

**PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI MATEMATIKA  
TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA  
KELAS III SDN 1 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**  
**RETNO ANGGI FITRIYANTI**  
**NIM. 20591154**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**2024**

**PENGAJUAN SIDANG MUNAQSAH**

**Hal : Pengajuan Skripsi**

Kepada

Yth. Ketua Program Studi PGMI

Di-Curup

Assalamu'alaikumwarahmatullahiwarokatuh

Setelah Mengadakan Pemeriksaan Dan Perbaikan Seperlunya Maka Kami Berpendapat Bahwa Skripsi Atas Nama :

Nama : Retno Anggi Fitriyanti

Nim : 20591154

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong

Sudah Dapat Diajukan Dalam Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Demikian Permohonan Ini Kami Ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikumwarahmatullahi Wabarokatu

Rejang Lebong, 06 Juni 2024

Mengetahui

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Syarifah, M.Pd**

**NIP. 19860114 201503 2 002**



**Anisya Septiana, M.Pd**

**NIP. 199009202023212037**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Retno Anggi Fitriyanti

NIM : 20591154

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “ **Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.**” Tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Rejang Lebong, 10 Juni 2024



Retno Anggi f

NIM. 20591154



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**  
Nomor : 304 /In.34/F.TAR/1/PP.00.9/2/2024

Nama : Retno Anggi Fitriyanti  
Nim : 20591154  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Permainan Teka Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Juni 2024  
Pukul : 13.30 – 15.00 WIB  
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Sekretaris,

Syarifah, M.Pd  
NIP. 198601142015032002

Anisya Septiana, M.Pd  
NIP. 199009202023212037

Penguji I,

Penguji II,

Siti Zulaiha, M.Pd.I  
NIP. 198308202011012008

Jenny Fransiska, M.Pd  
NIP. 198806302020122004



Mengetahui,  
Dekan

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197409212000031003

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillah robbil'alamin puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Pengaruh Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong**”. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik bagi umat-Nya yang selalu kita harapkan dan nantika syafa'atnya dihari kiamat. Ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, S.E.,M.Pd. selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag. M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Prof. Dr. Sutarto, S.Ag M.Pd selaku Dekan Fakultass Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Dr. Sangkut Ansori, S.Pd I, M Hum selaku wakil dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
7. Ibu Bakti Komalasari, M.Pd.I selaku wakil dekan II Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

8. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
9. Ibu Siti Zulaiha selaku Penasihat Akademik (PA) yang telah memberikan dukungan serta pengarahan selama masa perkuliahan.
10. Ibu Syaripah, M.Pd selaku Pembimbing I, yang selalu meluangkan waktu serta sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
11. Ibu Anisya Septiana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membantu, membimbing, mengarahkan dan memberi saran perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
12. Ibu Raudya Tuzzahra M.Pd selaku validator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah IAIN Curup.
14. Ibu Sari Hartati S.Pd SD selaku kepala sekolah SDN 1 Rejang Lebong dan Ibu Eli Suryani S.Pd selaku wali kelas 3A yang telah bersedia menerima dan menyiapkan tempat kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

*Wassalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rejang lebong, Juni 2024  
Penulis,

Retno Anggi F  
Nim. 20591154

## MOTTO

*Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan mudahkan baginya jalan ke surga*

*(H.R Imam Muslim)*

*Perjalanan dalam menempuh pendidikan itu tidak mudah, namun jika kita melakukannya dengan bersungguh-sungguh insyaallah akan ada sesuatu yang indah di dalamnya, harus yakin, berusaha, semangat dan jangan lupa berdoa. Nikmati proses yang terjadi pada hidup kita. Jangan bandingkan dengan orang lain.*

*(Retno Anggi)*

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah hirobil alamin*, segala puji bagi Allah, tuhan semesta alam. Yang maha pengasih lagi maha penyayang, upacan rasa syukur tiada henti saya ucapkan padamu ya rabb, atas segala nikmat, hidayah dan inayah yang telah engkau berikan kepada ku. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktu yang diharapkan.

Sholawat serta salam, semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya. Sedikit keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak luput atas dukungan dan doa dari keluarga dan juga sahabat penulis. Maka peneliti mempersembahkan karya skripsi ini kepada :

1. Teristimewa cinta pertama dan panutanku Bapak Toto Susanto. dan pintu surgaku Ibu Saadah Alrasid. Orang hebat yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua doa-doa yang di ucapkan demi kesuksesan saya, terimakasih berkat doa dan dukungan bapak dan ibu saya bisa berada pada titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi agar selalu senantiasa menemani proses dan pencapain hidup saya, terimakasih.
2. Kakakku tercinta Mas Rahmat Hadi Sepriyanto dan Mas Sandi Tio Hoki. Yang menjadi alasan penulis untuk lebih keras lagi dalam berjuang dan yang membuat penulis menjadi kuat. Terimakasih atas waktu, materi, dan doa yang senantiasa dilangitkan untuk adikmu ini agar bisa menjadi orang sukses.

3. Teruntuk MbK Dessy Susanti serta keponakanku Arsyila Fathiyatulrahmat, yang selalu memberikan dukungan penuh selama perkuliahan ini.
4. Sahabat penulis di masa perkuliahan Meri Pramesti dan Nurbaiti terimakasih sudah banyak membantu dan kebersamaan proses penulis dari awal perkuliahan sampai tugas akhir. Terimakasih atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikanyang diberikan kepada penulis selama ini
5. Sahabat seperjuangan bimbingan skripsi Fera Fuji Rahayu yang telah sama sama berjuang sampai akhir.
6. Teman di kosan Griya 02, Dwi febriyanti dan Izzatul serta adek-adek kosan yang selalu memberikan semangat dan dukungan penuh selama masa perkuliahan.
7. Seluruh teman teman seperjuangan di kelas PGMI 2020, teman-teman KKN, teman-teman PPL yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku kuliah ini.
8. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan , semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

## ABSTRAK

RETNO ANGGI F, NIM 20591154 ”Pengaruh Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan siswa terhadap numerasi rendah, dilihat dari hasil pra observasi awal yang diberikan, penelitian ini bertujuan untuk ; 1) menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika; 2) mendeskripsikan kemampuan numerasi siswa sesudah adanya permainan teka-teki matematika; 3) mengetahui ada atau tidak pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *pre-experimental designs* dengan menggunakan *One group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3, dan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa , serta *pre-test* dan *post-test* dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji Shapiro Wilk karena  $n < 30$  dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sampel t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang sangat efektif, terbukti dari nilai rata-rata lembar observasi aktivitas guru yaitu 85,41 % dan siswa yaitu 83,33 % ; 2) kemampuan numerasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dari hasil analisis nilai rata-rata Pre-test siswa adalah 44,40 dan nilai rata-rata hasil Post-test adalah 78,40; 3) pengaruh strategi permainan teka-teki matematika dengan kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis *Paired Sample T-Test*, diketahui nilai Sig.(2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi dengan kemampuan numerasi di kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

**Kata Kunci : Permainan Teka-Teki, Kemampuan Numerasi, Pembelajaran Matematika**

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	1
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Pengertian Permainan Teka-Teki Matematika.....	11
B. Kemampuan Numerasi.....	22
C. Kajian Penelitian yang Relevan .....	25
D. Kerangka Berpikir .....	29
E. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
D. Variabel Penelitian .....	34
E. Definisi Oprasional .....	35
F. Teknik dan Instrumen pengumpulan data .....	35
G. Validasi Instrumen .....	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>

A. Keadaan objektif sekolah .....	47
B. Hasil penelitian.....	48
C. Pembahasan.....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>Lampiran-Lampiran .....</b>	<b>68</b>
<b>BIODATA PENULIS</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai siswa .....	3
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	38
Tabel 3.4 Pedoman Observasi Aktivitas Guru.....	40
Tabel 3.5 Pedoman Observasi Aktivitas Siswa .....	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi <i>Pre-Test</i> .....	41
Tabel 3.7 Kisi_Kisi <i>Post-Test</i> .....	42
Tabel 3.8 Pedoman Penskroan <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	43
Tabel 3.9 Penskroan Penskoran .....	47
Table 4.1 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru .....	52
Tabel 4.2 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa .....	53
Tabel 4.3 Hasil <i>Pre Test-Post-tes</i> .....	57
Tabel 4.4 Tabel <i>Deskriptive Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i> .....	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	59
Table 4.6 Tabel Uji <i>Paired Samples Test</i> .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Salah satu jawaban siswa .....	2
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4.1 Grafik Nilai <i>Post-Test</i> .....	56
Gambar 4.2 Salah Satu Jawaban Siswa Soal <i>Pre-Test</i> .....	62
Gambar 4.3 Salah Satu Jawaban Siswa Soal Jawaban <i>Post-Test</i> .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Pra Observasi

Lampiran A.1 Soal Pra Observasi

Lampiran A.2 Hasil Jawaban Siswa Pra Observasi

Lampiran B Instrumen Penelitian

Lampiran B.1 RPP

Lampiran B.2 LKPD

Lampiran B.3 Soal *Pre-Test* Kemampuan Numerasi

Lampiran B.4 Alternatif Jawaban Soal *Pre-Test*

Lampiran B.5 Soal *Post-Test* Kemampuan Numerasi

Lampiran B.6 Alternatif Jawaban Soal *Post-Test*

Lampiran B.7 Pedoman Penskoran Soal *Pre-Test Dan Post-Test*

Lampiran B.8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Guru)

Lampiran B.9 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Siswa)

Lampiran C Validasi Ahli

Lampiran C.1 Hasil Validasi Ahli

Lampiran C.2 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Di Validasi

Lampiran D Hasil Penelitian

Lampiran D.1 Daftar Nilai Pre-Test Dan Posttest Kemampuan Numerasi Siswa

Lampiran D.2 Hasil Analisis Data

Lampiran D.3 Lembar Hasil Soal *Pre-Test* Siswa

Lampiran D.4 Lembar Hasil Soal *Post-Test* Siswa

Lampiran D.5 Lembar Hasil Observasi Pembelajaran (Aktivitas Guru)

Lampiran D.6 Lembar Hasil Observasi Pembelajaran (Aktivitas Siswa )

Lampiran E Persuratan

Lampiran Sk Pembimbing

Lampiran Sk Penelitian

Lampiran Surat Telah Selesai Penelitian

Lampiran kartu konsultasi

Lampiran F Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah wadah yang sangat besar dalam memajukan generasi penerus bangsa agar dapat terciptanya generasi yang cerdas dan generasi yang mampu merubah dunia menjadi ke arah yang lebih baik.<sup>1</sup> Pendidikan akan tercipta dengan baik apabila di suatu negara bisa menerapkan kurikulum yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum memiliki peran sangat besar dan penting dalam membangun pendidikan karena di dalamnya sudah tercantum tujuan mulia untuk peserta didik yang ingin dicapai, yaitu memberikan peserta didik pengetahuan, sikap dan keterampilan agar sesuai dengan kebutuhan kehidupan di dunia.<sup>2</sup>

Menurut UU No. 20 pasal 3 menyebutkan bahwa tugas pendidikan nasional adalah mengembangkan dan membentuk karakter peradaban bangsa indonesia yang bernilai untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya adalah untuk mengembangkan kepribadian siswa yang mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis.<sup>3</sup>

Sugiyanto mengatakan bahwa daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama mata pelajaran itu sendiri (pembelajaran)

---

<sup>1</sup> Kemendikbud, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018", Risalah Kebijakan, No. 3 April 2021 hlm 2

<sup>2</sup> Lutfiah Rahmawati: "Analisis Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA Pada Materi Hukum Dasar Kimia". (Skripsi, Yogyakarta: UGM, 2018), hlm 154-155

<sup>3</sup> Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

dan kedua gaya mengajar guru.<sup>4</sup> Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah ditentukan guru.

Matematika merupakan materi pelajaran yang bersifat abstrak, Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret.<sup>5</sup> Sementara anak usia sekolah dasar berkisar 6 sampai 12 tahun berfikirnya masih pada taraf operasional konkret, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami mata pelajaran tersebut tanpa alat bantu. Sesuai dengan teori yang dikemukakan Piaget dan Brunner bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif, akan tetapi dengan cara yang aktif, yaitu dengan penjelasan oleh guru serta dibantu dengan penggunaan alat peraga. Dan juga penggunaan strategi pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa dan memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan semangat siswa.<sup>6</sup>

Salah satu pencapaian dalam keberhasilan dalam proses belajar mengajar bukan hanya tentang nilai, tetapi siswa harus mempunyai kemampuan-kemampuan seperti kemampuan berhitung, kemampuan

---

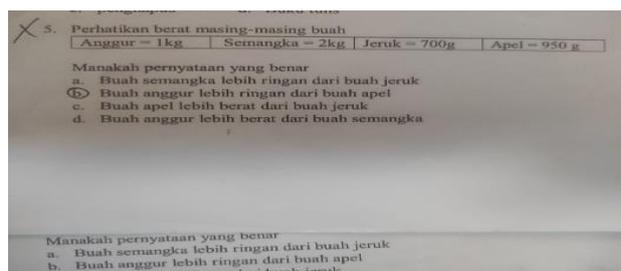
<sup>4</sup> Sugiyanto, Model-Model Pembelajaran Inovatif, (Jakarta : Yuma Pustaka,2008), hlm 5.

