	Peserta didik dapat menyebutkan kalimat matematika soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar
2	Rabu/14 Mei 2025	08.30-09.40	Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar
3	Senin/19 Mei 2025	08.30-09.40	Peserta didik dapat menganalisis masalah perkalian dan penjumlahan yang melibatkan bilangan cacah dengan benar
4	Jum'at/23 Mei 2025	07.30-09.00	Peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian dan jumlah dua bilangan sebagai penjumlahan dan pengurangan berulang dengan benar

Pada awal pembelajaran, guru membuka kelas dengan menyapa siswa dengan hangat dan menanyakan kabar mereka. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan ringan yang berhubungan dengan

materi, misalnya tentang menghitung benda sehari-hari, agar anak-anak terhubung dengan topik yang akan dipelajari. Suasana kelas terasa ceria karena anak-anak antusias menjawab pertanyaan guru, bahkan ada yang berebut ingin menjawab. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu belajar perkalian melalui permainan engklek berbantu media cetak, Guru menyampaikan pembelajaran dengan menayangkan video pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan aturan permainan engklek terlebih dahulu. Anak-anak diperlihatkan media cetak berupa pola engklek di lantai, yang sudah diberi angka-angka sesuai soal perkalian. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, lalu mempersilakan mereka bermain secara bergiliran. Ketika seorang anak melempar gaco (batu kecil) ke kotak, ia harus melompat sesuai pola engklek, kemudian menjawab soal yang ada di kotak tempat gaco jatuh. Teman-teman lain dalam kelompok memberi semangat, bahkan ada yang ikut menghitung bersama-sama. Suasana kelas menjadi sangat hidup, penuh tawa, sorak, dan motivasi. Anak-anak terlihat bersemangat, bergerak aktif, dan saling mendukung. Mereka belajar tanpa merasa terbebani karena pembelajaran terasa seperti bermain.

Pada tahap penutup, setelah semua kelompok mendapat kesempatan, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru menegaskan kembali konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan contoh yang mereka temukan saat bermain engklek. Beberapa siswa diminta menceritakan pengalaman dan apa yang mereka pahami. Anak-anak tampak senang, ada yang berkata bahwa belajar matematika dengan engklek lebih seru dari pada hanya

mengerjakan soal di buku. Guru kemudian memberikan penguatan, motivasi, serta apresiasi atas semangat belajar mereka, lalu menutup pembelajaran dengan doa bersama.

2. Analisis data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas subjek penelitian, maka diperoleh data mengenai Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran. Data diperoleh melalui soal tes yang dilakukan diakhir penelitian. Soal tes sebanyak 20 butir soal, jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yang mengikuti sebanyak 25 orang dan jumlah peserta didik kelas kontrol sebanyak 21 orang. Data hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran dapat dilihat dari soal tes setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan engklek. Dari tes akhir diperoleh nilai rata-rata ($\bar{X}$), standar deviasi (S_d), skor tertinggi X_{maks} dan skor terendah X_{min} terlihat pada tabel berikut:

Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	25	70	100	82,80	8,175
Post-Test Kontrol	21	60	90	77,62	7,845
Valid N (listwise)	21				

Keterangan:

N : jumlah peserta didik

X : nilai peserta didik

Sd : standar deviasi

Pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen ($X=82,80$) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar matematika siswa dikelas kontrol ($X=77,62$). Kemudian diperoleh skor tertinggi dan terendah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda. Skor tertinggi siswa pada kelas eksperimen ($X_{maks}=100$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($X_{maks}=90$). Demikian pula juga terlihat dari skor terendah yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen ($X_{min}=70$) dan skor terendah pada kelas kontrol ($X_{min}=60$).

Tujuan analisis data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan metode Permainan Engklek lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode Permainan Engklek di kelas II SDN 35 Pagambiran. Untuk menguji hipotesis sebelum menarik kesimpulan, terlebih dahulu data yang dikumpulkan di analisis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t syarat penggunaan uji-t bahwa data harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel data terdistribusi secara normal atau tidak. Menurut Riyanto & Hatmawan (2020), uji normalitas digunakan untuk memastikan distribusi data yang diperoleh apakah mengikuti pola normal. Pada penelitian ini, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan penelitian dibantu dengan menggunakan SPSS

27. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	Hasil Belajar Eksperimen	,194	25	,016	,926	25	,069
	Hasil Belajar Kontrol	,191	21	,045	,932	21	,153

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel nilai signifikan di atas diperoleh pada Shapiro-Wilk 0,069 untuk kelas eksperimen dan 0,153 untuk kelas kontrol $> 0,05$ (taraf tingkat kesalahan/penolakan), maka dapat dinyatakan data soal tes berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas variasi kedua kelas sampel dengan menggunakan uji lavene. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada di bawah ini:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	Based on Mean	,038	1	44	,847
	Based on Median	,026	1	44	,872
	Based on Median and with adjusted df	,026	1	43,842	,872
	Based on trimmed mean	,039	1	44	,843

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan SPSS 27 dapat dilihat data penelitian tersebut homogen atau tidak, maka yang harus diperhatikan adalah nilai signifikan dari Based on Mean dari data tersebut. Berdasarkan dari perhitungan di atas diperoleh nilai Based on Mean dari

hasil belajar sebesar $0,847 > 0,05$ (taraf tingkat kesukaran/penolakan), maka data hasil belajar dinyatakan homogen.

3) Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t-tesy dilakukan dengan cara membandingkan data dua kelompok sampel, atau membandingkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau membandingkan peningkatan kedua kelas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis uji-t dengan rumus :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

X_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

S = Standar deviasi kedua kelas sampel

S_1^2 = Variasi kelas eksperimen

S_2^2 = Variasi kelas kontrol

n_1 = Jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelas control

1) Menentukan nilai S dahulu berdasarkan nilai tes akhir sebagai berikut:

$$X_1 = 82,80$$

$$X_2 = 77,62$$

$$S_1^2 = 8,175$$

$$S_2^2 = 7,845$$

$$n_1 = 25$$

$$n_2 = 21$$

Atau memakai descriptive statistic yang dicari menggunakan SPSS 27

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Eksperimen	Equal variances assumed	,038	,847	2,181	44	,035	5,181	2,376	,392	9,969
	Equal variances not assumed			2,189	43,184	,034	5,181	2,367	,407	9,955

- 2) Mendapatkan t_{tabel} yaitu dengan mencari nilai dk terlebih dahulu dengan rumus

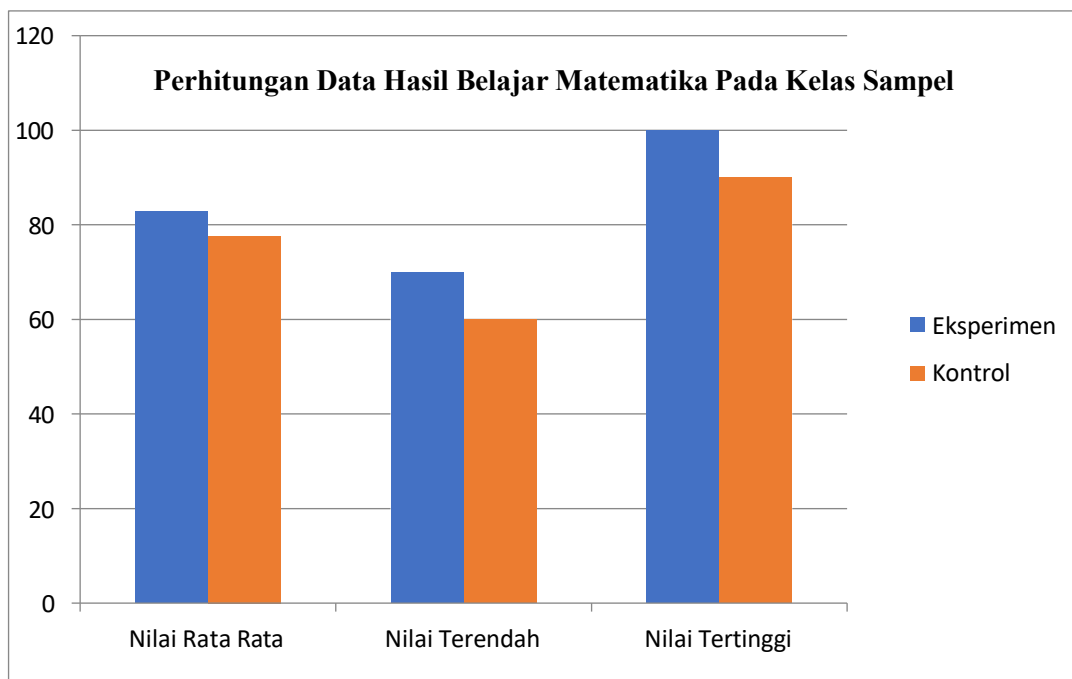
$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 25 + 21 - 2$$

$$dk = 46 - 2$$

$$dk = 44$$

Dilihat pada signifikan 0,05 dengan titik presentase distribusi t (dk=44) yaitu $t_{\text{tabel}} = 1,680$ Setelah itu bandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,181 > t_{\text{tabel}} = 1,680$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima atau terdapat pengaruh Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran.



Grafik 1. Rekapitulasi hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 35 Pagambiran

C. Pembahasan

Studi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan engklek terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 35 Pagambiran. Untuk menguji hipotesis tersebut, digunakan instrumen posttest yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Sebelum pelaksanaan posttest, dilakukan validasi terhadap instrumen tes. Menurut Sugiyono (2020:125), validasi dalam studi dapat dilakukan dengan mengumpulkan data dan mengecek kredibilitasnya menggunakan berbagai teknik dan sumber data. Validasi pada studi ini dilakukan oleh validator yang mengoreksi dan memberikan saran terhadap instrumen melalui lembar validasi tes yang disediakan oleh peneliti.

Selanjutnya, uji coba instrumen dilakukan di luar kelas studi, yakni di sekolah yang sama SDN 35 Pagambiran. Dari 30 butir soal yang diuji cobakan,

langkah pertama dilakukan analisis berupa uji validitas. Menurut Sugiyono (2019:267), validitas merupakan derajat kesesuaian antara data yang terjadi pada objek studi dengan data yang dapat dilaporkan peneliti. Langkah kedua adalah uji reliabilitas. Menurut Sani (2020:308), reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan konsistensi hasil yang tetap meskipun alat ukur yang sama digunakan berkali-kali. Langkah ketiga adalah uji daya beda soal, yang digunakan untuk membedakan peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah, sebagaimana diungkapkan oleh Arikunto (2019). Langkah terakhir adalah uji indeks kesukaran soal, yang menurut Arikunto (2019:207) menunjukkan soal yang tidak terlalu mudah atau sulit.

Hasil analisis menunjukkan bahwa 20 soal memenuhi kriteria valid, reliabel, dan berada pada tingkat kesukaran sedang, sehingga layak digunakan untuk posttest. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2019), suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila memenuhi kriteria valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran yang sesuai, serta daya pembeda yang baik. Soal-soal yang memenuhi keempat kriteria tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam evaluasi.

Hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata skor 82,80, dengan skor tertinggi 100 dan terendah 70. Di sisi lain, kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 77,62 dengan skor tertinggi 90 dan terendah 60. Selisih rata-rata antara kedua kelas sebesar 5,18 mengindikasikan bahwa penerapan metode permainan engklek memiliki pengaruh positif terhadap Hasil Belajar matematika siswa.

Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika menggunakan metode permainan engklek lebih tinggi dari pada hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model konvensional/ metode ceramah. Perbedaan hasil yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena telah dilakukan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan engklek.

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis menggunakan Uji – t dapat dilakukan. Hasil Uji – t menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,181 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,680, yang berarti terdapat perbedaan H_0 ditolak dan H_1 diterima signifikan antara hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu bahwa metode permainan engklek berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dengan demikian berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berbunyi “Terdapat pengaruh metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN 35 Pagambiran.”

Penggunaan pola permainan tradisional engklek ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi perkalian. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget bahwasannya anak usia 7-12 tahun sangat membutuhkan benda-benda konkret dan keterlibatan langsung selama proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan, karena mereka berada pada tahap operasional konkret (Herpratiwi, 2016).

Setelah siswa membuat pola permainan tradisional engklek, siswa juga diminta untuk bermain engklek sebelum menyelesaikan permasalahan tentang perkalian. Pada kegiatan bermain engklek ini, siswa tidak hanya bermain saja namun juga belajar untuk mengidentifikasi materi perkalian.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa metode permainan engklek lebih menyenangkan siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari, kerja kelompok, berdiskusi soal yang diberikan guru, bertukar pikiran, memberi pendapat terhadap penjelasan soal diberikan guru. Sementara pada kelas kontrol dengan metode ceramah siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Perbedaan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika muncul karena adanya perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Adapun kendala yang dihadapi peneliti dalam penelitian ini yang pertama alokasi waktu menggunakan metode permainan engklek yang kurang dan dalam pemberian materi. Dari penerapan metode o+pini ,hanya pada materi yang tepat dapat digunakan. Namun, apabila semua faktor yang ada dalam model pembelajaran ini dapat dikelola secara baik maka akan sangat memungkinkan tercapainya tujuan pembejaran secara maksimal. Yang kedua ada beberapa soal yang kategori mudah, dapat diterima tetapi peneliti tidak memperbaikinya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 35 Pagambira pada kelas II dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan engklek 82,80 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan metode permainan engklek sebesar 77,62. Hasil tes hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,181 > t_{tabel} = 1,680$. Dari hasil pengolahan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau ada pengaruh penerapan metode permainan engklek terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan engklek terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 35 Pagambiran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru, diharapkan kepada guru agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan tepat, agar suasana proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi sekolah, diharapkan kepada kepala sekolah agar memperhatikan guru dalam pemilihan model pembelajaran, dengan

cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu Pendidikan khususnya pada mata Pelajaran Matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, serta menyediakan berbagai sarana penunjang dalam pembelajaran seperti media dan model pembelajaran yang variative.

- c. Bagi peneliti lain, dapat melakukan penelitian tentang penggunaan metode permainan engklek pada mata Pelajaran Matematika maupun mata Pelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar Rifa'i. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta
- Anitah, Sri, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(6), 511–517.
- Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dedi Yuisman, J., Juliana, R., & Adilla, U. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Melalui Penerapan Media Permainan Tradisional Engklek (Studi di Sekolah Dasar Negeri 35/II. *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 2021.
- Efendi, I., & Surya, E. (2023) . Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 097361 Serbelawan. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(3), 486–494.
- Firdaus, I. A., & Budiyono. (2021). Pengembangan Permainan Engklek Sewuan untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(08). Diterbitkan 22 Juli 2021.
- Hasanah, N. I. dan Pratiwi, H. (2017). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Aswaja Pres-sindo
- Herpratiwi. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Istarani. 2014. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.
- Istarani. 2015. Ensiklopedi Pendidikan. Medan: Media persad
- Muslimah, & Mutia. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Sisa dalam Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Pelajaran Tematik di SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup.
- Nugroho, E. (2019). Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Pendekatan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 22–34.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen.

Deepublish.

Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184.

Sani, M. (2020). *Statistika terapan untuk penelitian sosial dan pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siregar, N, dan Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Seko-lah Dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pen-didikan Matematika*, Vol.2, No.2, hlm. 2.

Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi 2010). Jakarta: Rineka Cipta.

Supriyanto, D. (2020). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 22-34.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Sulikah, W., Setyawan, A. & Citrawati, T. (2020) "Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4", *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.

Widoyoko, E. P. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.

Wijayanti, R., & Trisiana, A. (2018). Pengaruh Permainan Engklek Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas II.

LAMPIRAN

Lampiran I

Tabel 1. Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika di Kelas II B SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Alika Nurrahma Putri	40	Tidak Tercapai
2.	Amora Putri Derik	65	Tidak Tercapai
3.	Arsyila Romeesa Farzana	80	Tercapai
4.	Arumi Tri Rusdi	60	Tidak Tercapai
5.	Fahri Putra Dewantara	55	Tidak Tercapai
6.	Fatiya Azhima	95	Tercapai
7.	Firzan Al Fatih	90	Tercapai
8.	Gean Dis Agelf	80	Tercapai
9.	Gino Amarka Putra	77	Tercapai
10.	Habibi Arsyad Pratama	69	Tidak Tercapai
11.	Jibran Reynand Wirayudha	68	Tidak Tercapai
12.	Meicha Radisty Ilona	90	Tercapai
13.	Muhammad Affan Akbar	65	Tidak Tercapai
14.	Muhammad Hafiz	65	Tidak Tercapai
15.	Naomi Oktarianda Richi	85	Tercapai
16.	Nayla Syafira Ramadini	80	Tercapai
17.	Nurul Annisa	70	Tercapai
18.	Ratu Kirana	66	Tidak Tercapai
19.	Rian Fadillah	70	Tercapai
20.	Riando Kusuma	90	Tercapai
21.	Sakinah indahniarose	55	Tidak Tercapai
	Jumlah	1515	
	Rata-rata	72,14	

Sumber: Guru kelas II B SDN 35 Pagambiran

Padang , Januari 2025
Wali Kelas II B

Annisa Nanda Yulita, S. Pd
NIP. 1999072220242017

Lampiran II

Tabel 2. Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika di Kelas II C SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Abizar Putra Desdiyan	40	Tidak Tercapai
2.	Adiba Apmarini	65	Tidak Tercapai
3.	Al Lifa Desmita Asza	85	Tercapai
4.	Alesha Putri Kurnia	89	Tercapai
5.	Aretha Khanza	95	Tercapai
6.	Arvan Alvian Nurmajid	95	Tercapai
7.	Askan Rida Halim	65	Tidak Tercapai
8.	Berlian Ratu Argobby	68	Tidak Tercapai
9.	Dzakira Hafiza Bilqis	65	Tidak Tercapai
10.	Fatih Alfariq	90	Tercapai
11.	Ghani Ibrahim	55	Tidak Tercapai
12.	Habibi Basuki	85	Tercapai
13.	Hafidz Attami Ariqi	68	Tidak Tercapai
14.	Laura Ramadani	45	Tidak Tercapai
15.	Nayla Adkiya	77	Tercapai
16.	Hasya Syakira Fahma	80	Tercapai
17.	Kanzia Ayaffa	60	Tidak Tercapai
18.	Kaysha Efendi	90	Tercapai
19.	Khayra Aulia Malaika	60	Tidak Tercapai
20.	Muhammad Zauhari	50	Tidak Tercapai
21.	Nafisah Latif	65	Tidak Tercapai
22.	Naomi Felisha Ashadiya	85	Tercapai
23.	Nathan Alfarizky Prawira	65	Tidak Tercapai
24.	Salaam Al Rasyid	55	Tidak Tercapai
25.	Zifana Letisha Tabliq	68	Tidak Tercapai
	Jumlah	1765	
	Rata-rata	70,6	

Sumber: Guru kelas II C SDN 35 Pagambiran

Padang , Januari 2025

Wali Kelas II C

Sitinahari Zawali, S. Pd.
NIP. 196880702002122001

Lampiran III

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 MATEMATIKA SD KELAS II FASE A KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas eksperimen	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 25 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Permainan engklek ▪ Media : Cetak ▪ Moda : Tatap Muka ▪ Model : Ekpositori	

KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 1 : ▪ Peserta didik dapat menyebutkan kalimat matematika soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Ada 2 meja, setiap diatas meja ada 3 pensil. Berapa banyak pensil yang ada? ▪ Ada 3 rak, tiap rak ada 2 buku. Berapa banyak buku diseluruh rak?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1. Guru masuk dan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4. Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5. Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6. Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 7. Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Ada 2 meja, setiap diatas meja ada 3 pensil. Berapa banyak pensil yang ada? • Ada 3 rak, tiap rak ada 2 buku. Berapa banyak buku diseluruh rak? 8. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti 50 Menit	Kegiatan Inti : 1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan pemahaman tentang apa-apa saja yang terdapat pada petak atau komponen-komponen yang ada pada permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh peserta didik. 3. Guru membagi siswa secara heterogen, siswa dibagi dalam 6 kelompok. Dan masing-masing kelompok beranggota 4 orang dan ada satu kelompok yang beranggota 5 orang. 4. Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompoknya masing-masing 5. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok ke depan kelas untuk mengundi nomor antrian yang akan tampil pertama dan terakhir. 6. Guru memberi pengarahan kepada siswa agar dapat mengikuti segala perintah dan peraturan saat proses permainan engklek sedang berlangsung. 7. Setelah itu guru juga memberikan penegasan kepada seluruh siswa, barang siapa yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan atau salah satu dari anggota kelompok mengganggu kelompok yang sedang tampil bermain engklek otomatis kelompok tersebut tidak dibolehkan merasakan bermain permainan engklek. 8. Guru memberikan perintah kepada masing-masing ketua kelompok untuk menjadi pengawas dalam permainan engklek matematika yang
---	--

	akan dimainkan oleh kelompok pertama dan seterusnya. 9. Guru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika. 10. Guru memberi waktu selama 30 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika. 11. Setelah semua kelompok selesai bermain guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap pemain dan jumlah keseluruhan poin yang didapat oleh kelompok yang sudah bermain permainan engklek di papan tulis dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir tampil. 12. Hadiah atau reward akan diberikan kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin yang terbanyak dalam permainan engklek matematika.
Penutup 10 menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Peserta didik mengerjakan evaluasi individu untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya 4. Guru menutup pembelajaran

dengan bacaan hamdalah dan salam.

E. ASESMEN

a. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1			2			2		
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									
3.	AM									
Dst										

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel 1.2 Indikator Berdoa

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa

2	Peserta didik ikut berdoa tetapi tidak bersungguh-sungguh	
3	Peserta didik ikut berdoa tetapi kurang bersungguh-sungguh	
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh	
1. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh		
Tabel 1.3 Indikator Bersyukur		
Skor	Keterangan	
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur	
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak bersungguh-sungguh	
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang bersungguh-sungguh	
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan bersungguh-sungguh	
3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
Tabel 1.4 Indikator Kesadaran		
Skor	Keterangan	
1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan.	
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi tidak bersungguh-sungguh	
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi kurang bersungguh-sungguh	
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan bersungguh-sungguh	
Penilaian Pengetahuan (kognitif)		
NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda
		1 sampai 35 soal
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		
LAMPIRAN		
A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK		
▪ Buku Tema Matematika kelas 2		

▪ LKS Matematika kelas 2 Semester 2	
B. GLOSARIUM	
▪ Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama	
C. DAFTAR PUSTAKA	
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud. Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.	
Guru Wali Kelas II	Padang, Februari 2025 Peneliti
Sitinahari Zawali, S.Pd NIP.196807092002122001	Ella NPM 2110013411200

PERTEMUAN KEDUA	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas eksperimen	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 28 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Permainan engklek ▪ Media : Cetak ▪ Moda : Tatap Muka ▪ Model : Ekpositori	

KOMPETENSI INTI	
F. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 2 : ▪ Peserta didik dapat menghitung hasil perkali dan penjumlahan dua bilangan dengan benar	
G. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian dan penjumlahan	
H. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Ada 3 piring, tiap piring berisi 2 kue. Bagaimana cara cepat menghitung jumlah semua kue? ▪ Jika kamu membeli 5 bungkus permen, setiap bungkus berisi 10 permen, bagaimana cara cepat menghitung semua permen?	
I. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	• Guru masuk dan mengucapkan salam • Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. • Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. • Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran • Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar • Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya • Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Ada 3 piring, tiap piring berisi 2 kue. Bagaimana cara cepat menghitung jumlah semua kue? • Jika kamu membeli 5 bungkus permen, setiap bungkus berisi 10 permen, bagaimana cara cepat menghitung semua permen? • Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti 50 Menit	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan pemahaman tentang apa-apa saja yang terdapat pada petak atau komponen-komponen yang ada pada permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh peserta didik.

	3. Guru membagi siswa secara heterogen, siswa dibagi dalam 6 kelompok. Dan masing-masing kelompok beranggota 4 orang dan ada satu kelompok yang beranggota 5 orang. 4. Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompoknya masing-masing 5. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok ke depan kelas untuk mengundi nomor antrian yang akan tampil pertama dan terakhir. 6. Guru memberi pengarahan kepada siswa agar dapat mengikuti segala perintah dan peraturan saat proses permainan engklek sedang berlangsung. 7. Setelah itu guru juga memberikan penegasan kepada seluruh siswa, barang siapa yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan atau salah satu dari anggota kelompok mengganggu kelompok yang sedang tampil bermain engklek otomatis kelompok tersebut tidak dibolehkan merasakan bermain permainan engklek. 8. Guru memberikan perintah kepada masing-masing ketua kelompok untuk menjadi pengawas dalam permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh kelompok pertama dan seterusnya. 9. Guru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika. 10. Guru memberi waktu selama 30 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika. 11. Setelah semua kelompok selesai bermain guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap pemain dan jumlah keseluruhan poin yang didapat oleh kelompok yang sudah bermain permainan engklek di papan tulis dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir tampil. 12. Hadiah atau reward akan diberikan kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin
--	---

	yang terbanyak dalam permainan engklek matematikaGuru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika.									
Penutup 10 Menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Peserta didik mengerjakan evaluasi individu untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.									
J. ASESMEN										
b. Penilaian sikap.										
Tabel 1.1 Penilaian sikap										
No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1 Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			2 Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			2 Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									
3.	AM									
Dst										

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel 1.2 Indikator Berdoa

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

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Tabel 1.3 Indikator Bersyukur

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

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

Tabel 1.4 Indikator Kesadaran

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

4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan bersungguh-sungguh	
Penilaian Pengetahuan (kognitif)		
NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda 1 sampai 35 soal
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		
LAMPIRAN		
D. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK		
- Buku Tema Matematika kelas 2 - LKS Matematika kelas 2 Semester 2		
E. GLOSARIUM		
Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama		
F. DAFTAR PUSTAKA		
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud. Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.		
Guru Wali Kelas II		Padang, Februari 2025 Peneliti
Sitinahari Zawali, S.Pd NIP.196807092002122001		Ella NPM 2110013411200



Lembar Kerja

Perkalian



Kerjakanlah seperti contoh!

Contoh:



$$2 + 2 + 2 = 6$$

Bentuk perkaliannya dapat ditulis: $3 \times 2 = 6$

①



$$\dots + \dots + \dots + \dots = \dots$$

Bentuk perkaliannya dapat ditulis: $\dots \times \dots = \dots$

②



$$\dots + \dots + \dots = \dots$$

Bentuk perkaliannya dapat ditulis: $\dots \times \dots = \dots$

③



$$\dots + \dots = \dots$$

Bentuk perkaliannya dapat ditulis: $\dots \times \dots = \dots$

PERTEMUAN 3	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas eksperimen	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 28 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Permainan engklek ▪ Media : Cetak ▪ Moda : Tatap Muka ▪ Model : Ekpositori	

KOMPETENSI INTI	
K. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 3 : ▪ Peserta didik dapat menganalisis masalah perkalian dan penjumlahan yang melibatkan bilangan cacah dengan benar	
L. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
M. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Jika ani memiliki 3 kotak dan setiao kotak berisi 5 pensil, bagaimana cara mengetahui jumlah seluruh pensil? ▪ Apa perbedaan antara menghitung dengan cara menjumlahkan berulang dan dengan cara perkalian	
N. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	• Guru masuk dan mengucapkan salam • Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. • Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. • Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran • Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar • Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. • Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Jika ani memiliki 3 kotak dan setiao kotak berisi 5 pensil, bagaimana cara mengetahui jumlah seluruh pensil? • Apa perbedaan antara menghitung dengan cara menjumlahkan berulang dan dengan cara perkalian • Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti 50 Menit	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan pemahaman tentang apa-apa saja yang terdapat pada petak atau komponen-komponen yang ada pada permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh peserta didik.

	3. Guru membagi siswa secara heterogen, siswa dibagi dalam 6 kelompok. Dan masing-masing kelompok beranggota 4 orang dan ada satu kelompok yang beranggota 5 orang. 4. Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompoknya masing-masing 5. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok ke depan kelas untuk mengundi nomor antrian yang akan tampil pertama dan terakhir. 6. Guru memberi pengarahan kepada siswa agar dapat mengikuti segala perintah dan peraturan saat proses permainan engklek sedang berlangsung. 7. Setelah itu guru juga memberikan penegasan kepada seluruh siswa, barang siapa yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan atau salah satu dari anggota kelompok mengganggu kelompok yang sedang tampil bermain engklek otomatis kelompok tersebut tidak dibolehkan merasakan bermain permainan engklek. 8. Guru memberikan perintah kepada masing-masing ketua kelompok untuk menjadi pengawas dalam permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh kelompok pertama dan seterusnya. 9. Guru memberi waktu selama 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika 10. Guru memberi waktu selama 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika 11. Setelah semua kelompok selesai bermain guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap pemain dan jumlah keseluruhan poin yang didapat oleh kelompok yang sudah bermain permainan engklek di papan tulis dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir tampil.
--	--

	12. Hadiah atau reward akan diberikan kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin yang terbanyak dalam permainan engklek matematikaGuru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika									
Penutup 10 Menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Peserta didik mengerjakan evaluasi individu untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya 4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.									
O. ASESMEN										
c. Penilaian sikap.										
Tabel 1.1 Penilaian sikap										
No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1			2			2		
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									

Penilaian Pengetahuan (kognitif)		
NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda 1 sampai 35 soal
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		

LAMPIRAN
G. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
▪ Buku Tema Matematika kelas 2 ▪ LKS Matematika kelas 2 Semester 2
H. GLOSARIUM
▪ Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama
I. DAFTAR PUSTAKA
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud. Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Guru Wali Kelas II	Padang, Februari 2025 Peneliti
Sitinahari Zawali, S.Pd NIP.196807092002122001	Ella NPM 2110013411200

Nama: _____
Kelas: _____

Tanggal: _____
Nilai: _____

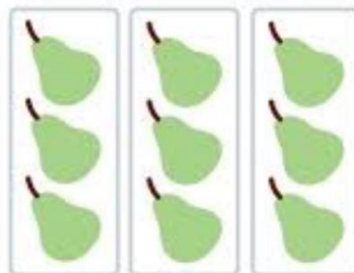
PERKALIAN

Pasangkan gambar dengan kalimat matematika yang tepat



•

•

 4×2 

•

•

 2×3 

•

•

 3×3 

PERTEMUAN 4	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas eksperimen	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 28 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Permainan engklek ▪ Media : Cetak ▪ Moda : Tatap Muka ▪ Model : Ekpositori	

KOMPETENSI INTI	
P. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 4 : ▪ Peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan sebagai penjumlahan dan pengurangan berulang dengan benar.	
Q. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
R. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Bagaimana kalau kamu memiliki 5 kelereng, lalu setiap hari kamu mengurangi 1 kelereng berapa hari sampai kelerengmu habis? ▪ Menurut kamu apa bedanya menghitung $3+3+3$ dengan menuliskannya sebagai 3×3?	
S. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1. Guru masuk dan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4. Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5. Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6. Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 7. Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Bagaimana kalau kamu memiliki 5 kelereng, lalu setiap hari kamu mengurangi 1 kelereng berapa hari sampai kelerengmu habis? • Menurut kamu apa bedanya menghitung $3+3+3$ dengan menuliskannya sebagai 3×3? Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti 51 Menit	1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2. Guru memberikan pemahaman tentang apa-apa saja yang terdapat pada petak atau komponen-komponen yang ada pada permainan engklek

	matematika yang akan dimainkan oleh peserta didik. 3. Guru menayangkan video pembelajaran https://youtu.be/E74eBFJOc6A 4. Guru membagi siswa secara heterogen, siswa dibagi dalam 6 kelompok. Dan masing-masing kelompok beranggota 4 orang dan ada satu kelompok yang beranggota 5 orang. 5. Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompoknya masing-masing 6. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok ke depan kelas untuk mengundi nomor antrian yang akan tampil pertama dan terakhir. 7. Guru memberi pengarahan kepada siswa agar dapat mengikuti segala perintah dan peraturan saat proses permainan engklek sedang berlangsung. 8. Setelah itu guru juga memberikan penegasan kepada seluruh siswa, barang siapa yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan atau salah satu dari anggota kelompok mengganggu kelompok yang sedang tampil bermain engklek otomatis kelompok tersebut tidak dibolehkan merasakan bermain permainan engklek. 9. Guru memberikan perintah kepada masing-masing ketua kelompok untuk menjadi pengawas dalam permainan engklek matematika yang akan dimainkan oleh kelompok pertama dan seterusnya. 10. Guru memberi waktu selama 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika 11. Guru memberi waktu selama 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk bermain permainan engklek matematika 12. Setelah semua kelompok selesai bermain guru menghitung jumlah poin yang didapat oleh setiap pemain dan jumlah keseluruhan poin yang didapat oleh kelompok yang sudah bermain permainan engklek di papan tulis dari kelompok pertama sampai kelompok terakhir tampil.
--	---

	13. Hadiah atau reward akan diberikan kepada pemain dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin yang terbanyak dalam permainan engklek matematikaGuru menanyakan kepada siswa kembali apa-apa saja yang belum dipahami oleh siswa terhadap peraturan atau komponen yang terdapat pada permainan engklek yang akan siswa mainkan sebelum kelompok bermain permainan engklek matematika
Penutup 10 Menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Peserta didik mengerjakan evaluasi individu untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya 4. Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah.