<sup>5</sup> Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm 42

<sup>6</sup> Rustina Sundayana, Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 25

memecahkan masalah, serta kemampuan numerasi.<sup>7</sup> Menurut Cokroft Numerasi adalah kemampuan individu dalam menggunakan angka untuk memecahkan berbagai masalah kehidupan nyata, yang diperlukan sejak usia dini untuk digunakan di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada 17 November 2023 untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap kemampuan numerasi diberikan 5 soal dengan indikator numerasi menurut tim GLN 2017<sup>8</sup>, yaitu menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah, menganalisis informasi yang di tampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan, diagram dan lain-lain) dan yang terakhir menafsirkan hasil analisi tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Soal numerasi untuk mengukur kemampuan awal siswa dapat dilihat pada (lampiran A.1), salah satu jawaban siswa bisa dilihat di bawah ini



**Gambar 1.1**  
**Salah Satu Jawaban Siswa**

<sup>7</sup> Nadhila Alya Rahmah, "Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Berdasarkan Perbedaan Jenis Pengetahuan Metakognisi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika", *jurnal pendidikan matematika*, Vol. 15.1 (2023), hlm 101–105

<sup>8</sup> Ida Ermiana, "Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita", *Journal of Elementary Education*, Vol. 04 No .6 (2021), hlm 895–905.

Berdasarkan data diatas salah satu jawaban siswa, untuk jawaban siswa dari populasi keseluruhan 50 siswa nilai bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Kemampuan Numerasi**

Kelas	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Tuntas%	Belum tuntas %
IIIA	65	25	9	16	36	64
IIIB	65	25	15	10	60	40

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa dari 25 orang siswa kelas IIIA hanya ada 9 siswa yang tuntas dan 16 siswa belum tuntas, dan untuk kelas IIIB hanya ada 15 siswa yang tuntas dan 10 siswa belum tuntas. Dapat dijabarkan untuk 5 soal tersebut.<sup>9</sup> Soal nomor 1, 2 dan 4 adalah soal Numerasi matematika pada operasi hitung penjumlahan, kemudian soal nomor 3 adalah soal numerasi pada operasi hitung pengurangan, sedangkan soal nomor 5 adalah soal perbandingan. Dalam hal tersebut dilihat berdasarkan indikator numerasi, siswa belum mampu menggunakan berbagai macam angka atau simbol dalam menyelesaikan masalah, menganalisis informasi dan yang terakhir menafsirkan hasil analisis, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Handayani menjelaskan bahwa pemahaman siswa tentang membaca dan berhitung dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan literasinya.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> 'Kumpulan-Soal-Numerasi-Level-1-kelas-i-dan-ii (1).Pdf'.pusat assemen dan pembelajaran kemendikbud ri

<sup>10</sup> Tri Handayani, 'Analisis literasi dan Numerasi Dengan Menggunakan Crossword Puzzle

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 November 2023 yang telah dilakukan peneliti terhadap ibu Eli Suryani selaku wali kelas, menunjukkan bahwa strategi yang digunakan yaitu ceramah dan pemberian tugas, tidak ada inovasi dalam proses belajar mengajar, ibu Eli mengatakan bahwa ia sudah tua jadi tidak mau ribet atau pusing memikirkan strategi atau media pembelajaran. Dan biasanya juga dalam pembelajaran, seringkali siswa cenderung tidak mengajukan pertanyaan kepada guru, padahal mereka tidak terlalu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat guru menyampaikan materi, guru menyampaikan kepada siswa apa yang belum mereka pahami, seringkali siswa hanya diam, dan setelah guru memberikan pertanyaan praktis, guru menyadari bahwa ada bagian materi yang belum dipahami oleh sebagian siswa. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Agustin, Sumardi, dan Ghullam, bahwa kelebihan pembelajaran teka-teki silang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Kemudian. Dalam Penelitian oleh Tri Handayani, dengan judul Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi dengan Menggunakan Crossword Puzzle Game Pada Siswa SDN 4 Nampu, menjelaskan bahwa sebelum digunakan pendekatan teka-teki silang, memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan proporsinya yaitu 6,7% . Metode teka-teki silang berdampak pada

penguasaan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu ditinjau dari tingkat kemampuan literasi dan numerasinya. bahwa penggunaan metode teka teki silang berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A.<sup>11</sup>

Guru sebagai salah satu bagian penting dalam proses belajar mengajar guru harus dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang dilakukan secara aktif oleh siswa. Mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa memerlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan.<sup>12</sup> Dan kolaboratif yang melibatkan siswa dalam aktivitas dan kreativitas, termasuk melalui pemanfaatan lingkungan belajar. Keefektifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak terlepas dari usaha seorang guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran, agar tidak monoton setiap harinya dan agar tujuan dari proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal

Penggunaan permainan teka-teki matematika diterapkan sebagai sebuah metode pembelajaran dalam kelas matematika. Permainan teka-teki dapat melatih kemampuan berpikir dan bernalar siswa terhadap sebuah permasalahan matematika maupun lainnya. Menurut suryana dalam bukunya *learning English with crossword* mengatakan bahwa ‘ belajar

---

<sup>11</sup> Tri Handayani, ‘analisis peningkatan kemampuan literasi Dan Numerasi Dengan Menggunakan Crossword Puzzle Game Pada Siswa Sdn 4 Nampu Business Cases Report Asistensi Mengajar MB-KM Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Program Studi S1 Akuntansi’, 2023.hlm 23

<sup>12</sup> Ahbi Mahdiang Ningrum, Agju Jihan Indri Fashali, and Riska Malini, "TTM ( Teka-Teki Matematika ) Sebagai Media Pembelajaran Guna Membantu Siswa Memahami Materi Operasi Bilangan", *Jurnal Equation*, Vol 2. No 2 (2019), hlm 133–44.

bahasa bisa menimbulkan rasa bosan jika tidak dilakukan dengan bermain. Salah satunya adalah melalui *crossword* atau teka-teki silang” dengan adanya *crossword* pembelajaran didorong agar tidak jenuh dalam belajar Bahasa, dan terpacu untuk mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya.<sup>13</sup> Pemahaman konsep matematika siswa dengan menerapkan strategi teka-teki lebih baik daripada pemahaman konsep matematika siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, strategi teka-teki dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kemampuan numerasi.<sup>14</sup> Dalam penelitian oleh Barlian menjelaskan dengan strategi belajar yang baik, tentunya mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan murid dan dapat meningkatkan hasil belajar murid salah satunya strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang).<sup>15</sup>

Permainan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran konkrit kepada siswa tentang mata pelajaran. Dengan bantuan ini juga mampu membuat siswa belajar dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa, dimana siswa belajar matematika dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari nya

---

<sup>13</sup> Suryana, Agus, 2009. *learning English with crossword*, Jakarta : PT, prestasi Pustaka, hlm 8

<sup>14</sup> Alfaidin, C., Irwansyah, B., & Fitriani. “Kontribusi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 10 Langsa”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* (2018), hlm 56

<sup>15</sup> Barlian, Implementasi mutu Pendidikan, *journal of education and language reseach*, (2022) hlm 12

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Permainan Teka-Teki Matematika terhadap Kemampuan Numerasi Siswa kelas III SDN 1 Rejang Lebong**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut

1. Tidak ada inovasi dalam proses belajar mengajar
2. siswa cenderung tidak mengajukan pertanyaan kepada guru
3. kemampuan numerasi siswa rendah

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka tidak semua masalah-masalah akan dibatasi mengingat kemampuan dan keterbatasan penulis baik dari segi waktu, tenaga, kemampuan dan biaya, dengan begitu penulis membatasi penelitian ini mengenai

1. Materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang
2. Indikator kemampuan numerasi
  - a. Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah,
  - b. Menganalisis informasi yang di tampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan, diagram dan lain-lain)
  - c. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika pada siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kemampuan numerasi siswa sesudah penerapan permainan teka-teki matematika?
3. Apakah ada pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika pada siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan numerasi siswa sesudah adanya permainan teka-teki matematika
3. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong

#### **F. Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis

Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pembelajaran matematika dengan aspek bahasan yaitu

pentingnya permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa.

b. Secara Praktis

1) Bagi siswa.

Merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran terutama mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa

2) Bagi guru

Dapat meningkatkan atau mengembangkan kemampuan professional guru dalam pelaksanaan di kelas.

3) Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SDN 1 Rejang Lebong

4) Bagi peneliti

Memberikan pengalaman,menjadikan rujukan informasi bagi peneliti lain, hingga memberikan referensi tentang permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Permainan Teka-Teki Matematika

##### 1. Pengertian Teka-Teki Matematika

Menurut Hakim, teka-teki matematika adalah bentuk permainan yang melibatkan rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi, dengan bagian kotak tersebut dapat diisi dengan huruf atau angka sesuai petunjuk. Dalam konteks pembelajaran, teka-teki matematika dianggap sebagai strategi pengulangan yang membantu siswa mengingat kembali informasi yang telah mereka pelajari, serta menguji kemampuan dan pengetahuan yang telah mereka peroleh.<sup>1</sup>

Menurut Khalilullah, teka-teki matematika yang dikembangkan nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Menurut Friedlander & Fine, dengan teka-teki matematika seorang dapat lebih berfikir secara kompleks.<sup>3</sup> Untuk mendalami konsep matematika lebih lanjut, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam

---

<sup>1</sup> Ryan Angga Pratama and Ari Musdolifah, 'Teka-Teki Logika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', Vol 1.No 1 (2019), hlm 48–53.

<sup>2</sup> Syadila Irvi Aprisha and Delia Indrawati, 'Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II', *Jpgsd*, Vol 10. No 4 (2022), hlm 723–34.

<sup>3</sup> Zainal Abidin, 'Belajar Matematika Asyik Dan Menyenangkan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No. 1, <<https://osf.io/2hkvm/>(2020) hlm 32.

pengisian teka-teki matematika yang telah dipersiapkan secara cermat. Dengan hal ini, diharapkan kemampuan numerasi siswa akan mengalami peningkatan. Melalui penggunaan permainan teka-teki matematika, siswa akan merasakan tantangan yang lebih besar ketika menghadapi berbagai soal yang telah disusun oleh guru. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terjadi karena teka-teki matematika mampu meredakan rasa jenuh yang mungkin timbul akibat pembelajaran yang monoton.<sup>4</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki matematika adalah pengulangan yang membantu siswa mengingat kembali informasi yang telah mereka pelajari dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah sehari-hari serta dapat membuat siswa lebih berfikir secara kompleks.

## **2. Penerapan Strategi Permainan Teka-Teki Matematika**

Penerapan permainan teka-teki didefinisikan sebagai aktivitas yang menyenangkan dengan berbagai variasi teka-teki dan dapat mengasah kecerdasan otak anak. Permainan teka-teki memberikan cara yang berbeda menyajikan pertanyaan dan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasa anak kerjakan pada lembar kerja soal. Permainan

---

<sup>4</sup> Ningrum, Fashali, and Malini. "TTM (Teka-Teki Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Guna Membantu Siswa Memahami Materi Operasi Bilangan", *jurnal equation*, Vol. 2, No 2, (2019), hlm133-134

teka-teki dapat digunakan guru sebagai kegiatan pembelajaran yang berbeda dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan.<sup>5</sup>

### 3. Jenis Permainan

Menurut Ismail, permainan teka-teki memiliki beberapa jenis permainan. Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki yang tergolong bentuk-bentuk lainnya ada lima jenis, yakni: (1) pertanyaan yang bersifat teka-teki (*riddling questions*); (2) pertanyaan yang bersifat permainan kata-kata (*punning*); (3) pertanyaan yang bersifat permasalahan (problem atau puzzle); (4) pertanyaan perangkap (*catch question*); dan (5) pertanyaan yang bernada lelucon (*riddle joke*). Brunvand mengungkapkan jenis teka-teki yaitu, (1) rebus yaitu teka-teki bukan lisan, melainkan berupa sederet gambar-gambar; dan (2) doodle yaitu teka-teki yang berupa gambar yang harus diterka isinya, ada juga teka-teki silang.

Adapun beberapa teka-teki matematika diantaranya ada permainan asah otak, teka-teki matematika, dan teka-teki angka. Teka-teki logika mengharuskan anak-anak menggunakan pemikiran logis dan deduksi untuk menemukan jawabannya. Mulai dari permainan asah otak sederhana hingga masalah tata ruang yang lebih rumit. Namun konsepnya tetap sama. Dalam teka-teki matematika, anak-anak

---

<sup>5</sup> Wicka Yunita Dwi Utami, 'Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki Increasing the Interest in Learning Mathematics Through', *Jurnal Ilmiah*, Vol. 8, No.1 (2013), hlm 1–9.

diberikan skenario yang memerlukan penalaran deduktif untuk menyelesaikannya. Tujuannya adalah menggunakan logika dan membaca yang tersirat untuk mendapatkan jawaban yang benar. Teka-teki angka sangat mirip dengan teka-teki lain yang mungkin disukai anak. Perbedaan utamanya adalah adanya penambahan elemen angka. Mereka memiliki serangkaian angka dalam baris dan kolom berbeda, seringkali dengan ruang kosong yang harus diisi. Anak-anak perlu memikirkan pola angka tertentu untuk memecahkan teka-teki tersebut.<sup>6</sup>

Dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki memiliki banyak jenis ada permainan asah otak, teka-teki matematika, dan teka-teki angka. teka-teki bukan lisan, melainkan berupa sederet gambar-gambar *dooddle* yaitu teka-teki yang berupa gambar yang harus diterka isinya. Dan yang digunakan peneliti adalah teka-teki matematika dengan permainan teka-teki silang.