T. ASESMEN

d. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai									
		1			2			2			
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	AAW										
2.	ANP										

3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah p	erian
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah p	erian
	Tuhan tetapi kurang bersungguh-sungguh	
	Tuhan dengan bersungguh-sungguh	
Penilaian Pengetahuan (kognitif)		
NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda
		1 sampai 35 soal
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		
LAMPIRAN		
J. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK		
▪ Buku Tema Matematika kelas 2 ▪ LKS Matematika kelas 2 Semester 2 ▪ https://youtu.be/E74eBFJOc6A		
K. GLOSARIUM		
▪ Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama		
L. DAFTAR PUSTAKA		
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud. Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.		

Guru Wali Kelas II

Padang, Februari 2025

Peneliti

Sitinahari Zawali, S.Pd
NIP.196807092002122001

Ella
NPM 2110013411200

Quizizz

Penjumlahan Berulang menjadi Perkalian
4 Questions

NAME: _____

CLASS: _____

DATE: _____

1.



$$2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

$$\dots \times \dots = \dots$$

Bentuk perkalian dari penjumlahan berulang di atas adalah...

☐ A

A. $3 \times 2 = 6$

☐ B

B. $4 \times 2 = 8$

☐ C

C. $2 \times 2 = 4$

2.

$$5 \times 1 = 5$$

Bentuk penjumlahan berulang dari perkalian di atas adalah...

☐ A

A. $1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$

☐ B

C. $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$

☐ C

B. $1 + 1 + 1 + 1 = 4$

3.

$$2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

$$4 \times 2 = 8$$

Gambar yang sesuai dengan penjumlahan berulang menjadi perkalian di atas ...

☐ A



☐ B



☐ C



4.



Penjumlahan dan perkalian yang benar dari gambar di atas adalah...

☐ A

B. $2 + 2 + 2 = 6$ $3 \times 2 = 6$

☐ B

C. $2 + 2 + 2 + 2 = 8$ $4 \times 2 = 8$

☐ C

A. $2 + 2 = 4$ $2 \times 2 = 4$

Lampiran IV

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 MATEMATIKA SD
KELAS II FASE A KELAS KONTROL**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas kontrol	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 29 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Ceramah ▪ Moda : Tatap Muka	

KOMPETENSI INTI	
U. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 1 : ▪ Peserta didik dapat menyebutkan kalimat matematika soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan dengan benar.	
V. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
W. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Ada 2 meja, setiap diatas meja ada 3 pensil. Berapa banyak pensil yang ada? ▪ Ada 3 rak, tiap rak ada 2 buku. Berapa banyak buku diseluruh rak?	
X. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1) Guru masuk dan mengucapkan salam 2) Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3) Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4) Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5) Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6) Guru mengajak peserta didik Ice Breaking 7) Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 8) Guru memberikan pertanyaan pemantik: - Ada 2 meja, setiap diatas meja ada 3 pensil. Berapa banyak pensil yang ada? - Ada 3 rak, tiap rak ada 2 buku. Berapa banyak buku diseluruh rak? 9) Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti 50 Menit	Kegiatan Inti : 1. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh berkaitan dengan perkalian

	2. Guru menjelaskan bahwa contoh yang diberikan siswa tersebut termasuk ke dalam contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi tentang perkalian. 4. Guru meminta siswa untuk menyebutkan secara singkat materi yang diterapkan oleh guru sebelumnya 5. Siswa diberi latihan mengenai konsep dasar perkalian 6. Siswa diberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa 7. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi hari ini tentang perkalian 8. Siswa diminta untuk mencatat materi yang telah dipelajari hari ini di buku catatan
Penutup 10 Menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan seluruh materi yang dijelaskan hari ini 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami 3. Guru memberi tugas Kepada peserta didik mengenai materi hari ini 4. Guru memberikan kesempatan Kepada Peserta didik atas tugas yang belum dimengerti 5. Guru dan peserta didik melakukan doa bersama hamdalah 6. Guru menutup pelajaran dengan salam

Nama:

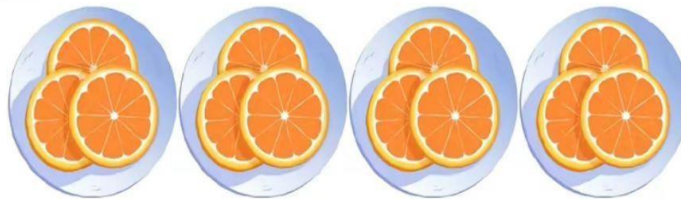
Kelas:

MENGAMATI GAMBAR

Amati gambar dibawah ini, kemudian jawab pertanyaan dengan tepat!



Ada piring, setiap piring berisi kue. Maka semuanya ada kue



Ada piring, setiap piring berisi potong jeruk. Maka semuanya ada potong jeruk



Ada piring, setiap piring berisi kue. Maka semuanya ada kue.

PERTEMUAN KEDUA	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas kontrol	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 29 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Ceramah ▪ Moda : Tatap Muka	
KOMPETENSI INTI	
H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 2 :	

▪ Peserta didik dapat menghitung hasil perkali dan penjumlahan dua bilangan dengan benar	
I. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
J. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Ada 3 piring, tiap piring berisi 2 kue. Bagaimana cara cepat menghitung jumlah semua kue? ▪ Jika kamu membeli 5 bungkus permen, setiap bungkus berisi 10 permen, bagaimana cara cepat menghitung semua permen?	
K. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1. Guru masuk dan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4. Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5. Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6. Guru mengajak peserta didik Ice Breaking 7. Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Ada 3 piring, tiap piring berisi 2 kue. Bagaimana cara cepat menghitung jumlah semua kue? • Jika kamu membeli 5 bungkus permen, setiap bungkus berisi 10 permen, bagaimana cara cepat menghitung semua permen 9. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran

	Kegiatan Inti 50 Menit	Kegiatan Inti : 1. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh berkaitan dengan perkalian 2. Guru menjelaskan bahwa contoh yang diberikan siswa tersebut termasuk ke dalam contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi tentang perkalian. 4. Guru meminta siswa untuk menyebutkan secara singkat materi yang diterapkan oleh guru sebelumnya 5. Siswa diberi latihan mengenai konsep dasar perkalian 6. Siswa diberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa Siswa diminta untuk menyimpulkan materi hari ini tentang perkalian 7. Siswa diminta untuk mencatat materi yang telah dipelajari hari ini di buku catatannya	
	Penutup 10 Menit	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan seluruh materi yang dijelaskan hari ini 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami 3. Guru memberi tugas Kepada peserta didik mengenai materi hari ini 4. Guru memberikan kesempatan Kepada Peserta didik atas tugas yang belum dimengerti 5. Guru dan peserta didik melakukan doa bersama hamdalah 6. Guru menutup pelajaran dengan salam	
L. ASESMEN			

e. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1 Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			2 Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			2 Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									
3.	AM									
Dst										

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel 1.2 Indikator Berdoa

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

5. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Tabel 1.3 Indikator Bersyukur

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

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan

Tabel 1.4 Indikator Kesadaran

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

Penilaian Pengetahuan (kognitif)

NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		

LAMPIRAN**M. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

- Buku Tema Matematika kelas 2
- LKS Matematika kelas 2 Semester 2

N. GLOSARIUM

- Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama

O. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika:
Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi.
Jakarta: Kemendikbud.
Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta:
Penerbit Erlangga.

Guru Wali Kelas II

Padang, Februari 2025
Peneliti

Sitinahari Zawali, S.Pd
NIP.196807092002122001

Ella
NPM 2110013411200

PERTEMUAN KETIGA	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas kontrol	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 29 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Ceramah ▪ Moda : Tatap Muka	
KOMPETENSI INTI	
H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 3 :	

▪ Peserta didik dapat menganalisis masalah perkalian dan penjumlahan yang melibatkan bilangan cacah dengan benar	
I. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
J. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Jika ani memiliki 3 kotak dan setiap kotak berisi 5 pensil, bagaimana cara mengetahui jumlah seluruh pensil? ▪ Apa perbedaan antara menghitung dengan cara menjumlahkan berulang dan dengan cara perkalian	
K. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1. Guru masuk dan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4. Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5. Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6. Guru mengajak peserta didik Ice Breaking 7. Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Jika ani memiliki 3 kotak dan setiap kotak berisi 5 pensil, bagaimana cara mengetahui jumlah seluruh pensil? • Apa perbedaan antara menghitung dengan cara menjumlahkan berulang dan dengan cara perkalian? 9. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti 50 Menit	Kegiatan Inti : 9. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh berkaitan dengan perkalian 10. Guru menjelaskan bahwa contoh yang diberikan siswa tersebut termasuk ke dalam contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari. 11. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi tentang perkalian. 12. Guru meminta siswa untuk menyebutkan secara singkat materi yang diterapkan oleh guru sebelumnya 13. Siswa diberi latihan mengenai konsep dasar perkalian 14. Siswa diberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa 15. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi hari ini tentang perkalian 16. Siswa diminta untuk mencatat materi yang telah dipelajari hari ini di buku catatan
Penutup 10 Menit	1) Peserta didik dan guru menyimpulkan seluruh materi yang dijelaskan hari ini 2) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami 3) Guru memberi tugas Kepada peserta didik mengenai materi hari ini 4) Guru memberikan kesempatan Kepada Peserta didik atas tugas yang belum dimengerti 5) Guru dan peserta didik melakukan doa bersama hamdalah 6) Guru menutup pelajaran dengan salam
L. ASESMEN	

f. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1			2			2		
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									
3.	AM									
Dst										

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel 1.2 Indikator Berdoa

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

6. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Tabel 1.3 Indikator Bersyukur

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

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

Tabel 1.4 Indikator Kesadaran

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

Penilaian Pengetahuan (kognitif)

NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		

LAMPIRAN**P. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

- Buku Tema Matematika kelas 2
- LKS Matematika kelas 2 Semester 2

Q. GLOSARIUM

- Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama

R. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud.
 Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Guru Wali Kelas II

Padang, Februari 2025
 Peneliti

Sitinahari Zawali, S.Pd
NIP.196807092002122001

Ella
NPM 2110013411200

PERTEMUAN KEEMPAT	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: ELLA
Instansi	: SDN 35 Pagambiran
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A/II (Dua)
Materi Pembahasan	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Campaign Pembelajaran fase (A) Menjelaskan perkalian yang berbentuk gambar pada bilangan cacah dengan hasil 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan penjumlahan.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Papan tulis. ▪ Buku peserta didik ▪ Buku tema ▪ Laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik kelas kontrol	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ 29 Peserta didik	
G. PENDEKATAN PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN	
▪ Metode : Ceramah ▪ Moda : Tatap Muka	
KOMPETENSI INTI	
H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran pertemuan 4 :	

▪ Peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian dan penjumlahan dua bilangan sebagai penjumlahan dan pengurangan berulang dengan benar.	
I. PEMAHAMAN BERMAKNA	
▪ Peserta didik dapat memahami dan mengenal apa yang maksud dengan perkalian	
J. PERTANYAAN PEMANTIK	
▪ Bagaimana kalau kamu memiliki 5 kelereng, lalu setiap hari kamu mengurangi 1 kelereng berapa hari sampai kelerengmu habis? ▪ Menurut kamu apa bedanya menghitung $3+3+3$ dengan menuliskannya sebagai 3×3?	
K. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan 10 Menit	1. Guru masuk dan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan memperhatikan tempat duduk, sampah yang ada di kiri kanan. 4. Ketua kelas memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran 5. Guru mengecek absensi serta menanyakan kabar 6. Guru mengajak peserta didik Ice Breaking 7. Peserta didik diingatkan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik: • Bagaimana kalau kamu memiliki 5 kelereng, lalu setiap hari kamu mengurangi 1 kelereng berapa hari sampai kelerengmu habis? • Menurut kamu apa bedanya menghitung $3+3+3$ dengan menuliskannya sebagai 3×3?Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti 50 Menit	Kegiatan Inti : 1. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh berkaitan dengan perkalian 2. Guru menjelaskan bahwa contoh yang diberikan siswa tersebut termasuk ke dalam contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari 3. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi tentang perkalian 4. Guru meminta siswa untuk menyebutkan secara singkat materi yang diterapkan oleh guru sebelumnya 5. Siswa diberi latihan mengenai konsep dasar perkalian 6. Siswa diberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa 7. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi hari ini tentang perkalian 8. Siswa diminta untuk mencatat materi yang telah dipelajari hari ini di buku catatan
Penutup 10 Menit	1. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh berkaitan dengan perkalian 2. Guru menjelaskan bahwa contoh yang diberikan siswa tersebut termasuk ke dalam contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari 3. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi tentang perkalian 4. Guru meminta siswa untuk menyebutkan secara singkat materi yang diterapkan oleh guru sebelumnya 5. Siswa diberi latihan mengenai konsep dasar perkalian 6. Siswa diberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa 7. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi

		hari ini tentang perkalian								
		8. Siswa diminta untuk mencatat materi yang telah dipelajari hari ini di buku catatan								
L. ASESMEN										
g. Penilaian sikap.										
Tabel 1.1 Penilaian sikap										
No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai								
		1			2			2		
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	AAW									
2.	ANP									
3.	AM									
Dst										

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta

Tabel 1.2 Indikator Berdoa

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

7. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Tabel 1.3 Indikator Bersyukur

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

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

Tabel 1.4 Indikator Kesadaran

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

Penilaian Pengetahuan (kognitif)

NO	Nama Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda
1	AAW	
2	ANP	
3	AM	
Dst		

LAMPIRAN
S. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
▪ Buku Tema Matematika kelas 2 ▪ LKS Matematika kelas 2 Semester 2
T. GLOSARIUM
▪ Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama
U. DAFTAR PUSTAKA
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Matematika: Buku Guru Kelas II SD/MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud. Soedjito, B. (2018). Matematika untuk SD/MI Kelas 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Guru Wali Kelas II

Padang, Februari 2025

Peneliti

Sitinahari Zawali, S.Pd
NIP.196807092002122001

Ella
NPM 2110013411200

Lampiran V

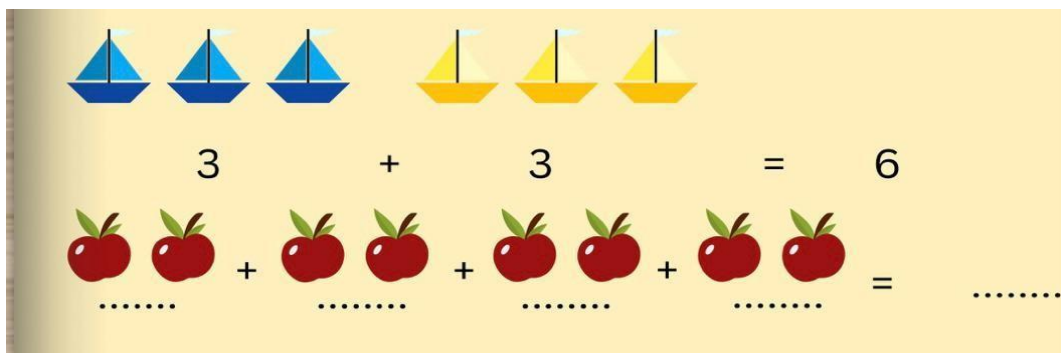
BAHAN AJAR

PERKALIAN

Tahukah kalian tentang perkalian?



Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama.

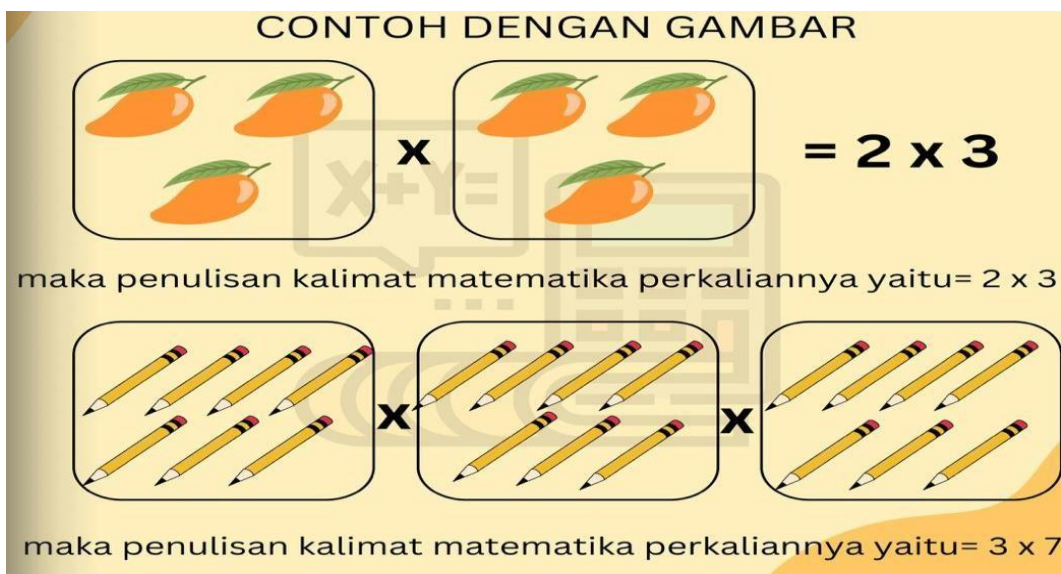


Diatas terdapat gambar perahu biru 3 dan perahu kuning 3. Maka $3 + 3 = 6$

Penulisan kalimat matematika dari perkalian yaitu dengan contoh berikut :

$$2 \times 3 = 6$$

$$3 \times 7 = 21$$



Contoh penjumlahan berulang dan penulisan kalimat matematika perkalian

Tyas membeli 2 nanas, ayah juga membeli 2 buah nanas. Jika digabungkan berapa jumlah nanas semuanya?

sesuai dengan gambar diatas maka dapat disimpulkan bahawasannya bentuk perkalian dengan penjumlahan berulang dimana dapat ditulis dalam bentuk perkalian

3 x 2 = 6

2 2 2 = 6

jumlah kotak

isi masing-masing kotak

jumlah setelah digabungkan

Perkalian dua bilangan bilangan satu angka menggunakan tabul

berikut daftar perkalian dua bilangan

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81

petunjuk penggunaan daftar perkalian

Misalkan kita akan menghitung 4×3 dan 7×6

$4 \times 3 = \dots\dots$

Buatlah garis pada baris ke 4

buatlah garis pada kolom ke 3

kedua garis dipotong di 12

jadi $4 \times 3 = 12$

Sifat pengelompokan

Perhatikan contoh berikut :

$$(2 \times 3) \times 3 = 2 \times (4 \times 3)$$

$$5 \times (3 \times 7) = (5 \times 3) \times 7$$

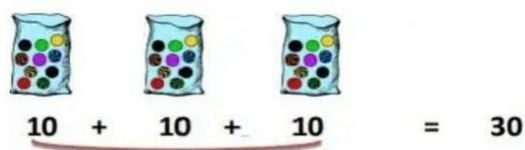
Sifat pengelompokan tidak mengubah hasil perkalian. Jadi pengelompokan adalah suatu cara untuk hitung dengan mengelompokkan dua bilangan untuk dihitung terlebih dahulu dan apabila penngelompokkan tersebut ditukar hasilnya sama.

Ada 3 kantong kelereng.

Setiap kantong berisi 10 kelereng.

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.

$$10 + 10 + 10 = 30$$



Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$

Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

$$1. 4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$$

$$2. 6 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$$

➤ Arti Perkalian

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Contoh :

Ada 3 kantong kelerang

Setiap kantong berisi 10 kelerang

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut :



$$10 + 10 + 10 = 30$$

Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$ Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

1. $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$

2. $6 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$

➤ Sifat pertukaran kedua kumpulan perkalian

Bandingkan kedua kumpulan bola berikut.

Apakah jumlahnya sama?



$$2 \times 5 = 10$$

$$5 \times 2 = 10$$

Dari gambar dapat dilihat bahwa kedua kumpulan bola sama banyak.

Jadi, $2 \times 5 = 5 \times 2 = 10$ Hasil perkalian akan tetap sama walaupun kedua bilangan yang dikalikan ditukar posisinya.

Sifat ini dinamakan sifat pertukaran pada perkalian.

➤ Perkalian dengan bilangan 0, 1, dan 2

Suatu bilangan jika dikalikan 0, hasilnya adalah 0.

Contoh:

$$4 \times 0 = 0 + 0 + 0 + 0 = 0$$

$$0 \times 4 = 4 \times 0 = 0$$

Suatu bilangan jika dikalikan 1, hasilnya adalah bilangan itu sendiri.

Contoh:

$$1 \times 8 = 8$$

$$9 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 9$$

Suatu bilangan jika dikalikan 2, hasilnya dapat ditentukan dengan menjumlahkan bilangan tersebut sebanyak 2 kali.

Contoh:

$$2 \times 4 = 4 + 4 = 8$$

$$2 \times 7 = 7 + 7 = 14$$

Lampiran VI

KISI-KISI SOAL TES AKHIR TAHUN PEMPELAJARAN 2024/2025

Kelas / Semester : II / II

Mata Pembelajaran : MATEMATIKA

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kognitif	Jenis Soal	Nomor soal
1	3.2 Memahami operasi hitung penjumlahan bilangan cacah.	Menyatakan kalimat matematika dari masalah penjumlahan sederhana	Memahami C2	Pilihan Ganda	4, 7, 10, 13, 15, 17, 19, 23
2	3.2 Memahami operasi hitung perkalian bilangan cacah	Menyatakan kalimat matematika dari masalah perkalian sederhana (perkalian sebagai penjumlahan berulang)	Memahami C2	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
3	3.2 Memahami operasi hitung penjumlahan bilangan cacah	Menghitung hasil operasi penjumlahan bilangan cacah	(Mengaplikasi) C3	Pilihan Ganda	11, 13, 15, 17, 19, 23
4	3.2 Memahami operasi hitung perkalian bilangan cacah	Menghitung hasil operasi perkalian bilangan cacah	(Mengaplikasi) C3	Pilihan Ganda	12, 14, 16, 18, 20, 27, 28, 30

LAMPIRAN VII

Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika

Nama :

Kelas : II

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c pada jawaban yang benar!