#### **4. Teka-Teki Silang**

##### **a. Pengertian Teka-Teki Silang**

Menurut Mustofa dan Abdullah menjelaskan bahwa teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia, dan biasanya berwarna putih. Permainan ini bertujuan untuk mengasah otak agar mengingat satu hal yang dapat berkonsentrasi. Teka-teki silang merupakan suatu game yang terdiri

---

<sup>6</sup> Annisah Kurniati, Depriwana Rahmi, and Suci Yuniati, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat', *Jurnal Cendekia :Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.6 No 2 /doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1346>. (2022), hlm 61–74

dari kumpulan kotak-kotak berwarna putih serta dilengkapi dengan dua jalur, yaitu jalur vertical dan jalur horizontal. Yang nantinya akan diisi sesuai dengan pertanyaan.<sup>7</sup>

Menurut Zaini, strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.<sup>8</sup>

Menurut Haryono tujuan Teka-teki silang dalam pembelajaran ini adalah untuk mengasah otak dalam berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran. Dengan menggunakan Teka-teki Silang (TTS) sebagai pembelajaran kosakata, maka selain peserta didik termotivasi untuk belajar juga memberi pemahaman terhadap kosakata yang mudah dan mendalam. Karena dalam Teka-teki Silang (TTS) terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Puan Hidayati: ‘‘ Pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap keterampilan pengukuran siswa kelas 3 SD N 11 Torop’’. (Skripsi, Medan: UMSU, 2022), hlm 56

<sup>8</sup> Nur Alfi Laili and others, ‘Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang’, *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No 4doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2378(2023),hlm 6.

<sup>9</sup> Arsyad, ‘Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sumbe Kelas V SD Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga ...’, pini journal of science & technology <<http://eprints.unm.ac.id/33335/>>(2023), hlm 3.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia dan untuk mengasah otak dalam berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran.

#### **b. Langkah-Langkah Teka-Teki Silang**

Menurut Ernawati langkah-langkah penggunaan media teka-teki silang adalah sebagai berikut.<sup>10</sup>

1. Guru menjelaskan peraturan permainan
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua sampai tiga orang.
3. Setiap kelompok mendapatkan sebuah kerangka teka-teki silang yang harus diselesaikan. Teka-teki silang setiap kelompok bisa sama atau berbeda asalkan bobotnya tidak terlalu jauh berbeda.
4. Setiap kelompok mengerjakan teka-teki silang tersebut dalam bentuk kerja sama dalam kelompok

Menurut Silberman menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran strategi aktif *crossword puzzle* sebagai berikut.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Ernawati, "Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIS SP". (skripsi, . Lanting Sinabang : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,2020), hlm 24

<sup>11</sup> Sri Kurniawati Putri, " Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa".(Skripsi, makasar : Pendidikan sekolah dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), hlm 12-13

1. Langkah pertama menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari.
2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran yang ingin dipelajari. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur sebagai selingan).
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang. Gunakan jenis kata yang berupa definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsur sebuah contoh atau lawan kata.
4. Bagikan teka-teki silang itu kepada murid, baik secara perseorangan maupun kelompok.
5. Tetapkan batas waktu pengerjaan dan berikan penghargaan bagi individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.
6. Berikan hadiah kepada individu atau tim.

Menurut Wirahyuni cara pengaplikasian TTS sebagai media pembelajaran yaitu.<sup>12</sup>

1. pengajar pertama-tama mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan Teka-Teki Silang kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara memainkannya.
2. Sebelum permainan dimulai, pengajar mebagikan pebelajar menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok membuat teka teki silang dengan penomoran, yakni 10 soal mendatar dan 10 soal menurun.
3. Setelah masing-masing kelompok selesai membuat teka teki silang sesuai dengan materi, lalu TTS tersebut ditukarkan dengan kelompok lain. Selanjutnya, tiap-tiap kelompok menjawab TTS kelompok lainnya.
4. Waktu yang diberikan untuk menjawab soal yakni maksimal 60 menit. Bagi kelompok yang menjawab benar semua atau benar lebih banyak akan mendapatkan apresiasi dari pengajar.
5. Permainan ini memberikan gairah belajar yang menantang bagi peserta didik. Mereka akan berlomba-lomba menjawab TTS dari kelompok lain. Dengan membuat soal TTS, secara tidak langsung peserta didik membaca kembali materi yang telah diajarkan.

---

<sup>12</sup> Kadek Wirahyuni, 'Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan "Balsem Plang"', *Acarya Pustaka*, Vol. 3, No 1, <<https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>>(2017) hlm 8.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai cara atau langkah-langkah permainan teka-teki silang maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini mengambil pendapat dari Ernawati, karena sesuai dengan tahapan yang akan di lakukan oleh peneliti dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

**c. Manfaat Teka-Teki Silang (*Crosswords*)**

Menurut Ghannoe salah satu manfaatnya yaitu menanamkan sikap sabar serta fokus dalam dunia anak yang begitu spontan dan berwarna kadang menjadi kesulitan tersendiri bagi orang tua. Tingginya keingintahuan anak dan hasratnya mencoba banyak hal membuat mereka kadang tak bisa fokus dan sabar.<sup>13</sup>

*Crosswords* alias teka-teki silang bukan hanya membuat anak meningkat memfokuskan pikiran dan bersikap sabar dan teliti dalam mengerjakan apapun, *crosswords* juga dapat menambah wawasan dan mengasah kemampuan seorang anak dalam menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>13</sup> Novitasari Lubis, 'Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V', April, (2019), hlm 33–35.

## **B. Kemampuan Numerasi**

### **1. Pengertian Numerasi**

Menurut Pangesti secara sederhana, keterampilan numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan kita sehari-hari, matematika sangat sering digunakan, misalnya saat berbelanja, menghitung jarak atau waktu yang kita tempuh untuk pergi ke suatu tempat, menghitung luas tanah, dan semua itu membutuhkan numerasi. Dari kegiatan yang berbeda ini, keterampilan numerasi diperlukan untuk membuat keputusan yang tepat.<sup>14</sup>

Menurut Novianti kemampuan numerasi adalah kemampuan yang merupakan bagian dari matematika yang di dalamnya terdapat kegiatan menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoperasikan bilangan. Numerasi memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Dengan berlatih numerasi, peserta didik akan belajar tentang urutan angka, hubungan antara bilangan, dan bagaimana bilangan dapat dipisahkan atau digabungkan.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Muhammad Rusli Baharuddin, 'Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan', 6, hlm 90–101.

<sup>15</sup> Gaudensiana Bopo, Elisabeth Tantiana Ngura, And Yasinta Maria Fono, 'Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* Vol 6 (2023), hlm 468–80.

Liljedahl & Liu berpendapat, kemampuan numerasi mengimpilkasikan ketrampilan dan pengetahuan matematika dalam pemeriksaan konteks atau situasi tertentu untuk menggambarkan sebuah pemahaman matematis yang relevan untuk membuat keputusan sesuai dengan keyakinan, kemauan dan kesadaran yang tepat. Sehingga numerasi bukanlah tentang kemampuan untuk secara fleksibel menggunakan semua matematika untuk menangani konteks dan situasi kehidupan yang beragam tetapi untuk secara fleksibel menarik komponen matematika yang paling berguna dalam menangani konteks dan situasi yang beragam.<sup>16</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis suatu masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoperasikan bilangan. Numerasi memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep bilangan dengan lebih baik.

## **2. Indikator Kemampuan Numerasi**

Menurut Fahlevi, pengembangan kemampuan numerasi memiliki tiga bagian yang esensial untuk diterapkan pada siswa sejak usia dini, diantaranya kemampuan berhitung (*counting skills*), kemampuan relasi

---

<sup>16</sup> Maulidina, "Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*,(2018), hlm 61–66

numerasi (*numerical relationing skills*), dan kemampuan penalaran aritmatika (*arithmetic reasoning skills*).<sup>17</sup>

Menurut Tim Gerakan Literasi Numerasi 2017, indikator kemampuan numerasi ada tiga yaitu.<sup>18</sup>

1. Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).
3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan

Menurut Rohim, Rahmawati, and Ganestri, kemampuan numerasi memiliki peranan yang sama pentingnya dengan kemampuan literasi. Hal ini didukung salah satu kebijakan dari pemerintah yang telah ditetapkan saat ini tentang Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang pusat utamanya menitikberatkan pada kinerja kemampuan literasi dan numerasi siswa.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> M faqih Seknum, "Jurnal Biology Science & Education 2013 NUR ALIM. N", *Jurnal Biology Science & Education*, Vol. 2 NO .2 (2013), hlm 159–69.

<sup>18</sup> Alfarisi Alfarisi, Christine Wulandari Suryaningrum, and Hana Puspita Eka Firdaus, "Analisis Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah TIMSS Ditinjau Dari Gender", *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol.12. No 1 (2023), hlm 64–78

<sup>19</sup> Rohim, Dhina Cahya, Septina Rahmawati, and Ingrid Dyah Ganestri. "Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar Untuk Siswa." *Jurnal Varidika*, Vol. 33 No 1 .(2021), hlm 54–62

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mengambil indikator numerasi menurut Tim GLN, karena indikator tersebut lebih sesuai diterapkan oleh peneliti berdasarkan konten materi yang akan digunakan.

### **C. Kajian Penelitian yang Relevan**

#### **1. Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika.**

Penelitian ini dilakukan oleh Rafiesta Ratu Anderha, Sugama Maskar. Bentuk penelitian ini adalah journal dan dilaksanakan pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kemampuan numerasi terhadap prestasi belajar matematika melalui nilai indeks prestasi kumulatif (IPK). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik penelitian *ex post facto*. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa Pendidikan matematika dan sampel pada penelitian ini 30 mahasiswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistic deskriptif dan statistic inferensial dengan analisis korelasi *Spreaman*. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas, yaitu kemampuan numerasi dan satu variabel terikat, yaitu prestasi belajar. Instrument penelitian adalah soal tes assemen kemampuan minimum berupa 3 butir soal *Essay*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa

dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai *sig.value*  $0,009 < 0,05$  serta nilai koefisien korelasi  $r_{xy} = 0,476$  yang berada pada kategori sedang atau cukup kuat. Kontribusi kemampuan numerasi mempengaruhi tinggi-rendahnya prestasi belajar yaitu sebesar 22,65%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga mengindikasikan bahwa jika kemampuan numerasi yang dimiliki itu tinggi, maka prestasi yang diperoleh juga tinggi.

Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Reflesta dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada variabel bebas, yaitu kemampuan numerasi dan instrument penelitian adalah soal tes. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Raflesta dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada Teknik penelitiannya dimana peneliti menggunakan teknik penelitian *ex post facto*.

## **2. Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi dengan Menggunakan *Crossword Puzzle Game* Pada Siswa SDN 4 Nampu**

Penelitian ini dilakukan oleh Tri Handayani, penelitian ini berbentuk skripsi yang dilakukan pada tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Crossword Puzzle game* terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif yang melibatkan satu kelas literasi dan numerasi, desain penelitian ini adalah *Pre-Experimental design one grup Pre-Test- post-Test*, populasi dan sampel

pada penelitian ini adalah seluruh kelas A di SDN 4 yang berjumlah 30 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum digunakan pendekatan teka-teki silang, siswa kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan proporsinya yaitu 6,7% atau dua dari setiap tiga puluh siswa masuk dalam kategori sangat baik, 10% atau tiga dari tiga puluh siswa masuk dalam kategori baik, 40% atau dua belas dari tiga puluh siswa termasuk dalam kategori kurang, dan 43,3% atau tiga dari tiga puluh siswa termasuk dalam kategori sangat kurang. Metode teka-teki silang berdampak pada penguasaan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu ditinjau dari tingkat kemampuan literasi dan numerasinya. Persentase temuan *posttest* menunjukkan hal ini. Sepuluh dari tiga puluh siswa atau 33,3% termasuk dalam kelompok sangat baik, lima dari tiga puluh siswa atau 16,7% termasuk dalam kategori baik, dua belas dari tiga puluh siswa atau 40% termasuk dalam kategori kurang, dan tiga dari tiga puluh siswa, atau 10%, termasuk dalam kategori sangat kurang. Perbandingan skor rata-rata dari *pretest* (0,8) dan *posttest* (1,73) menunjukkan kenaikan 117%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teka teki silang berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu.

Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan ini dengan yang akan di lakukan peneliti yaitu pada desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental design one grup PreTest-PostTest*. Dan sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan ini dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada jumlah populasi dan sampel nya.

### **3. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap Hasil Belajar IPS Murid kelas V SDN Bontomaero**

Penelitian ini dilakukan oleh Sri Kurniawati Putri, bentuk penelitian ini adalah Skripsi, yang dilakukan pada tahun 2019. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *Posttest Only Control Group* Desain yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crosswors Puzzle* (teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Populasi penelitian ini adalah murid kelas V SDN Bontomaero II yang berjumlah 50 murid yang tersebar dalam 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yaitu Sampling Jenuh/ Total Sampling. Sampel penelitian terdiri

dari 2 kelas yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah murid 25 orang dan kelas V.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah murid 25 orang.