1. Santi mempunyai 3 kotak. Setiap kotak berisi 4 pensil. Kalimat matematikanya adalah...
a. $3 + 4$
b. 3×4
c. $4 - 3$
2. Riko membeli 2 dus. Setiap dus berisi 6 botol. Kalimat matematika yang sesuai adalah...
a. $6 + 2$
b. 2×6
c. $6 \div 2$
3. Lani memiliki 4 kotak mainan. Tiap kotak ada 5 mainan. Kalimat matematika:
a. 5×4
b. $4 - 5$
c. $4 \div 5$
4. Rina membawa 3 pensil dan 7 pulpen. Kalimat matematikanya adalah...
a. $3 - 7$
b. 3×7
c. $3 + 7$
5. Dalam satu kotak ada 8 apel. Jika ada 2 kotak, maka jumlah apel adalah...
a. $8 + 2$
b. 2×8
c. $8 - 2$
6. Ayah membeli 4 bungkus nasi. Tiap bungkus berisi 3 porsi. Kalimat matematika:
a. $4 - 3$
b. $4 + 3$
c. 4×3
7. Tia punya 6 buku. Ia membeli lagi 3 buku. Kalimat matematikanya adalah...
a. $6 + 3$
b. $6 - 3$
c. 6×3
8. Satu kelas ada 5 baris. Tiap baris berisi 6 kursi. Kalimat matematika:
a. $6 + 5$
b. $6 \div 5$
c. 5×6
9. Setiap anak membawa 4 permen. Ada 3 anak. Kalimat matematika:
a. $3 + 4$
b. $4 - 3$
c. 3×4
10. Ada 10 bola. Jika ditambahkan 5 bola lagi, kalimat matematikanya:
a. $10 + 5$
b. $10 - 5$
c. 10×5
11. $5 + 7 = \dots$
a. 11

- b. 12
c. 13
12. $6 \times 3 = \dots$
a. 18
b. 9
c. 12
13. $9 + 4 = \dots$
a. 14
b. 13
c. 12
14. $7 \times 2 = \dots$
a. 12
b. 16
c. 14
15. $10 + 5 = \dots$
a. 15
b. 14
c. 16
16. $8 \times 3 = \dots$
a. 24
b. 18
c. 21
17. $4 + 4 = \dots$
a. 6
b. 8
c. 10
18. $9 \times 2 = \dots$
a. 16
b. 17
c. 18
19. $3 + 6 = \dots$
a. 8
b. 9
c. 10
20. $5 \times 4 = \dots$
a. 20
b. 24
c. 16
21. Budi membawa 4 kantong.
Setiap kantong berisi 3 apel.
Total apel Budi adalah...
a. $4 + 3$
b. $4 - 3$
c. 4×3
22. Ibu membeli 3 bungkus
beras, masing-masing 5 kg.
Berapa berat total?
a. $3 + 5$
b. 3×5
c. $5 - 3$
23. Rina punya 7 boneka,
adiknya memberi 3 boneka
lagi. Total boneka sekarang:
a. 10
b. 9
c. 8
24. Setiap meja ada 2 kursi. Ada
6 meja. Total kursi:
a. $6 + 2$
b. $6 - 2$
c. 6×2
25. Satu rak berisi 8 buku. Ada 4
rak. Jumlah semua buku:
a. $4 + 8$
b. 4×8
c. $8 - 4$
26. Dina menabung 5 ribu tiap
hari selama 6 hari. Uang Dina
sekarang:
a. $6 + 5$
b. $6 - 5$
c. 5×6
27. Andi membeli 3 pak kue, isi
tiap pak 10. Total kue:
a. 10×3
b. $10 + 3$
c. $10 - 3$

28. Jika satu tas berisi 2 buku,
dan ada 8 tas. Maka buku
seluruhnya:

a. 8×2

b. $8 + 2$

c. $2 - 8$

29. Ayah membeli 7 kaleng susu.
Tiap kaleng 1 liter. Total
susu:

a. 7×1

b. $7 + 1$

c. $7 - 1$

30. Jika satu kotak ada 9 jeruk,
dan ada 5 kotak. Total jeruk:

a. $9 + 5$

b. $9 - 5$

c. 5×9

Lampiran VIII**KUNCI JAWABAN**

1. B	11. C	21. C
2. B	12. A	22. B
3. A	13. B	23. A
4. C	14. C	24. C
5. B	15. A	25. B
6. C	16. A	26. C
7. A	17. B	27. A
8. C	18. C	28. A
9. C	19. B	29. A
10. A	20. A	30. C

Lampiran IX

Penskoran (Bobot Nilai) Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Penskoran		
Pilihan Ganda	30 x 2	30
Jumlah Skor		100

Lampiran X

Soal Tes Akhir Hasil Belajar Matematika

Nama :
 Kelas II
 Mata Pelajaran : Matematika
 Hari / tanggal :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b,c pada jawaban yang benar!

1. Santi mempunyai 3 kotak. Setiap kotak berisi 4 pensil. Kalimat matematikanya adalah...
 - a. $3 + 4$
 - b. 3×4
 - c. $4 - 3$
2. Lani memiliki 4 kotak mainan. Tiap kotak ada 5 mainan. Kalimat matematika:
 - a. 5×4
 - b. $4 - 5$
 - c. $4 \div 5$
3. Rina membawa 3 pensil dan 7 pulpen. Kalimat matematikanya adalah...
 - a. $3 - 7$
 - b. 3×7
 - c. $3 + 7$
4. Dalam satu kotak ada 8 apel. Jika ada 2 kotak, maka jumlah apel adalah...
 - a. $8 + 2$
 - b. 2×8
 - c. $8 - 2$
5. Ayah membeli 4 bungkus nasi. Tiap bungkus berisi 3 porsi. Kalimat matematika:
 - a. $4 - 3$
 - b. $4 + 3$
 - c. 4×3
6. Satu kelas ada 5 baris. Tiap baris berisi 6 kursi. Kalimat matematika:
 - a. $6 + 5$
 - b. $6 \div 5$
 - c. 5×6
7. $6 \times 3 = \dots$
 - a. 18
 - b. 9
 - c. 12
8. $7 \times 2 = \dots$
 - a. 12
 - b. 16
 - c. 14
9. $8 \times 3 = \dots$
 - a. 24
 - b. 18
 - c. 21
10. $4 + 4 = \dots$
 - a. 6
 - b. 8
 - c. 10
11. $3 + 6 = \dots$
 - a. 8
 - b. 9
 - c. 10

12. $5 \times 4 = \dots$
a. 20
b. 24
c. 16
13. Budi membawa 4 kantong. Setiap kantong berisi 3 apel. Total apel Budi adalah...
a. $4 + 3$
b. $4 - 3$
c. 4×3
14. Ibu membeli 3 bungkus beras, masing-masing 5 kg. Berapa berat total?
a. $3 + 5$
b. 3×5
c. $5 - 3$
15. Rina punya 7 boneka, adiknya memberi 3 boneka lagi. Total boneka sekarang :
a. 10
b. 9
c. 8
16. Setiap meja ada 2 kursi. Ada 6 meja. Total kursi:
a. $6 + 2$
b. $6 - 2$
c. 6×2
17. Dina menabung 5 ribu tiap hari selama 6 hari. Uang Dina sekarang:
a. $6 + 5$
b. $6 - 5$
c. 5×6
18. Jika satu tas berisi 2 buku, dan ada 8 tas. Maka buku seluruhnya:
a. 8×2
b. $8 + 2$
c. $2 - 8$
19. Ayah membeli 7 kaleng susu. Tiap kaleng 1 liter. Total susu:
a. 7×1
b. $7 + 1$
c. $7 - 1$
20. Jika satu kotak ada 9 jeruk, dan ada 5 kotak. Total jeruk:
a. $9 + 5$
b. $9 - 5$
c. 5×9

Lampiran XI**Kunci Jawaban Tes Akhir Hasil Belajar Matematika**

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 10. B |
| 2. A | 11. B |
| 3. C | 12. A |
| 4. B | 13. C |
| 5. C | 14. B |
| 6. C | 15. A |
| 7. A | 16. C |
| 8. C | 17. C |
| 9. A | 18. A |
| | 19. A |
| | 20. C |

Lampiran XII**Penskoran (Bobot Nilai) Tes Akhir Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen**

Penskoran		
Pilihan Ganda	20 x 5	100
Jumlah Skor		100

Lampiran XIII

Tabel 1. Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IIC SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Abizar Putra Desdiyan	70	Tidak Tercapai
2.	Adiba Apmarini	80	Tercapai
3.	Al Lifa Desmita Asza	90	Tercapai
4.	Alesha Putri Kurnia	90	Tercapai
5.	Aretha Khanza	100	Tercapai
6.	Arvan Alvian Nurmajid	95	Tercapai
7.	Askan Rida Halim	80	Tercapai
8.	Berlian Ratu Argobby	85	Tercapai
9.	Dzakira Hafiza Bilqis	80	Tercapai
10.	Fatih Alfariq	90	Tercapai
11.	Ghani Ibrahim	75	Tidak Tercapai
12.	Habibi Basuki	85	Tercapai
13.	Hafidz Attami Ariqi	80	Tercapai
14.	Laura Ramadani	70	Tidak Tercapai
15.	Nayla Adkiya	85	Tercapai
16.	Hasya Syakira Fahma	85	Tercapai
17.	Kanzia Ayaffa	80	Tercapai
18.	Kaysha Efendi	100	Tercapai
19.	Khayra Aulia Malaika	80	Tercapai
20.	Muhammad Zauhari	70	Tidak Tercapai
21.	Nafisah Latif	80	Tercapai
22.	Naomi Felisha Ashadiya	85	Tercapai
23.	Nathan Alfarizky Prawira	80	Tercapai
24.	Salaam Al Rasyid	80	Tercapai
25.	Zifana Letisha Tabliq	80	Tercapai
	Jumlah	2070	
	Rata-rata	82,8	

Sumber: Peneliti

Lampiran XIV

Tabel 2. Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol Siswa Mata Pelajaran Matematika di Kelas IIB SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Alika Nurrahma Putri	65	Tidak Tercapai
2.	Amora Putri Derik	75	Tercapai
3.	Arsyila Romeesa Farzana	80	Tercapai
4.	Arumi Tri Rusdi	80	Tercapai
5.	Fahri Putra Dewantara	85	Tercapai
6.	Fatiya Azhima	90	Tercapai
7.	Firzan Al Fatih	85	Tercapai
8.	Gean Dis Agelf	80	Tercapai
9.	Gino Amarka Putra	80	Tercapai
10.	Habibi Arsyad Pratama	70	Tidak Tercapai
11.	Jibran Reynand Wirayudha	85	Tercapai
12.	Meicha Radisty Ilona	75	Tidak Tercapai
13.	Muhammad Affan Akbar	80	Tercapai
14.	Muhammad Hafiz	65	Tidak Tercapai
15.	Naomi Oktarianda Richi	80	Tercapai
16.	Nayla Syafira Ramadini	85	Tercapai
17.	Nurul Annisa	60	Tidak Tercapai
18.	Ratu Kirana	80	Tercapai
19.	Rian Fadillah	90	Tercapai
20.	Riando Kusuma	80	Tercapai
21.	Sakinah indahniarose	75	Tidak Tercapai
	Jumlah	16,30	
	Rata-rata	77,61	

Sumber: Peneliti

LAMPIRAN XV

HASIL UJI MEGGUNAKAN SPSS

Uji Validitas

Correlations																																	
		suat1	suat2	suat3	suat4	suat5	suat6	suat7	suat8	suat9	suat10	suat11	suat12	suat13	suat14	suat15	suat16	suat17	suat18	suat19	suat20	suat21	suat22	suat23	suat24	suat25	suat26	suat27	suat28	suat29	suat30	total	
suat1	Pearson Correlation	1	.200	.882 ^{**}	.174	.467 ^{**}	.243	.000	.787 ^{**}	-.087	.000	.236	.000	.000	.000	.303	-.522 [*]	.471 [*]	.238	-.260	.000	.236	.192	.577 ^{**}	.404	.406	-.406	.467 ^{**}	-.067	.200	.061	.348	.827 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.398	<.001	.483	.038	.303	1.000	<.001	.780	1.000	.317	1.000	1.000	.195	.018	.036	.317	.215	1.000	.317	.616	.008	.077	.076	.076	.038	.780	.398	.890	.050	.135	.003
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat2	Pearson Correlation	.200	1	.126	.174	.200	.243	.236	.000	.200	.000	.000	.000	.000	.471 [*]	.061	-.260	.000	.238	.174	-.260	-.671 ^{**}	-.192	-.192	-.243	-.058	.230	-.333	-.067	-.333	-.192	-.115	.000
	Sig. (2-tailed)		.398	.597	.483	.398	.303	.317	1.000	.398	1.000	1.000	.036	.000	.215	1.000	.317	.463	.217	.036	.616	.616	.303	.890	.215	.151	.780	.151	.444	.828	.050	<.001	
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat3	Pearson Correlation	.882 ^{**}	.126	1	.061	.379	-.031	-.088	.577 ^{**}	-.126	-.055	.174	-.174	-.088	.200	.373	.312	.069	-.154	-.218	.174	.145	.567	.308	.504 [*]	-.504 [*]							
	Sig. (2-tailed)		<.001	.597		.783	.100	.898	.707	.567	.819	.574	.574	.708	.364	.195	.161	.708	.518	.265	.174	.341	.022	.147	.023	.180	.567	.567	.824	.355	.050		
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat4	Pearson Correlation	.174	.174	.061	1	.174	.390	-.123	.462 [*]	.174	.302	.267	.329	.267	.661 [*]	-.212	.123	.329	-.616 [*]	.201	-.123	.034	.034	-.069	-.010	.212	-.058	-.058	.174	-.032	.109	.466 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.483	.483	.783		.483	.098	.605	.027	.483	.194	.220	.199	.220	.005	.369	.605	.158	.004	.365	.605	.889	.889	.879	.868	.369	.889	.889	.483	.895	.873	.048
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat5	Pearson Correlation	.467 ^{**}	.200	.379	.174	1	.243	.236	.236	.200	.289	.000	.236	.000	.303	-.058	.471 [*]	.238	-.260	.269	.000	.577 ^{**}	.192	.404	.406	-.174	.200	-.067	.467 ^{**}	.303	.348	.795 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)		.398	.398	.100	.483		.303	.317	.317	.398	.217	1.000	.317	1.000	.195	.036	.317	.215	.217	1.000	.308	.616	.077	.076	.483	.398	.790	.038	.195	.135	<.001	
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat6	Pearson Correlation	.243	.243	-.031	.390	.243	1	.057	.343	.243	-.140	.057	.229	.057	.308	-.464 [*]	.514 [*]	-.464 [*]	.400 [*]	.357	.140	.140	.176	.183	.143	-.061	.243	.015	.420	.501 [*]			
	Sig. (2-tailed)		.303	.303	.898	.098	.303		.811	.139	.303	.556	.811	.332	.811	.198	.039	.030	.030	.039	.038	.811	.556	.556	.457	.440	.440	.303	.735	.303	.951	.065	.025
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat7	Pearson Correlation	.000	.236	-.089	-.123	.236	.057	1	-.042	-.236	.057	.167	.167	-.171	.082	-.167	-.167	.287	-.102	-.250	-.272	.088	-.057	-.123	-.082	-.236	-.236	-.236	-.345	-.254	.085		
	Sig. (2-tailed)		1.000	.317	.709	.695	.317	.811		.862	.317	.122	.482	.482	.471	.731	.482	.482	.220	.889	.288	.248	.776	.811	.317	.317	.317	.317	.084	.388	.787		
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat8	Pearson Correlation	.787 ^{**}	.000	.574 [*]	.462 [*]	.236	.343	-.042	1	.000	.102	.375	.042	.167	.257	-.329	.250	.458 [*]	-.533	.153	-.042	.068	.408	.229	.082	-.082	.236	-.236	.000	-.171	.204	.489 [*]	
	Sig. (2-tailed)		<.001	1.000	.007	.027	.317	.139	.862		1.000	.669	.103	.862	.482	.274	.158	.288	.042	.015	.519	.862	.776	.074	.332	.731	.731	.317	.317	1.000	.471	.388	.028
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat9	Pearson Correlation	-.067	.200	-.126	.174	.200	.243	-.236	.000	1	.000	.000	.471 [*]	-.238	.061	.174	.000	.471 [*]	-.260	.269	-.236	.192	.192	.404	-.058	.230	-.067	-.333	-.067	.303	.115	.287	
	Sig. (2-tailed)		.790	.398	.597	.483	.398	.303	.317	1.000		1.000	1.000	.036	.317	.800	.463	1.000	.036	.215	.217	.317	.616	.616	.303	.890	.215	.790	.151	.790	.195	.828	.050
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat10	Pearson Correlation	.000	.000	-.055	.303	.200	-.140	.357	.102	.000	1	.357	.103	.357	.167	.302	-.102	.153	-.201	-.083	-.103	.260	-.147	-.210	.069	-.089	.000	.000	.000	.157	-.503	.271	
	Sig. (2-tailed)		1.000	1.000	.819	.186	.217	.556	.123	.889	1.000		.123	.519	.123	.558	.196	.669	.519	.265	.264	.319	.268	.482	.374	.833	.833	1.000	1.000	.558	.298	.247	
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat11	Pearson Correlation	.236	.000	.134	.267	.000	.057	.167	.375	.000	.357	1	.250	.167	.257	-.123	.250	.250	-.533 [*]	-.102	-.042	-.272	.488	.229	.082	-.082	.236	-.471 [*]	-.236	.043	.000	.305	
	Sig. (2-tailed)		.317	1.000	.574	.220	1.000	.811	.482	.153	1.000	.123		.268	.482	.274	.605	.288	.288	.015	.889	.862	.248	.074	.332	.731	.731	.317	.036	.317	.858	1.000	.191
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat12	Pearson Correlation	.000	.000	-.134	.328	.236	.229	-.167	.042	.471 [*]	.153	.250	1	.250	.385	-.267	.167	.167	-.482 [*]	.102	.042	.272	.272	.343	.123	-.123	.236	.000	.236	.385	.408	.480	
	Sig. (2-tailed)		1.000	1.000	.574	.158	.317	.332	.482	.862	.036	.519	.268		.268	.094	.220	.482	.482	.027	.889	.862	.248	.248	.139	.085	.317	1.000	.317	.894	.074	.032	
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat13	Pearson Correlation	.000	-.471 [*]	-.089	.267	.000	.057	.167	.167	-.236	.057	.167	.250	1	.471	.082	.042	.042	-.328	.153	.375	.068	.068	-.057	.082	-.482 [*]	-.236	.000	.236	.043	.254	.305	
	Sig. (2-tailed)		1.000	.036	.709	.220	1.000	.811	.482	.482	.317	.122	.482	.268		.036	.731	.862	.862	.158	.519	.103	.776	.776	.811	.731	.027	.317	1.000	.317	.858	.388	.191
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat14	Pearson Correlation	.303	.061	.200	.601 [*]	.303	.308	-.171	.257	.061	.157	.257	.385	.471 [*]	1	-.242	.385	-.171	-.664 [*]	.105	.257	.105	.195	-.015	.360	-.179	.303	.061	.303	.341	.105	.588 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.195	.800	.184	.005	.195	.186	.471	.274	.800	.508	.274	.804	.036		.303	.094	.471	.001	.880	.274	.880	.880	.851	.089	.450	.195	.800	.195	.142	.680	.066
	N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
suat15																																	

Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,709	30

Uji Kesukaran

Statistics																																
		0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007	0008	0009	0010	0011	0012	0013	0014	0015	0016	0017	0018	0019	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	0030	0030a
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		75	75	75	55	75	55	60	60	75	60	60	60	60	65	55	40	35	20	60	60	60	65	65	45	75	75	75	60	50	75	60

Daya pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	17,65	18,239	,562	,680
soal2	17,65	20,766	-,097	,723
soal3	17,70	18,958	,339	,695
soal4	17,85	18,766	,349	,693
soal5	17,65	17,924	,651	,674
soal6	18,25	19,039	,436	,691
soal7	17,80	21,116	-,173	,731
soal8	17,80	18,589	,398	,690
soal9	17,65	19,608	,194	,705
soal10	17,60	19,726	,185	,705
soal11	17,80	19,432	,200	,705
soal12	18,00	18,632	,388	,690
soal13	17,80	19,432	,200	,705
soal14	17,75	18,197	,511	,681
soal15	17,85	22,134	-,380	,745
soal16	18,00	17,684	,623	,672
soal17	18,00	18,842	,338	,694
soal18	17,85	24,029	-,744	,768
soal19	18,20	19,011	,388	,693
soal20	17,80	18,905	,323	,695
soal21	17,50	19,421	,388	,696
soal22	17,50	19,211	,468	,692
soal23	17,55	18,997	,450	,691
soal24	17,85	18,555	,399	,689
soal25	17,95	22,366	-,426	,748
soal26	17,65	18,345	,532	,682
soal27	17,65	20,976	-,149	,726
soal28	17,65	18,661	,446	,688
soal29	17,75	18,618	,405	,690
soal30	17,90	18,200	,481	,683