Hasil penelitian ini mengkaji tentang penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar IPS murid kelas VA SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 81,9 sedangkan kelas VB yang tidak menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 72,68. Secara statistik dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh  $t_{Hitung} = 10,02$  dan  $t_{Tabel} = 2,00$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $10,02 > 2,00$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan Strategi teka-teki silang dan populasi yang di gunakan adalah siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan

dilakukan adalah pada metode penelitian eksperimen jenis *Posttest Only Control Group* Desain

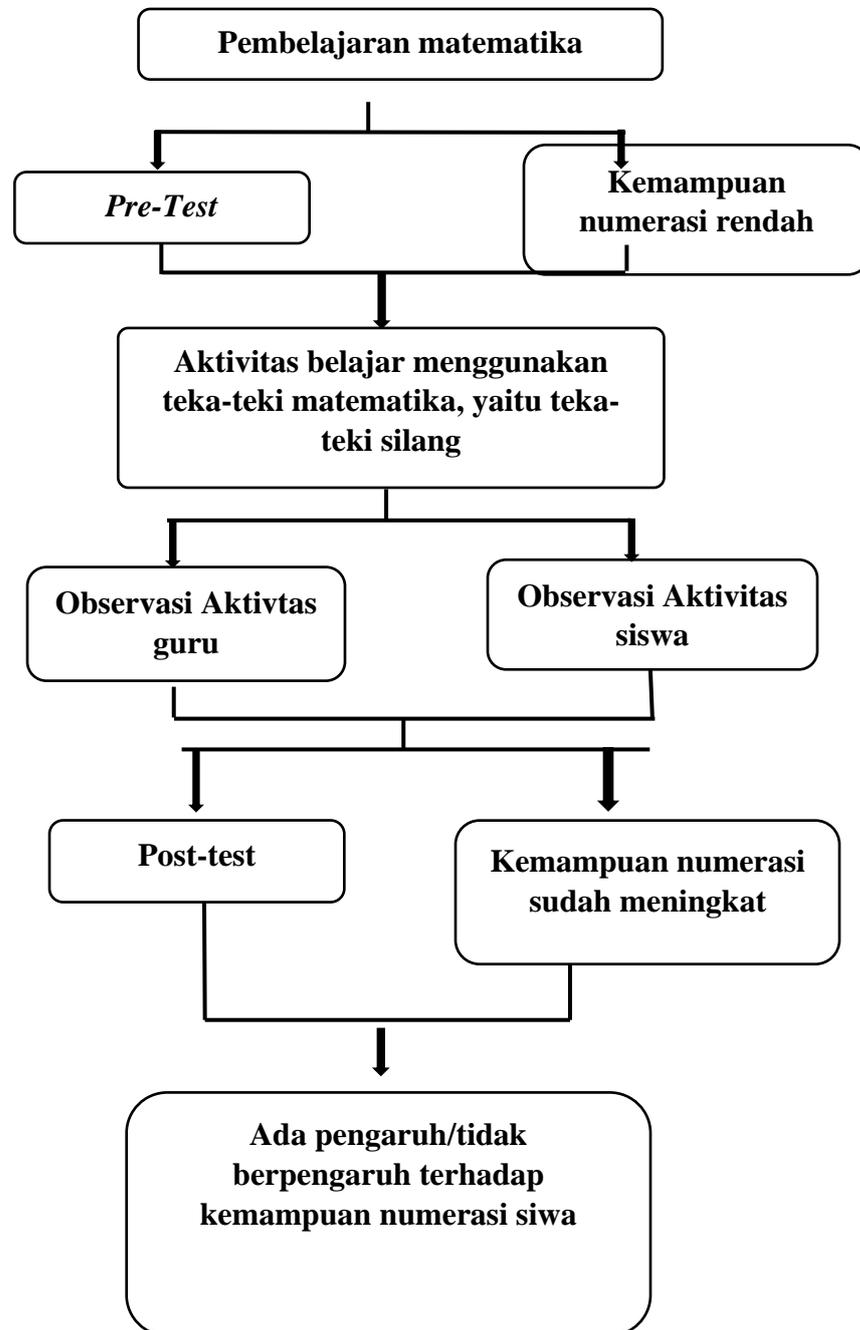
#### **D. Kerangka Berpikir**

Penelitian yang berjudul Pengaruh permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 1 Rejang Lebong, penulis bermaksud ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika pada siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong, sebelum dilakukannya pembelajaran peneliti memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa, setelah itu barulah proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika, dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dan dilihat dari proses pembelajaran yang dinilai dengan kegiatan aktivitas siswa dan kegiatan aktivitas guru.

Yang kedua mengetahui bagaimana kemampuan numerasi siswa sesudah penerapan permainan teka-teki matematika, setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan teka-teki, barulah diberikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan numerasi.

Yang ketiga apakah ada pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong ini dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *posttest*.

Dari penjelasan di atas dapat dibuat skema seperti gambar



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah sebagai petunjuk yang membawa peneliti dalam mendapatkan jawaban empiris. Dapat di hipotesiskan sebagai berikut.<sup>20</sup>

- $H_a$ , Ada pengaruh antara strategi permainan teka-teki terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.
- $H_0$ , tidak Ada pengaruh antara strategi permainan teka-teki terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta,2018), hlm 99-100

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### a. Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pendekatan eksperimen ialah penelitian yang berlandaskan pada filsafah positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik.<sup>1</sup>

##### b. Desain Penelitian

Desain penelitian kuantitatif yang digunakan adalah *pre-experimental designs* dengan menggunakan *One group pretest-posttest design* yang diartikan rancangan percobaan yang dipilih, kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini dibandingkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang diuji cobakan, model yang digunakan sebagai berikut.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Pinton Setya Mustafa, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang: Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020), hlm 13-14

<sup>2</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm 114

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

Pretest $O_1$	Perlakuan X	Posttest $O_2$
------------------	----------------	-------------------

Keterangan :

$O_1$  = test awal

X = perlakuan atau tindakan

$O_2$  = tes akhir

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **a. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rejang lebong yang terletak di jalan merdeka no 22, rt. 5/ rw. 3, kelurahan pasar baru, kecamatan curup, kabupaten rejang lebong, provinsi. Bengkulu.

### **b. Waktu Penelitian**

penelitian ini dilaksanakan pada 27 Maret – 27 April tahun 2024.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **a. Populasi Penelitian**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang

---

<sup>3</sup> Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm 63

menjadi sumber data dan memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian.<sup>4</sup> Arikunto mengatakan bahwa, populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.<sup>5</sup> Jadi dalam penelitian ini yang menjadi popolasi adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 50 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Populasi Penelitian**

Siswa	3A	3B
Laki-laki	14	10
Perempuan	11	15
Jumlah	25	25

(Sumber : Wali Kelas 3A dan 3B SDN 1 Rejang Lebong )

#### **b. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti, karena sebagian maka jumlah sampel selalu lebih kecil dari pada jumlah populasi.

Untuk pemberian sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3A SDN 1 Rejang Lebong.

---

<sup>4</sup> Mayang Sari Lubis, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm 19.

<sup>5</sup> Nizamuddin, dkk., *Metodologi Penelitian*, (Riau: DOTPLUS publisher, 2021), hlm 195

**Tabel 3.3**  
**Sampel Penelitian**

No.	Siswa	Jumlah
1	Laki-laki	14
2	Perempuan	11
	Jumlah	25

(Sumber : Wali Kelas 3A SDN 1 Rejang lebong)

#### D. Variable Penelitian

##### a. Variabel Independen

sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*.

Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>6</sup> Jadi, variabel dalam penelitian ini adalah permainan teka-teki matematika

##### b. Variabel Dependen

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia yang sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>7</sup> Jadi, variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan numerasi matematika kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

---

<sup>6</sup> Sangkot Nasution, 'Variabel Penelitian', (2017), hlm 1-9.

<sup>7</sup> Sugiyono, Metode Penelitian..., hlm 69

## **E. Definisi Operasional**

### **a. Permainan Teka-Teki Silang**

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia dan untuk mengasah otak dalam berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran.

### **b. Kemampuan Numerasi**

Adapun indikator numerasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah,
2. Menganalisis informasi yang di tampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan, diagram dan lain-lain)
3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

## **F. Teknik dan Intrumen Pengumpulan Data**

### **a) Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi (Observation)**

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang di lakukan. Dalam Observasi ini berfungsi untuk mengetahui peningkatan aktifitas pendidik atau guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Muslich Anshori & Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya : Unair (AUP), (2009), hlm 94.

Observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

## **2. Tes**

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes dengan bentuk isian. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal pada siswa. *Posttest* yaitu tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir pada siswa. Adapun kisi-kisi *Pretest* dan *Posttest* bisa dilihat.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan dan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran

### **b) Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa**

Dalam penelitian ini, pedoman observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Observasi Aktivitas Guru**

Tahap pembelajaran	Deskripsi kegiatan
Pembukaan	Orientasi Membuka pembelajaran Apresepsi Motivasi Menyampaian tujuan
Inti	Penyampaian materi Pembagian kelompok Pengamatan strategi permainan teka-teki Mengerjakan LKPD
Penutup	Simpulan Refleksi Salam penutup

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Observasi Aktivitas Siswa**

Tahap pembelajaran	Deskripsi kegiatan
Pembukaan	Orientasi Siswa menjawab salam, dan berdoa Siswa mendengarkan motivasi Siswa memperhatikan penyampain materi
Inti	Siswa mengamati materi Siswa melakukan permainan teka-teki silang Siswa duduk berdasarkan kelompok Mengerjakan LKPD Siswa maju kedepan perwakilan
Penutup	Simpulan Refleksi Salam penutup

## 2. Lembar Tes

**Tabel 3.6**

**Kisi-Kisi *Pre-test***

<b>Indikator Numerasi</b>	<b>Kompetensi dasar</b>	<b>Indikator soal</b>	<b>Ranah kognitif</b>	<b>No soal</b>
1. Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. 2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya). 3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.	Menghitung keliling persegi dan persegi Panjang	Siswa mampu Mengidentifikasi keliling persegi	<b>C1</b>	<b>1</b>
		Siswa mampu Mengidentifikasi persegi Panjang	<b>C1</b>	<b>2</b>
	Menghitung luas persegi dan persegi Panjang	Siswa mampu menentukan luas persegi panjang	<b>C3</b>	<b>3</b>
		Siswa mampu menentukan luas persegi	<b>C3</b>	<b>4</b>
	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	Siswa mampu menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang	<b>C2</b>	<b>5</b>

Tabel 3.7

Kisi-Kisi *Post-test*

Indikator Numerasi	Kompetensi dasar	Indikator soal	Ranah kognitif	No soal
1. Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.	Menghitung keliling persegi dan persegi Panjang	Siswa mampu Mengidentifikasi keliling persegi	C1	1
		Siswa mampu Mengidentifikasi persegi Panjang	C1	2
	Menghitung luas persegi dan persegi Panjang	Siswa mampu menentukan luas persegi	C3	3
Siswa mampu menentukan luas persegi Panjang		C3	4	
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	Siswa mampu menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang	C2	5
3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.				

Tabel 3.8

Pedoman penskoran *Pre-test* dan *Post-test*

NO	Indikator kemampuan numerasi	Kriteria	Skor
1.	Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	Jika siswa sangat mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	3
		Jika siswa mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	2
		Jika siswa kurang mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	1
		Jika siswa tidak mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	0

2.	Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	Jika siswa sangat mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	3
		Jika siswa mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	2
		Jika siswa kurang mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	1
		Jika siswa tidak mampu Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	0
3.	Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.	Jika siswa sangat mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	3
		Jika siswa mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	2
		Jika siswa kurang mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	1

		Jika siswa tidak mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	0
--	--	--	---

Perhitungan nilai akhir secara keseluruhan menggunakan rumus  $N_i = \frac{X_i}{S_i} \times 100$

Keterangan :

$N_i$  = Nilai siswa ke i

$X_i$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa ke i

$S_i$  = Jumlah skor maksimum

## G. Validitas Instrumen

### a. Uji Validitas Oleh Ahli

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur benar-benar cocok atau sesuai sebagai alat ukur yang diinginkan. Menurut sugiyono instrumen data(mengukur) itu valid.<sup>9</sup> Valid berarti bahwa instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli yaitu ibu Raudya Tuzzahra. Validator dalam penelitian ini bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan informasi tentang instrument yang dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan.

Adapun hasil validasi sebagai validator RPP, LKPD, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa dan soal *Pre-Test* dan soal *Post-Test*. Memberikan arahan dan masukkan

---

<sup>9</sup> Sugiyono, Metode Penelitian...,hlm 200

terhadap lembar observasi agar diperjelas lagi petunjuk pengisiannya dan perbaikan tulisan, kemudian pada RPP diberi masukan untuk memperbaiki kegiatan siswa dan perbaikan tulisan, kemudian pada soal *Pre-Test dan Post-Test* dibuat petunjuk pengerjaan dan kejelasan soal diperbaiki. Dan yang terakhir untuk LKPD dinilai sudah bagus hanya perlu memperjelas petunjuk pengerjaan. Hasil validasi oleh ahli bisa dilihat pada (lampiran C.1 dan C.2)

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, untuk menemukan jawaban dari masalah penelitian. Salah satu tujuan dilakukannya analisis data adalah untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Yaitu apakah hasil dapat diterima karena telah didukung oleh data statistik yang memadai, apakah hasil terbukti terdapat kelemahan, dan hasil yang di analisis menghasilkan kesimpulan dalam penelitian.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

#### a) Teknik Analisis Data Proses Pembelajaran

Dalam proses data pembelajaran ada dua analisis, yaitu keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan keterlaksanaan aktivitas siswa. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan aktivitas siswa. Perhitungan analisis ini menggunakan persentase, dengan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru

Pedoman rata-rata nilai bisa dilihat ditabel berikut.

**Tabel 3.9**

**Pedoman Penskoran Keterlaksanaan Pembelajaran**

Nilai	Kriteria
$85\% \leq p \leq 100\%$	Tinggi Sekali
$65\% \leq p \leq 85\%$	Tinggi
$55\% \leq p \leq 65\%$	Cukup
$40\% \leq p \leq 55\%$	Rendah
$P \leq 40\%$	Rendah Sekali

Sumber: p.Suharsimi & Cipi Safruddin A.J, 2008, p.35

**b) Teknik Analisis Kemampuan Numerasi Siswa**

Data hasil belajar siswa digunakan untuk melihat kemampuan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan strategi permainan teka-teki. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif yang bertujuan untuk melihat rata-rata skor hasil *Pre-Test* dengan *Post-Test*. Untuk perhitungan data secara deskriptif dapat dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

**2. Analisis Statistik Inferensial**

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan salah satu bagian uji prasyarat analisis artinya sebelum melakukan uji hipotesis maka data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji Shapiro Wilk karena

jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 30, perhitungan data ini dengan menggunakan SPSS 25.