Uji Coba Soal

No	Validitas	Ket	Reliabilitas	Ket	Indeks Kesukaran soal	Ket	Daya Pembeda Soal	Ket	Keputusan
1	0,627	Valid	0,709	Baik	0,75	Mudah	0,562	Baik	Di ambil
2	0,000	Tidak Valid			0,75	Mudah	0,097	Jelek	Di buang
3	0,429	Valid			0,70	Sedang	0,339	Cukup	Di ambil
4	0,446	Valid			0,55	Sedang	0,349	Cukup	Di ambil
5	0,705	Valid			0,75	Mudah	0,651	Baik	Di ambil
6	0,501	Valid			0,15	Sulit	0,436	Baik	Di ambil
7	0,065	Tidak Valid			0,60	Sedang	0,173	Jelek	Di buang
8	0,489	Valid			0,60	Sedang	0,398	Cukup	Di ambil
9	0,287	Tidak Valid			0,75	Mudah	0,194	Jelek	Di buang
10	0,271	Tidak Valid			0,80	Mudah	0,185	Jelek	Di buang
11	0,305	Tidak Valid			0,60	Sedang	0,200	Jelek	Di buang
12	0,480	Valid			0,40	Sedang	0,388	Cukup	Di ambil
13	0,305	Tidak Valid			0,60	Sedang	0,200	Jelek	Di buang
14	0,588	Valid			0,65	Sedang	0,511	Baik	Di ambil
15	0,282	Tidak Valid			0,55	Sedang	0,380	Cukup	Di buang

16	0,688	Valid			0,40	Sedang	0,623	Baik	Di ambil
17	0,434	Valid			0,40	Sedang	0,338	Cukup	Di ambil
18	0,691	Valid			0,55	Sedang	0,744	Sangat baik	Di ambil
19	0,464	Valid			0,20	Sulit	0,388	Cukup	Di ambil
20	0,420	Valid			0,60	Sedang	0,323	Cukup	Di ambil
21	0,445	Valid			0,90	Mudah	0,388	Cukup	Di ambil
22	0,520	Valid			0,90	Mudah	0,468	Baik	Di ambil
23	0,513	Valid			0,85	Mudah	0,450	Baik	Di ambil
24	0,491	Valid			0,55	Sedang	0,399	Cukup	Di ambil
25	0,332	Tidak Valid			0,45	Sedang	0,426	Baik	Di buang
26	0,601	Valid			0,75	Mudah	0,532	Baik	Di ambil
27	0,052	Tidak Valid			0,75	Mudah	0,149	Jelek	Di buang
28	0,522	Valid			0,75	Mudah	0,446	Baik	Di buang
29	0,493	Valid			0,65	Sedang	0,405	Baik	Di ambil
30	0,566	Valid			0,50	Sedang	0,481	Baik	Di ambil

Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	25	70	100	82,80	8,175
Post-Test Kontrol	21	60	90	77,62	7,845
Valid N (listwise)	21				

Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar Kontrol		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	Hasil Belajar Eksperimen	,194	25	,016	,926	25	,069
	Hasil Belajar Kontrol	,191	21	,045	,932	21	,153

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	Based on Mean	,038	1	44	,847
	Based on Median	,026	1	44	,872
	Based on Median and with adjusted df	,026	1	43,842	,872
	Based on trimmed mean	,039	1	44	,843

Uji T

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Eksperimen	Equal variances assumed	,038	,847	2,181	44	,035	5,181	2,376	,392	9,969
	Equal variances not assumed			2,189	43,184	,034	5,181	2,367	,407	9,955

Lampiran XVI

Lembar jawaban Tes Akhir Kelas Eksperimen



Nama : Arzha Khanna
 Kelas : II
 Mata Pelajaran : Matematika

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1.	A	B	C	☒
2.	A	B	C	☒
3.	A	B	C	☒
4.	A	B	C	☒
5.	A	B	C	☒
6.	A	B	C	☒
7.	A	B	C	☒
8.	A	B	C	☒
9.	A	B	C	☒
10.	A	B	C	☒
11.	A	B	C	☒
12.	A	B	C	☒
13.	A	B	C	☒
14.	A	B	C	☒
15.	A	B	C	☒
16.	A	B	C	☒
17.	A	B	C	☒
18.	A	B	C	☒
19.	A	B	C	☒
20.	A	B	C	☒

B = 20

Nama : *habiyi*
 Kelas : II
 Mata Pelajaran : Matematika

70

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. A ~~B~~ C ~~X~~
2. ~~A~~ B C ~~✓~~
3. A B ~~C~~ ~~✓~~
4. A B ~~C~~ ~~✓~~
5. ~~A~~ B C ~~✓~~
6. A ~~B~~ C ~~✓~~
7. A ~~B~~ C ~~✓~~
8. A B ~~C~~ ~~X~~
9. A ~~B~~ C ~~✓~~
10. A ~~B~~ C ~~✓~~
11. ~~A~~ B C ~~X~~
12. A ~~B~~ C ~~✓~~
13. ~~A~~ B C ~~✓~~
14. A ~~B~~ C ~~X~~
15. ~~A~~ B C ~~✓~~
16. A ~~B~~ C ~~✓~~
17. ~~A~~ B C ~~X~~
18. ~~A~~ B C ~~✓~~
19. A ~~B~~ C ~~✓~~
20. A B ~~C~~ ~~X~~

B : 14

Lembar jawaban Tes Akhir Kelas Kontrol

Nama : Yaku
 Kelas : II
 Mata Pelajaran : Matematika

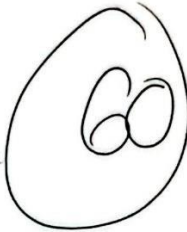
(80)

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. A B ~~C~~ X
2. A ~~B~~ C X
3. A B ~~C~~ ✓
4. A ~~B~~ C ✓
5. A B ~~C~~ ✓
6. A B ~~C~~ ✓
7. ~~A~~ B C ✓
8. A B ~~C~~ ✓
9. A B ~~C~~ ✓
10. ~~A~~ B C ✓
11. A ~~B~~ C ✓
12. A ~~B~~ C ✓
13. A B ~~C~~ ✓
14. A ~~B~~ C ✓
15. ~~A~~ B C ✓
16. A ~~B~~ C X
17. A ~~B~~ C X
18. ~~A~~ B C ✓
19. ~~A~~ B C ✓
20. A B ~~C~~ ✓

B : 16

Nama : Nurul Annisa
 Kelas : II^B
 Mata Pelajaran : Matematika



Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. A ~~X~~ C ✓
2. ~~A~~ B C ✓
3. A ~~B~~ C X ✓
4. A ~~B~~ C ✓
5. ~~A~~ B C X ✓
6. A B ~~C~~ ✓
7. ~~A~~ B C ✓
8. A B ~~C~~ ✓
9. ~~A~~ B C ✓
10. A B ~~C~~ X ✓
11. A ~~B~~ C ✓
12. A B ~~C~~ X ✓
13. A B ~~C~~ ✓
14. A ~~B~~ C ✓
15. ~~A~~ B C ✓
16. A ~~B~~ C X ✓
17. A B ~~C~~ ✓
18. A ~~B~~ C X
19. A B ~~C~~ X
20. A ~~B~~ C X

B = 12

Lampiran XVII

Dokumentasi Kelas Kontrol



Lampiran XVIII

Kelas Eksperimen



Lampiran XIX

Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS BUNG HATTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nomor : 209/Pend-03/V/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

9 Mei 2025

Yth. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang
Jl. Bundo Kandung No. 25a Padang
Kota Padang

Dengan hormat,
Bersama surat ini disampaikan kepada Saudara bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta berikut ini :

Nama	: Ella
NPM	: 2110013411200
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian	: Pengaruh Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas Ii Sdn 35 Pagambiran

Memerlukan penelitian di SD Negeri 35 Pagambiran, untuk pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi. Lama penelitian/pengumpulan data tersebut dilakukan selama 2 Minggu , Mulai dari tanggal 10 Mei 2025 sampai tanggal 24 Mei 2025 oleh karena itu, kami mohon kepada Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah surat ini disampaikan kepada Saudara. Atas perhatian dan kerja sama Saudara kami ucapkan terima kasih.



Wassalam dan hormat
Wakil Dekan,

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Tembusan :
Yth. Ketua Prodi PGSD Universitas Bung Hatta

Kampus Proklamator I : Jl. Sumatera Ulak Karang Padang, 25133, Telp. (0751) 7051678-7052096 , Fax. (0751) 7055475
Kampus Proklamator II : Jl. Bagindo Aziz Chan By Pass Aie Pacah Padang, Telp.(0751) 463250
Kampus Proklamator III : Jl. Gajah Mada No.19, Olo Nanggalo, Padang 25143, Telp.(0751) 7054257, Fax. (0751) 7051341
E-mail : sekretariat.rektor@bunghatta.ac.id, rektorat@bunghatta.ac.id, humas@bunghatta.ac.id

www.bunghatta.ac.id

LAMPIRAN XX

Surat izin penelitian dari dinas



PEMERINTAH KOTA PADANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Graha Drs. Azhari

Jln. Marah Roesli No.25A Kelurahan Belakang Tangsi

Kecamatan Padang Barat Kota Padang

Laman : <http://www.disdik.padang.go.id>

IZIN PENELITIAN

NOMOR: 421/139/DIKBUD.PPMP.01/V/2025

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang berdasarkan surat dari Dekan FKIP Universitas Bung Hatta tanggal 9 Mei 2025 nomor: 209/Pend-03/V/2025 perihal Penelitian dalam rangka pengambilan data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi Skripsi pada prinsipnya dapat diberikan kepada:

No	Nama	NIM	Jurusan
1	Ella	2110013411200	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenjang : S1

Judul : Pengaruh Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas II Sdn 35 Pagambiran

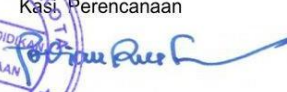
Tempat : SDN 35 Pagambiran Padang

Jadwal : Mei 2024

Ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Setelah melakukan penelitian agar dapat memberikan laporan satu rangkap ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang Cq. Bidang PPMP.
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam jam belajar siswa.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

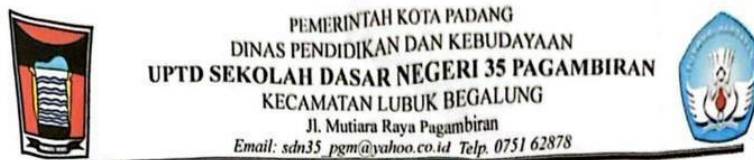
Padang, 14 Mei 2025
An. Kepala
Kasi. Perencanaan

Berliano Ruska, M.Kom
NIP.19820320 200604 1 007

Tembusan:

1. Walikota Padang (Sebagai Laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
3. Dekan, FKIP Universitas Bunghattaa
4. Kepala Sdn 35 Pagambiran Padang
5. Arsip

LAMPIRAN XXI

Surat Balasan Dari SDN 35 Pagambiran

**SURAT KETERANGAN**

NO : 421.2/112/Dikbud/SDN 35 PGM/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 35 Pagambiran menerangkan bahwa:

Nama : Ella
 NPM : 2110013411200
 Jurusan : PGSD
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Bung Hatta

Telah melakukan penelitian Eksperimen di SDN 35 Pagambiran Terhitung pada tanggal 10 Mei s/d 24 Mei 2025 dengan judul " Pengaruh Metode Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran ".

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 24 Mei 2025
 Kepala SDN 35 Pagambiran

Feni Yulia Chandra, S.Pd
 NIP. 19860216 200901 2002