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a) Jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka data berdistribusi normal
- b) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal

#### **b. Uji Hipotesis**

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu normalitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini merupakan bagian terpenting dari *statistic inferensial*, karena berdasarkan pengujian tersebut keputusan penyelesaian sebagai dasar penelitian lebih lanjut dapat diselesaikan. Pada penelitian ini menggunakan *Uji sampel T-Test* sebagai uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

*Uji paired sample t-test*. Merupakan uji perbandingan, data yang digunakan adalah data interval atau data rasio, Adapun syarat dari data sebelum dilakukannya uji *paired sample t-test* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

Dengan kriteria pengambilan keputusan

$H_0 = \mu_{\text{pretest}} \geq \mu_{\text{posttest}}$  ( tidak ada pengaruh signifikan permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa ).

$H_a = \mu_{\text{pretest}} < \mu_{\text{posttest}}$  (ada pengaruh signifikan permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa ).

Pengambilan keputusannya sebagai berikut.

- a) Jika nilai  $\frac{sig}{2-tailed} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b) Jika nilai  $\frac{sig}{2-tailed} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}^1$  = Rata-Rata Sampel 1 (*Pre-Test*)

$\bar{x}^2$  = Rata-Rata Sampel 2 (*Post-Test*)

$S^1$  = Simpangan Baku Sampel 1

$S^2$  = Simpangan Baku Sampel 2

$S_1^2$  = Varians Sampel 1

$S_2^2$  = Varians Sampel 2

$r$  = korelasi antara dua sampel

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Keadaan Objektif Sekolah

##### 1. Profil SDN 1 Rejang Lebong

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rejang lebong terletak di jalan merdeka no 22, rt. 5/ rw. 3, kelurahan pasar baru, kecamatan curup, kabupaten rejang lebong, provinsi. Bengkulu. Adapun identitas atau profil dari lokasi penelitian dapat dilihat

1. Nama Sekolah : SD Negeri 1 Rejang Lebong
2. NPSN : 10700700
3. Status Sekolah : Negeri
4. Alamat sekolah :
  - a) Jalan : Merdeka
  - b) Kelurahan : Pasar Baru
  - c) Kecamatan : Curup
  - d) Kabupaten : Rejang lebong
  - e) Provinsi : Bengkulu
5. Akreditasi : A
6. Nama yayasan ( bagi swasta) : -
7. Nama Kepala Sekolah : Sari Hartati S.Pd
8. Katagori Sekolah : Negeri  
Kepemilikan Tanah/Bangunan : Milik Pemerintah

##### 2. Visi Misi SDN 1 Rejang lebong

- a) Visi : “ **terwujudnya siswa-siswi yang islami, berakhlak mulia, cerdas dan kompetitif**”

b) Misi :

1. Mewujudkan kurikulum SDN.1 Rejang Lebong berstandar Nasional yang berkarakter dan berwawasan lingkungan serta memiliki ciri khusus dalam pengembangan potensi IMTAQ .
2. Meningkatkan penghayatan serta pengamalan ajaran agama islam serta mampu berkomunikasi sesama dan lingkungan dengan akhlakul-karimah
3. Melaksanakan proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan disertai sikap prilaku bersahabat dan keteladanan
4. Mewujudkan manajemen mutu yang lebih mendorong pada prestasi dan kualitas kerja yang kompetitif secara intensif dan logis bagi warga SDN.1 Rejang Lebong
5. Mewujudkan lulusan yang unggul dan kompetitif melalui peningkatan prestasi akademik dan non akademik

**B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design dan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest- Posttest Design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh strategi permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Sampel pada penelitian ini adalah kelas 3A yang berjumlah 25 siswa. Dalam penelitian ini sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

## 1. Hasil Pembelajaran Siswa Dan Guru

### a. Pengamatan Aktivitas Guru

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan teka-teki matematika yaitu teka-teki silang dilakukan dalam 3x pertemuan, dalam hal ini keterlaksanaan proses pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam mengajar dikelas. Observer dalam penelitian ini adalah wali kelas 3a dan teman sebaya peneliti Adapun hasil dari pertemuan dapat dilihat ditabel berikut.

**Tabel 4.1**

#### **Persentase Nilai Analisis Pembelajaran (Aktivitas Guru)**

Pertemuan	1	2	3
Observer 1	75,00	87,5	93,75
Observer 2	81,25	81,25	93,75
Rata -rata (%)	78,12	84,37	93,75

*Sumber Data: Excel*

Dari data yang terdapat pada tabel 4.1 menunjukkan keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi permainan teka-teki silang, dengan persentase pada pertemuan pertama adalah 78,12 yang dinilai baik atau efektif, kemudian pada pertemuan kedua mendapat persentase 84,37 dimana dinilai sangat baik, dan yang terakhir pada pertemuan

ketiga nilai persentasenya 93,75 yang dinilai sangat baik. Dari tiga pertemuan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 85,41 % yang berarti nilai tersebut pada predikat sangat baik.

#### **b. Pengamatan Aktivitas Siswa**

Data aktivitas siswa pada proses pembelajaran 3 kali pertemuan yang menggunakan strategi permainan teka-teki silang, dimana setiap pertemuan dilakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi, hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2**

#### **Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa**

Pertemuan	1	2	3
Observer 1	73,33	86,66	93,33
Observer 2	73,33	80,00	93,33
Rata-rata (%)	73,33	83,33	93,33

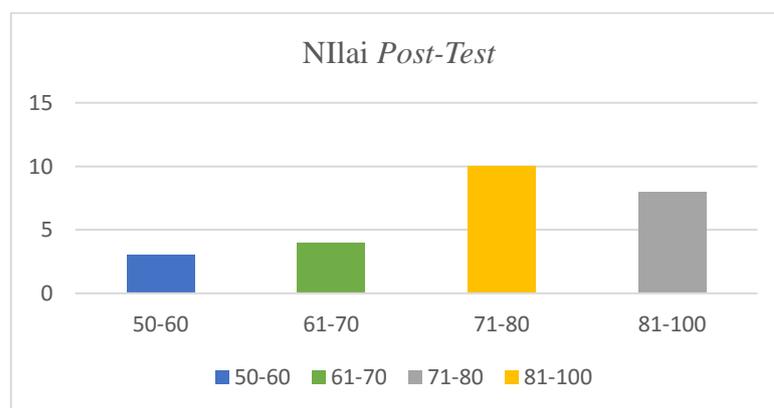
*Sumber Data: Excel*

Dari data yang terdapat pada tabel 4.2 menunjukkan keterlaksanaan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi permainan teka-teki silang, dengan persentase pada pertemuan pertama adalah 73,33, kemudian pada pertemuan kedua mendapat persentase 83,33 dimana dinilai efektif, dan yang terakhir pada pertemuan ketiga nilai persentasenya 93,33 yang dinilai sangat baik. Dari tiga pertemuan keterlaksanaan

pembelajaran aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata 83,33 % yang berarti nilai tersebut pada predikat sangat baik.

## 2. Hasil Kemampuan Numerasi Siswa Sesudah Menggunakan Strategi Permainan Teka-Teki Matematika

Sesudah adanya perlakuan peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi permainan teka-teki matematika dan diberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil akhir kemampuan numerasi. Sedangkan nilai *post-test* bisa dilihat pada grafik di bawah ini



**Gambar 4.1**  
**Nilai *Post-Test***

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan nilai hasil kemampuan numerasi siswa (*Post Test*) sesudah adanya perlakuan terhadap strategi permainan teka-teki silang, dari 25 siswa diperoleh hasilnya adalah rentang nilai dari 50 sampai 60 ada 3 siswa, nilai 61 sampai 70 ada 4 siswa kemudian

rentang nilai 71 sampai 80 ada 10 siswa dan yang terkahir rentang nilai 81 sampai 100 ada 8 orang siswa.

a. **Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kemampuan Numerasi**

Berdasarkan hasil uji statistic yang sudah dilakukan, maka didapatkan beberapa nilai berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan strategi permainan teka-teki matematika. Adapun hasil data hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3**  
**Descriptive *Pre-Test* dan *Post-Test***

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	20	73	44.40	16.803
Posttest	25	53	100	78.40	12.819
Valid N (listwise)	25				

*Sumber Data: SPSS Versi 25*

Dari tabel hasil rekapitulasi diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah pada *pre-test* ialah 20 dan *post-test* 53 sedangkan nilai tertinggi pada *pre-test* ialah 73 dan pada *post-test* sebesar 100. Selanjutnya nilai rata-rata pada *pretest* ialah 44,40 dan pada *post-test* diperoleh 78,40. Kemudian pada standar deviasi pada *pre-test* diperoleh 16,803 sedangkan pada *post-test* diperoleh 12,819

### 3. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun data yang diuji adalah jumlah soal yang terselesaikan oleh siswa dan hasil tes yang diberikan. Dalam melakukan uji normalitas peneliti menggunakan bantuan computer dengan program SPSS 25 dan menggunakan uji Shapiro Wilk karena  $n < 30$  dengan ketentuan data dikatakan normal apabila tingkat signifikansi  $> 0,05$ . Berikut hasil uji normalitas data

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality		
		Statistic	Shapiro-Wilk	
Kelas			Df	Sig.
Hasil Kemampuan Numerasi	<i>PreTest</i>	.926	25	.072
	<i>Eksprimen</i>			
	<i>PostTest</i>	.957	25	.356
	<i>Eksprimen</i>			

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber Data: SPSS Versi 25*

Dilihat dari output hasil uji *Shapiro-wilk* Test diperoleh hasil kemampuan numerasi siswa kelas 3 untuk *Pre-Test* dengan nilai statistic 0,926 dan Df 25, nilai *pretest* 0,072, dan untuk *Post-Test* dengan nilai statistic 0,957 dan Df 25, nilai *pretest* 0,356 yang artinya nilai sig ,  $> \alpha$  yaitu  $0,072 > 0,005$  dan nilai sig ,  $> 0,356 > 0,005$ . Maka

artinya jika nilai (Sig) lebih besar dari 0,05 baik *Pre-Test* ataupun *Post-Test* maka data berdistribusi normal.

### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh strategi permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi. Sebelum diberi perlakuan hasil numerasi siswa rendah, dapat dilihat pada nilai pre-test, setelah adanya perlakuan yaitu strategi teka-teki silang, hasil numerasi meningkat. Uji hipotesis menggunakan uji *t Paired Sampel T-test* dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil tersebut ditunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 4.5**  
**Paired Samples Test**

Pair	Pretest – Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
1		- 34.000	18.726	3.745	-41.730	-26.270	-9.078	24	.000

*Sumber Data: SPSS Versi 25*

Dimana dilihat dari output data uji *paired sample t-test* diperoleh hasil yaitu mean sebesar 34.000, kemudian standar *deviation* yaitu 18,726, standar error mean 3.745, *lower* -41.730 dan *upper* -26.270, dan nilai *t* yaitu -9.078 dengan *df* 24 dan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000, nilai signifikan tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat di simpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dikelas 3 SDN 1 Rejang Lebong dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa, dilihat dari hasil data yang sudah dihitung dengan bantuan SPSS 25 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *Pre-Test* dan *Post-Test* nya.

### **C. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimen* dengan desain *One Group Pre-test-Post-test*. Sampel dalam penelitian ini yaitu dengan 25 siswa di kelas 3A yang terdiri dari 11 perempuan dan 14 laki-laki.

#### **1. Deskripsi Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Teka-Teki Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Rejang Lebong.**

Proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki matematika pada siswa kelas III di SDN 1 Rejang Lebong, dalam penelitian ini diterapkannya strategi teka-teki silang dalam pembelajaran, didalam proses observasi dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang terdapat pada lembar RPP dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan yang terakhir penutup. Setiap aspek yang diamati sesuai dengan

pedoman lembar observasi, jika terlaksana diberi skor 1 dan jika tidak diberi skor 0, dengan tujuan agar pemberian skor sesuai indikator yang ada.

Dari hasil penelitian selanjutnya dilakukan analisis data, dengan menyampaikan bahwa proses pembelajaran menggunakan strategi permainan teka-teki matematika yaitu teka-teki silang dapat terlaksana dengan baik sehingga dikatakan efektif, Pada proses observasi, ada kegiatan-kegiatan pada lembar observasi guru yang setiap pertemuannya ada kekurangan-kekurangan, misalnya guru tidak menjelaskan gambaran pembelajaran secara detail. dengan begitu observer terus memberikan arahan sehingga pada proses pembelajaran dengan 3 kali pertemuan terus mengalami peningkatan sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang efektif. Sejalan dengan penelitian oleh Arif Rahman Hakim menjelaskan bahwa teka-teki silang matematika mampu meningkatkan aktifitas dan pembelajaran menjadi rileks dan tenang, sehingga dapat membuat memori otak kuat.

Pada hasil pembelajaran aktivitas siswa yang dilakukan 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas siswa memenuhi kriteria sangat baik. Pada proses analisis observasi kegiatan aktivitas siswa pada setiap kali pertemuan, yang harus terlaksana dalam proses pembelajaran strategi permainan teka-teki silang mendapatkan nilai sangat baik, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Agustin, Sumardi, dan Ghullam, bahwa kelebihan pembelajaran teka-

teki silang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

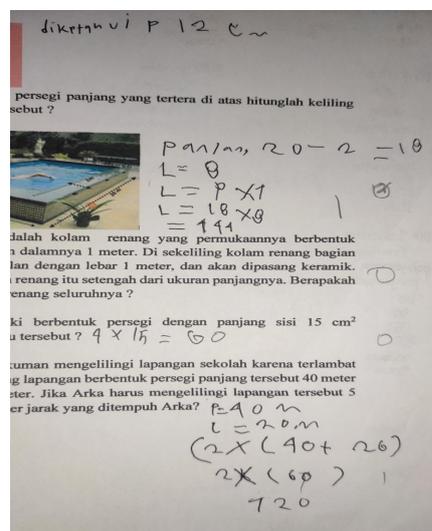
Pada pertemuan pertama siswa sangat antusias dalam melakukan permainan teka-teki silang terbukti pada saat siswa mengerjakan LKPD. Keefektifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak terlepas dari usaha seorang guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran, agar tidak monoton setiap harinya dan agar tujuan dari proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Sejalan dengan penelitian oleh Wartika dan Manulu, menjelaskan bahwa TTS matematika menjadi salah satu alternatif yang dapat berfungsi sebagai media berbasis permainan untuk mengoptimalkan segenap potensi peserta didik sehingga dalam belajar matematika peserta didik akan lebih aktif dan kreatif. Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan teka-teki matematika yaitu teka-teki silang pada kelas 3 SDN 1 Rejang lebong dapat terlaksana dengan sangat baik, dibuktikan pada saat kegiatan inti yang terlaksana bahwa pada saat siswa melakukan permainan teka-teki silang sangat antusias dengan adanya LKPD yang dibagikan setiap pertemuan, dan siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan adanya teka-teki silang sebagai aktivitas yang menyenangkan dengan berbagai variasi teka-teki dan dapat mengasah kecerdasan otak anak. Permainan teka-teki memberikan cara yang berbeda menyajikan pertanyaan dan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasa anak kerjakan pada lembar kerja soal.

Kemudian pada strategi teka-teki ini dapat membuat siswa memahami berbagai macam angka atau simbol, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya). menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Dapat dilihat pada siswa saat pengerjaan soal LKPD.

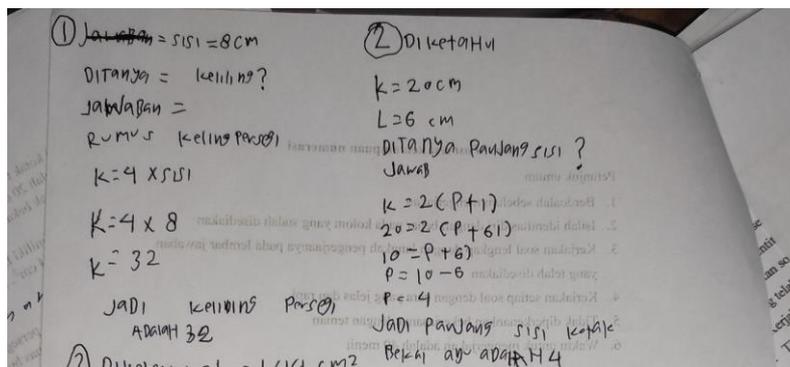
## **2. Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa Sesudah Penerapan Strategi Permainan Teka-Teki Matematika**

Sebelum diterapkannya permainan teka-teki matematika yang berbentuk teka-teki silang, kemampuan numerasi siswa tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai *pre-test* siswa. Factor-faktor yang mempengaruhi lemahnya kemampuan numerasi siswa diantaranya siswa masih belum mampu menganalisis soal-soal cerita dan belum mampu menafsirkan soal dan juga siswa belum mampu mengambil keputusan terhadap jawaban yang didapat. Karena siswa masih awam terhadap teka-teki silang terlebih lagi soal-soal cerita yang memerlukan analisis. Sejalan dengan penelitian oleh Tri Handayani menyebutkan bahwa keefektifan pendekatan teka-teki silang ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa setelah adanya penerapan diharapkan penguasaan literasi dan numerasi sangat meningkat, terlebih lagi penggunaan inovasi pembelajaran yang dilakukan.

Setelah diterapkannya teka-teki silang yaitu sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia dan untuk mengasah otak dalam berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran. teka-teki silang bukan hanya membuat anak meningkat memfokuskan pikiran dan bersikap sabar dan teliti dalam mengerjakan apapun, teka-teki silang juga dapat menambah wawasan dan mengasah kemampuan seorang anak dalam menggunakan, memahami dan menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengerjaan siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi teka-teki dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.2**  
**Jawaban Salah Satu Siswa Soal Pre-Test Siswa**



**Gambar 4.3**  
**Jawaban Salah Satu Siswa Soal *Post-Test* Siswa**

Dari hal tersebut terlihat bahwa sebelum adanya teka-teki siswa belum mampu memahami soal, setelah adanya teka-teki siswa sudah mampu menjawab soal sesuai dengan indikator kemampuan numerasi. Strategi permainan teka-teki matematika yang berbentuk teka-teki silang pada kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong kemampuan numerasi siswa pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang yang dilakukan selama 3 kali percobaan atau pembelajaran dengan strategi tersebut mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai yaitu 78,44. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dikelas, siswa mampu melatih kemampuan numerasi, selain itu penerapan strategi teka-teki silang merupakan salah satu strategi yang cocok digunakan.

### 3. Terdapat Pengaruh Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa

Ketika diterapkannya strategi permainan teka-teki silang ini dilihat siswa sangat antusias dalam belajar, memfokuskan pikiran dan bersikap sabar dan teliti dalam mengerjakan, menambah wawasan dan mengasah kemampuan seorang anak dalam menggunakan, memahami dan

menganalisis matematika dalam konteks yang berbeda untuk memecahkan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga manfaat dari strategi itu dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Permainan teka-teki matematika adalah pengulangan yang membantu siswa mengingat kembali informasi yang telah mereka pelajari dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah sehari-hari serta dapat membuat siswa lebih berfikir secara kompleks. dengan teka-teki matematika seorang dapat lebih berfikir secara kompleks Untuk mendalami konsep matematika lebih lanjut, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam pengisian teka-teki matematika yang telah dipersiapkan secara cermat, diharapkan kemampuan numerasi siswa akan mengalami peningkatan. Melalui penggunaan permainan teka-teki matematika, siswa akan merasakan tantangan yang lebih besar ketika menghadapi berbagai soal yang telah disusun oleh guru. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. karena teka-teki matematika mampu meredakan rasa jenuh yang mungkin timbul akibat pembelajaran yang monoton. Hasil analisis yang dilakukan peneliti melihat pada hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000, nilai signifikan tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat di simpulkan bahwa ada perbedaan hasil kemampuan numerasi siswa *Pre-Test dan Post-Test* dengan permainan teka-teka silang pada siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini :

1. Keterlaksanaan proses pembelajaran teka-teki silang pada siswa kelas 3 SD N 1 Rejang Lebong yang ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru) telah terlaksana sebanyak tiga kali pertemuan dengan rata-rata dengan kategori sangat baik, dan keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas siswa) telah terlaksana sebanyak tiga kali yang dikategorikan sangat baik. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan efektif.
2. Setelah diterapkannya permainan teka-teki matematika terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan numerasi siswa yang dilihat dari hasil nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test*. Artinya terdapat perbedaan permainan teka-teki matematika dengan pembelajaran konvensional.
3. Berdasarkan hasil analisis data uji t (*independent sampel test*) didapatkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan teka-teki

matematika terhadap kemampuan numerasi pada siswa kelas 3 SDN 1 Rejang Lebong.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media dan strategi pembelajaran yang menarik supaya siswa dapat termotivasi untuk belajar serta guna membantu proses pembelajaran di kelas.
2. Orang tua diharapkan lebih memperhatikan anak dalam proses belajar khususnya dalam keterampilan berfikir
3. Siswa diharapkan untuk lebih giat dalam belajar khususnya mengaplikasikan konsep bilangan dan operasi hitung matematika dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, 'Belajar Matematika Asyik Dan Menyenangkan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1.1 (2020)
- Alfarisi, Alfarisi, Christine Wulandari Suryaningrum, and Hana Puspita Eka Firdaus, 'Analisis Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah TIMSS Ditinjau Dari Gender', *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12.1 (2023)
- Alfi Laili, Nur, Jl Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Kec Kamal, Kabupaten Bangkalan, and Jawa Timur, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang', *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1.4 (2023)
- Alhogbi, Basma G., Mathieu Arbogast, Marie France Labrecque, Elena Pulcini, Mariana Santos, Helen Gurgel, and others, '*Gender and Development*, 120.1 (2018)
- Alfaidin, C., Irwansyah, B., & Fitriani. 'Kontribusi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 10 Langsa'. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* (2018)
- Annisah Kurniati, Depriwana Rahmi, and Suci Yuniati, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.6 No 2 /31004/cendekia.v6i2.1346>. (2022),
- Aprisha, Syadila Irvi, and Delia Indrawati, 'Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II', *Jpgsd*, 10.4 (2022)
- Arsyad, 'Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sumbe Kelas V Sd Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga ...', *Pinisi Journal Of Science & Technology* (2023)
- Baharuddin, Muhammad Rusli, Universitas Cokroaminoto, Pendidikan Matematika, Cokroaminoto Palopo, Operasi Pecahan, Kemampuas Awal, and others, 'Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan', 6
- Bopo, Gaudensiana, Elisabeth Tantiana Ngura, and Yasinta Maria Fono, 'Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun', 10 (2023)
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ernawati, 'Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MIS SP'. (skripsi, . Lanting Sinabang : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,2020)

- Ermiana, Ida, Umar, Baiq Niswatul Khair, Asri Fauzi, and Mega Puspita Sari, 'Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita', *Journal of Elementary Education*, 04.6 (2021)
- Gaudensiana Bopo, Elisabeth Tantiana Ngura, And Yasinta Maria Fono, 'Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* Vol 6 (2023)
- Ida Ermiana, 'Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita', *Journal of Elementary Education*, Vol. 04 No .6 (2021)
- Kadek Wirahyuni, 'Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan "Balsem Plang"', *Acarya Pustaka*, Vol. 3, No 1, (2017).
- Kurniati, Annisah, Depriwana Rahmi, and Suci Yuniati, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.2 (2022),
- Kemendikbud, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018", *Risalah Kebijakan*, No. 3 April 2021 hlm 2 2 Hamzah (2020)
- Lutfiah Rahmawati: "Analisis Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA Pada Materi Hukum Dasar Kimia". (Skripsi, Yogyakarta: UGM, 2018),
- Lubis, Novitasari, 'Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V', April, 2019
- Maulidina, "Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, (2018),
- Muhammad Rusli Baharuddin, 'Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan', 6
- M faqih Seknum, "Jurnal Biology Science & Education 2013 Nur Alim. N", *Jurnal Biology Science & Education*, Vol. 2 NO .2 (2013)
- Mayang Sari Lubis, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),
- Muschlich Anshori & Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya : UNAIR (AUP), (2009)
- Nur Alfi Laili and others, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang', *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No (2023)
- Nadhila Alya Rahmah, "Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Berdasarkan Perbedaan Jenis Pengetahuan Metakognisi Dalam

- Menyelesaikan Masalah Matematika", *jurnal pendidikan matematika*, Vol. 15.1 . (2023)
- Ningrum, Fashali, and Malini."TTM (Teka-Teki Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Guna Membantu Siswa Memahami Materi Operasi Bilangan", *jurnal equation*, Vol. 2, No 2, (2019)
- Pratama, Ryan Angga, and Ari Musdolifah, 'Teka-Teki Logika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', 1.1 (2019)
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)
- Puan Hidayati:"Pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap keterampilan pengukuran siswa kelas 3 SD N 11 Torop". (Skripsi, Medan: UMSU, 2022)
- Pinton Setya Mustafa, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang: Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020)
- Rustina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Rohim, Dhina Cahya, Septina Rahmawati, and Ingrid Dyah Ganestri."Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar Untuk Siswa." *Jurnal Varidika*, Vol. 33 No 1 .(2021)
- Rahmah, Nadhila Alya, Sarwo Edy, and Fatimatul Khikmiyah, 'Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Berdasarkan Perbedaan Jenis Pengetahuan Metakognisi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika', *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15.1 (2023)
- Ryan Angga Pratama and Ari Musdolifah, 'Teka-Teki Logika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', Vol 1.No 1 (2019)
- Sri Kurniawati Putri, ' ' Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa".(Skripsi, makasar : Pendidikan sekolah dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019)
- Syadila Irvi Aprisha and Delia Indrawati, 'Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II', *Jpgsd*, Vol 10. No 4 (2022).
- Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta,2018)
- Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)

- Sangid, Akhmad, And Mohammad Muhib, 'Strategi Pembelajaran Muhadatsah', *Tarling : Journal of Language Education*, 2.1 (2019)
- Tri Handayani, 'Analisis literasi dan Numerasi Dengan Menggunakan Crossword Puzzle Game Pada Siswa Sdn 4 Nampu Business Cases Report Asistensi Mengajar Mb-Km Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Program Studi S1 Akuntansi', 2023
- Wicka Yunita Dwi Utami, 'Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki Increasing the Interest in Learning Mathematics Through', *Jurnal Ilmiah*, Vol. 8, No.1 (2013)
- Wirahyuni, Kadek, 'Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan "Balsem Plang"', *Acarya Pustaka*, 3.1 (2017),
- Zainal Abidin, 'Belajar Matematika Asyik Dan Menyenangkan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No. 1, <<https://osf.io/2hkvm/>>(2020).

# **LAMPIRAN- LAMPIRAN**

**Lampiran A Pra observasi**

**Lampiran A.1 Soal Pra observasi**

**Lampiran A.2 hasil jawaban siswa Pra observasi**

### Lampiran A.1 soal pra observasi

**Kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar! Pilihlah salah satu jawaban yang tepat (a,b,c atau d)**

1. Pak Budi memiliki 53 bibit tanaman setelah itu dia membeli 27 bibit tanaman lagi di pasar, berapa banyak bibit tanaman yang dimiliki pak Budi sekarang ?
  - a. 50 bibit tanaman
  - b. 70 bibit bunga
  - c. 80 bibit tanaman
  - d. 80 bibit pohon
2. Aji mengumpulkan 37 koin emas, kemudian adiknya memberikannya 18 koin emas lagi, berapakah koin Aji sekarang ?
  - a. 19 koin emas
  - b. 40 koin emas
  - c. 55 koin emas
  - d. 60 koin emas
3. Di toko buku Ani membeli 60 buku, kemudian adiknya meminta buku sebanyak 5 buku, berapakah total buku yang dimiliki Ani sekarang ?
  - a. 45 buku
  - b. 55 buku
  - c. 65 buku
  - d. 77 buku
4. Disebuah wahana bermain, terdapat penukaran tiket menjadi hadiah Penghapus: 50 tiket, Pensil warna: 150 tiket, Buku tulis: 170 tiket, Rautan: 75 tiket Tempat pensil: 225 tiket, Jika siska memiliki 300 tiket, ia telah menukarkan tiketnya dengan tempat pensil. Hadiah apa lagi yang dapat siska tukarkan dengan tiketnya?
  - A. Pensil warna
  - B. Penghapus
  - C. Rautan
  - D. Buku tulis
5. Perhatikan berat masing-masing buah

Anggur = 1kg	Semangka = 2kg	Jeruk = 700g	Apel = 950 g
--------------	----------------	--------------	--------------

Manakah pernyataan yang benar

- a. Buah semangka lebih ringan dari buah jeruk
- b. Buah anggur lebih ringan dari buah apel
- c. Buah apel lebih berat dari buah jeruk
- d. Buah anggur lebih berat dari buah semangka

## Lampiran A.2 hasil jawaban siswa Pra observasi

No	Nama	Nilai
1	Afriansyah	60
2	Agisha Evelyn	20
3	Ahmad Raziq	60
4	Ahmat Alfarazi	40
5	Alziqra Mawaddah	40
6	Aqilla Khairunissa.	20
7	Aqila Shalsabilla	40
8	Azelia Assyifa	80
9	Azzahra Dwi Putri	60
10	Bayhaqi Kaizan	40
11	Bebbi Rania	60
12	Dafa Arya	40
13	Dovira Harindo	60
14	Faizan Bintang	40
15	Fritzie Ar Razzan	40
16	Fazli Fateh	20
17	Jasmine Rinanda	40
18	Laorenzia Alona	60
19	Loviandra Ivander	40
20	Lozi Alexxandro	80
21	M. Haikal Rizqi	40
22	M. Denish Maiza	60
23	M. Fernando	40

24	Nabil Ghani	40
25	Nadila Oktaviany	20
26	Nafisah Dzaliqa	40
27	Naufal Fais	60
28	Queenza Adzkia	40
29	Raditya Tristan	60
30	Raisa Putri	40
31	Rindang Ayu	80
32	Safira Bilqis	80
33	Stevano Verel	40
34	Syifa Wulandari	20
35	Tiara Aprilia	60
36	Xcel Glen	40
37	Abiyu	60
38	Handiko	40
39	Septianti	60
40	Evina Sugiarto	60
41	Almaira	40
42	Sahira	40
43	Alvero	40
44	Fadli Saputra	80
45	Meisya Intania	60
46	Julia Arifa	40
47	Bunga Amelia	60
48	Salsabila	20
49	Riyu Anzen	40
50	Rizki saputra	60

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP) KURIKULUM 2013**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 1 Rejang Lebong</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: 3 / II</b>
<b>Muatan pembelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi pelajaran</b>	<b>: Keliling dan Luas</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2 x 30 Menit</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

K.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

K.3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

K.4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. KOMPETENSI DASAR**

1. Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

#### **C. INDIKATOR**

1. Siswa dapat membedakan persegi dan persegi panjang

2. Siswa mampu menghitung keliling

#### **D. TUJUAN**

1. Melalui permainan teka-teki ,Siswa mampu membedakan persegi dan persegi panjang dengan benar
2. Melalui permainan teka-teki, Siswa mampu menghitung keliling dengan benar

#### **E. MATERI**

Keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

#### **F. MEDIA**

Permainan teka-teki matematika

#### **G. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *permainan teka-teki matematika*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
<b>Pembukaan</b>	<p><i><b>Orientasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Guru melakukan absensi dan menanyakan kabar peserta didik</li> <li>3. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>4. Guru memeriksa kesiapan fisik dan psikis siswa sebelum melakukan pembelajaran</li> </ol> <p><i><b>Motivasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> </ol> <p><i><b>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<p><i><b>Orientasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dari guru, do'a</li> <li>2. Siswa dan guru menyanyikan lagu indonesia Raya</li> <li>3. Siswa siap secara fisik dan psikis sebelum melaksanakan pembelajaran</li> </ol> <p><i><b>Motivasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru</li> </ol> <p><i><b>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi pembelajaran (C1)</li> <li>2. Guru menyiapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan yaitu permainan teka-teki (C1)</li> </ol> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta siswa mengamati cara melakukan permainan teka teki matematika tentang keliling bangun datar (C1)</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan (C2)</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (C2)</li> <li>6. Siswa dalam masing-masing kelompok melakukan diskusi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> <li>2. Siswa memperhatikan guru</li> </ol> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa mengamati permainan teka-teki tentang keliling bangun datar</li> </ol> <p><b>Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. siswa melakukan permainan teka-teki silang sesuai instruksi oleh guru</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Siswa membentuk kelompok menjadi 4 kelompok</li> </ol>	<p>35 menit</p>
--------------------	--	--	-----------------

	<p>tentang keliling bangun datar (C2)</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>7. Guru membimbing siswa untuk dapat mengerjakan soal yang di berikan (C3)</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>8. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi masing-masing kelompok (C4)</p> <p>9. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas (C5)</p> <p>10. Guru membimbing siswa yang kesulitan saat presentasi serta saling memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah menyelesaikan presentasi (C5)</p> <p>11. Kemudian guru mengevaluasi dan memberi masukan serta</p>	<p>7. Siswa mulai melakukan diskusi bersama tentang keliling bangun datar</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>8. Siswa melaksanakan sesuai tugasnya dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru, yang akan didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>9. Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusi</p> <p>10. Siswa menyimpulkan hasil diskusi yang telah mereka diskusikan.</p>	
--	--	--	--

	penguatan terhadap hasil tugas semua kelompok (C6)		
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesimpulan</li> <li>Guru menyampaikan pesan moral dengan bijak</li> <li>Guru memberi salam penutup</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyampaikan kesimpulan dari guru</li> <li>Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru</li> </ol>	10 menit

## I. PENILAIAN

- Pengetahuan : Tes tertulis
- Sikap : Menggunakan rubik penilaian sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
Dst													

- Keterampilan : Menggunakan rubik penilaian diskusi

No.	Kriteria	Sangat Baik (√)	Baik (√)	Cukup (√)	Perlu Pendampingan (√)
1	Ketepatan dalam menjawab soal				
2	Ketepatan dalam mempresentasikan hasil dikusi kelompok				

Curup, 2024

Wali Kelas III

Peneliti

Ely Suryani,S.Pd

Retno Anggi Fitriyanti

NIP.198404201120090320011

NIM.20591154

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP) KURIKULUM 2013**

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Rejang Lebong

**Kelas / Semester** : III / II

**Muatan pembelajaran** : Matematika

**Materi pelajaran** : Luas dan Keliling

**Alokasi waktu** : 2 x 30 Menit

#### **A. KOMPETENSI INTI**

K.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

K.3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

K.4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. KOMPETENSI DASAR**

1. Menghitung luas persegi dan persegi panjang

#### **C. INDIKATOR**

1. Siswa mampu menghitung luas persegi

2. Siswa mampu menghitung luas persegi panjang

#### **D. TUJUAN**

1. Siswa mampu menghitung luas persegi dengan benar
2. Siswa mampu menghitung luas persegi panjang dengan benar

#### **E. MATERI**

Luas persegi dan persegi panjang

#### **F. MEDIA**

Teka-teki matematika

#### **G. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *permainan teka-teki matematika*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
<b>Pembukaan</b>	<p><i><b>Orientasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>3. Guru memeriksa kesiapan fisik dan psikis siswa sebelum melakukan pembelajaran</li> </ol> <p><i><b>Motivasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> </ol> <p><i><b>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<p><i><b>Orientasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dari guru, do'a</li> <li>2. Siswa dan guru menyanyikan lagu indonesia Raya</li> <li>3. Siswa siap secara fisik dan psikis sebelum melaksanakan pembelajaran</li> </ol> <p><i><b>Motivasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru</li> </ol> <p><i><b>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi pembelajaran (C1)</li> <li>2. Guru menyiapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan yaitu teka-teki matematika(C1)</li> </ol> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang aturan permainan teka-teki matematika tentang luas bangun datar (C1)</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan (C2)</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (C2)</li> <li>6. Siswa dalam masing-masing kelompok</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> <li>2. Siswa memperhatikan guru</li> </ol> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa mengamati teka-teki matematika materi luas bangun datar</li> </ol> <p><b>Mencoba</b></p> <p>Siswa melakukan permainan teka-teki matematika</p> <p><b>menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa membentuk kelompok menjadi 4 kelompok</li> <li>6. Siswa mulai melakukan diskusi bersama tentang</li> </ol>	<p>35 menit</p>
--------------------	---	---	---------------------

	<p>melakukan diskusi tentang luas bangun datar (C2)</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>7. Guru membimbing siswa untuk dapat mengerjakan soal yang di berikan (C3)</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>8. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi masing-masing kelompok (C4)</p> <p>9. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas (C5)</p> <p>10. Guru membimbing siswa yang kesulitan saat presentasi serta saling memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah menyelesaikan presentasi (C5)</p>	<p>luas bangun datar</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>7. Siswa melaksanakan sesuai tugasnya dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru, yang akan didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>8. Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusi</p> <p>9. Siswa menyimpulkan hasil diskusi yang telah mereka diskusikan.</p>	
--	--	--	--

	11. Kemudian guru mengevaluasi dan memberi masukan serta penguatan terhadap hasil tugas semua kelompok (C6)		
<b>Penutup</b>	1. Guru memberikan kesimpulan 2. Guru menyampaikan pesan moral dengan bijak 3. Guru memberi salam penutup	1. Siswa menyampaikan kesimpulan dari guru 2. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	10 menit

## I. PENILAIAN

- a. Pengetahuan : Tes tertulis  
b. Sikap : Menggunakan rubik penilaian sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													

Ds t																			
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

c. Keterampilan : Menggunakan rubik penilaian diskusi

No.	Kriteria	Sangat Baik (√)	Baik (√)	Cukup (√)	Perlu Pendampingan (√)
1	Ketepatan dalam menjawab soal				
2	Ketepatan dalam mempresentasikan hasil dikusi kelompok				

Curup, 2024

Wali Kelas III

Peneliti

Ely Suryani,S.Pd

Retno Anggi Fitriyanti

NIP.198404201120090320011

NIM.20591154

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP) KURIKULUM 2013**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 1 Rejang Lebong</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: 3 / II</b>
<b>Muatan pembelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi pelajaran</b>	<b>: Luas dan keliling</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2 x 30 Menit</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

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

#### **B. KOMPETENSI DASAR**

- 1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

#### **C. INDIKATOR**

- 1. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling bangun datar

2. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan luas bangun datar

#### **D. TUJUAN**

1. Dengan menggunakan teka-teki matematika siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling bangun datar dengan benar
2. Dengan menggunakan teka-teki matematika siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan luas bangun datar dengan benar

#### **E. MATERI**

Masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

#### **F. MEDIA**

Teka-teki permainan

#### **G. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *permainan teka-teki matematika*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Diskusi dan Ceramah

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
<b>Pembukaan</b>	<p><b><i>Orientasi</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>2. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>3. Guru memeriksa kesiapan fisik dan psikis siswa sebelum melakukan pembelajaran</li> </ol> <p><b><i>Motivasi</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> </ol> <p><b><i>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<p><b><i>Orientasi</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dari guru, do'a</li> <li>2. Siswa dan guru menyanyikan lagu indonesia Raya</li> <li>3. Siswa siap secara fisik dan psikis sebelum melaksanakan pembelajaran</li> </ol> <p><b><i>Motivasi</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru</li> </ol> <p><b><i>Penyampaian Tujuan Pembelajaran</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p>6. Guru menyampaikan materi pembelajaran (C1)</p> <p>7. Guru menyiapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan yaitu teka-teki matematika (C1)</p> <p><i>Mengamati</i></p> <p>8. Guru meminta siswa mengamati dan guru menjelaskan aturan permainan teka-teki (C1)</p> <p><i>Menanya</i></p> <p>9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan (C2)</p> <p><i>Mengasosiasi</i></p> <p>10. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (C2)</p> <p>11. Siswa dalam masing-masing kelompok melakukan diskusi</p>	<p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>7. Siswa memperhatikan</p> <p><i>Mengamati</i></p> <p>8. Siswa mengamati teka-teki matematika</p> <p><i>Mencoba</i></p> <p><i>Siswa melakukan permainan teka-teki secara berkelompok</i></p> <p><i>Menanya</i></p> <p>9. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami</p> <p><i>Mengasosiasi</i></p> <p>10. Siswa membentuk kelompok menjadi 4 kelompok</p> <p>11. Siswa mulai melakukan diskusi</p>	<p>35 menit</p>
--------------------	---	--	---------------------

	<p>tentang keliling dan luas (C2)</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>12. Guru membimbing siswa untuk dapat mengerjakan soal yang di berikan (C3)</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>13. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi masing-masing kelompok (C4)</p> <p>14. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas (C5)</p> <p>15. Guru membimbing siswa yang kesulitan saat presentasi serta saling memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah menyelesaikan presentasi (C5)</p> <p>16. Kemudian guru mengevaluasi dan</p>	<p>bersama tentang keliling dan luas</p> <p><b>Membimbing</b></p> <p>12. Siswa melaksanakan sesuai tugasnya dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru, yang akan didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>10. Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusi</p> <p>11. Siswa menyimpulkan hasil diskusi yang telah mereka diskusikan.</p>	
--	---	---	--



**Keterangan :**

c. Keterampilan : Menggunakan rubik penilaian diskusi

No.	Kriteria	Sangat Baik (√)	Baik (√)	Cukup (√)	Perlu Pendampingan (√)
1	Ketepatan dalam menjawab soal				
2	Ketepatan dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok				

Curup, 2024

Wali Kelas III

Peneliti

Ely Suryani,S.Pd

Retno Anggi Fitriyanti

NIP.198404201120090320011

NIM.20591154





AYO SIMAK DAN  
PERHATIKAN BAIK-BAIK YA



## MENDATAR

1.  $2 \times (P + l)$  adalah rumus dari bangun datar apa
4. Penjumlahan semua sisi-sisi bangun datar disebut
6. Ciri-ciri bangun datar persegi dan persegi Panjang ada banyak, salah satunya mempunyai berapa sisi
8. Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm, berapa kelilingnya
10. Ayah memotong meja berbentuk persegi dengan ukuran sisinya 25 cm, berapa keliling meja tersebut

## MENURUN

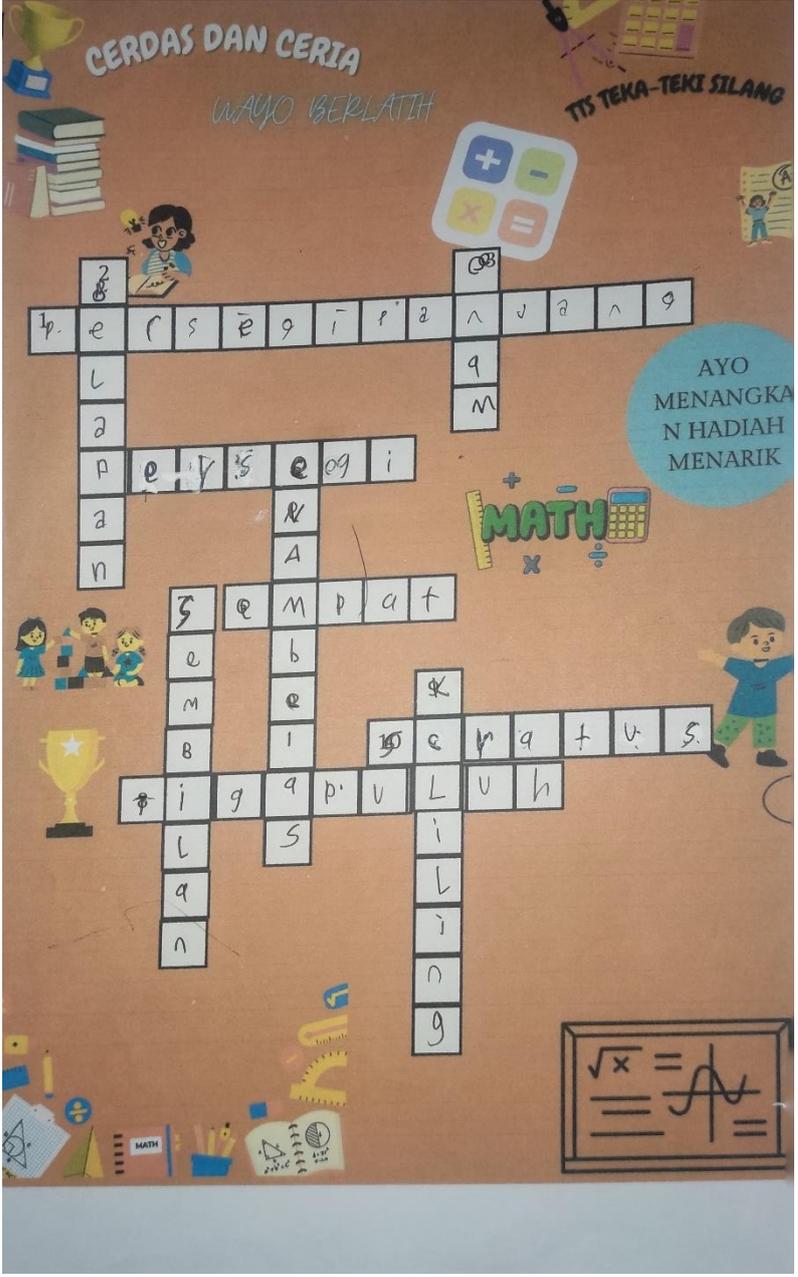
2. Ibu mempunyai kebun yang berbentuk persegi dengan sisi 2 cm berapakah keliling kebun ibu
3. Diketahui sebuah persegi panjang memiliki keliling 34 cm dan panjang 11 cm, tentukan lebar persegi panjang tersebut
5. Jika sebuah persegi memiliki sisi 4 cm, berapa keliling nya
7. Jika keliling persegi panjang adalah 36 cm dan lebar sisi adalah 8 cm, berapa panjang sisi yang lain
9. Jumlah panjang dari sisi-sisi persegi panjang di sebut



CERDAS DAN CERIA

WAWO BERLATIH

TTS TEKA-TEKI SILANG



2

1. e r s e g i p a n j a n g

L

a

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

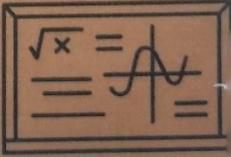
998

999

1000

AYO MENANGKAN HADIAH MENARIK

MATH



## **Lampiran B Instrumen Penelitian**

**Lampiran B.1 RPP**

**Lampiran B.2 LKPD**

**Lampiran B.3 soal *pre-test* kemampuan numerasi**

**Lampiran B.4 alternatif jawaban soal *pre-test***

**Lampiran B.5 soal *Post-test* kemampuan numerasi**

**Lampiran B.6 alternatif jawaban soal *post-test***

**Lampiran B.7 pedoman penskoran soal *pre-test dan post-test***

**Lampiran B.8 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (guru)**

**Lampiran B.9 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (siswa)**

### Soal *Pre-test* kemampuan numerasi

Petunjuk umum

1. Berdoalah sebelum mengerjakan
2. Isilah identitas diri dengan benar pada kolom yang sudah disediakan
3. Kerjakan soal lengkap dengan langkah pengerjaannya pada lembar jawaban yang telah disediakan
4. Kerjakan setiap soal dengan cara yang jelas dan rapi
5. Tidak diperkenankan bekerjasama dengan teman
6. Waktu untuk mengerjakan adalah 40 menit

Nama :

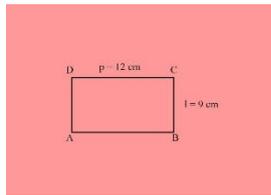
Kelas :

#### INDIKATOR KEMAMPUAN NUMERASI

- |  |
|--|
| 1. Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari. |
| 2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)   |
| 3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan   |

#### SOAL *PRE-TEST*

1. Maya baru saja dibelikan mainan oleh ayahnya yang berbentuk persegi, karena penasaran Maya menggunakan penggaris untuk mengukur setiap sudut mainan tersebut, Maya mengatakan bahwa panjang setiap sudut adalah 12 cm, maka keliling mainan yang dimiliki Maya adalah ?

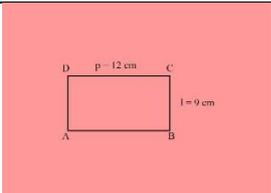


2. Perhatikan gambar persegi panjang yang tertera di atas hitunglah keliling persegi panjang tersebut ?



3. Gambar berikut adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dan dalamnya 1 meter. Di sekeliling kolam renang bagian luar akan dibuat jalan dengan lebar 1 meter, dan akan dipasang keramik. Ukuran lebar kolam renang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapakah luas daerah kolam renang seluruhnya ?
4. Buku yang dimiliki berbentuk persegi dengan panjang sisi  $15 \text{ cm}^2$  berapakah luas buku tersebut ?
5. Arka menjalani hukuman mengelilingi lapangan sekolah karena terlambat masuk kelas. Panjang lapangan berbentuk persegi panjang tersebut 40 meter dan lebarnya 20 meter. Jika Arka harus mengelilingi lapangan tersebut 5 kali, berapa kilometer jarak yang ditempuh Arka?

Lampiran B.2 alternatif jawaban

Soal	Penyelesain
<p>1. Maya baru saja dibelikan mainan oleh Ayahnya yang berbentuk persegi, karena penasaran Maya menggunakan penggaris untuk mengukur setiap sudut mainan tersebut, Maya mengatakan bahwa Panjang setiap sudut adalah 12 cm, maka keliling mainan yang dimiliki Maya adalah ?</p>	<p>Diketahui : Sisi sebuah persegi Sisi = 12 cm</p> <p>Ditanya : Keliling = ?</p> <p>Jawaban : Rumus keliling persegi <math>K = 4 \times s</math> <math>K = 4 \times 12</math> <math>K = 48</math> Jadi keliling mainan yang berbentuk persegi itu adalah 48 cm</p>
<p>2.  Perhatikan gambar persegi panjang yang tertera di atas hitunglah keliling persegi panjang tersebut ?</p>	<p>Diketahui: Panjang = 12 cm Lebar = 9 cm</p> <p>Ditanya: Keliling = ?</p> <p>Jawaban:</p> <p>Rumus keliling persegi panjang Keliling = <math>2 \times (p + l)</math> Keliling = <math>2 \times (12 + 9)</math> Keliling = <math>2 \times 21</math> Keliling = 42 cm</p> <p>Jadi keliling persegi panjang adalah 42 cm</p>
<p>3.  Gambar berikut adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dan dalamnya 1 meter. Di sekeliling kolam renang bagian luar akan dibuat jalan dengan lebar 1</p>	<p>Diketahui : Panjang = <math>20 - 2 = 18</math> Meter Lebar kolam = 8 Meter Panjang kolam renang adalah <math>20 - 2 = 18</math> meter. Lebar kolam renang berdasarkan gambar adalah setengah dari 20, berarti 10, dipotong lebar jalan 2 meter sehingga lebar kolamnya saja adalah 8 meter.</p> <p>Ditanya :</p>

<p>meter, dan akan dipasang keramik. Ukuran lebar kolam renang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapakah luas daerah kolam renang seluruhnya ?</p>	<p>Luas ?            Jawaban :            Rumus luas persegi Panjang  <math>L = p \times l</math>  <math>L = 18 \times 8</math>  <math>L = 144 \text{ m}^2</math></p>
<p>4. Ani memiliki sebuah buku yang berbentuk persegi dengan panjang sisi <math>15 \text{ cm}^2</math> berapakah luas buku tersebut ?</p>	<p>Diketahui :            Panjang sisi = 15            Ditanya :            Luas persegi ?            Jawaban :            Rumus luas persegi  <math>L = s \times s</math>  <math>L = 15 \times 15</math>  <math>L = 225</math>            Jadi luas buku yang dimiliki Ani adalah <math>225 \text{ m}^2</math></p>
<p>5. Arka menjalani hukuman mengelilingi lapangan sekolah karena terlambat masuk kelas. Panjang lapangan berbentuk persegi panjang tersebut 40 meter dan lebarnya 20 meter. Jika Arka harus mengelilingi lapangan tersebut 5 kali, berapa kilometer jarak yang ditempuh Arka?</p>	<p>Diketahui:            Panjang = 40 m            Lebar = 20 m            Dikelilingi sebanyak 5 kali             Ditanya :            jarak yang ditempuh selama mengelilingi lapangan ?             Jawaban:            keliling persegi panjang = <math>2 \times (p + l)</math>  <math>K = 2 \times (40+20)</math>  <math>K = 2 \times 60</math>  <math>K = 120 \text{ m}</math>            Arka mengelilingi lapangan sebanyak 5 kali  <math>K = 120 \times 5</math>  <math>K = 600 \text{ m} = 0,6 \text{ km}</math>             Jadi, jarak yang ditempuh Arka selama menjalani hukuman adalah 0,6 km</p>

### Lampiran B.3

#### Soal *Post-test* kemampuan numerasi

Petunjuk umum

1. Berdoalah sebelum mengerjakan
2. Isilah identitas diri dengan benar pada kolom yang sudah disediakan
3. Kerjakan soal lengkap dengan langkah pengerjaannya pada lembar jawaban yang telah disediakan
4. Kerjakan setiap soal dengan cara yang jelas dan rapi
5. Tidak diperkenankan bekerjasama dengan teman
6. Waktu untuk mengerjakan adalah 40 menit

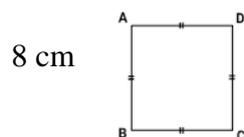
Nama :

Kelas :

#### INDIKATOR KEMAMPUAN NUMERASI

1. Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari..
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)
3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan

#### ***SOAL POST-TEST***



1. Perhatikan gambar diatas, keliling persegi di atas adalah...

2. Ayu mempunyai kotak bekal yang berbentuk persegi panjang, dengan kelilingi kotak adalah 20 cm dan lebar kotak adalah 6 cm, berapakah panjang sisi dari kotak bekal yang dimiliki oleh Ayu ?
3. Keranjang buah yang dimiliki Budi berbentuk persegi, dengan luas keranjang buah adalah  $144 \text{ cm}^2$ , maka hitunglah panjang sisi keranjang buah yang dimiliki Budi ?
4. Sebuah buku gambar berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 30 cm dan lebar 10 cm, berapa  $\text{cm}^2$  luas buku gambar tersebut ?
5. Ayah membuat papan tulis berukuran 200 cm x 150 cm. papan tulis tersebut membutuhkan 2 kaleng cat berukuran kecil untuk tiap  $\text{m}^2$ . Cat yang dibutuhkan Ayah untuk mengecat papan tulis tersebut adalah...kaleng

Lampiran B.4

Soal	Penyelesaian
<div style="text-align: center;">  <p>8 cm</p> </div> <p>1. Perhatikan gambar di atas, keliling persegi di atas adalah...</p>	<p>Diketahui :  Sisi persegi = 8 cm  Ditanya = keliling ?</p> <p>Jawaban =  Rumus keliling persegi  <math>K = 4 \times s</math>  <math>K = 4 \times 8</math>  <math>K = 32</math></p> <p>Jadi keliling persegi 32 cm</p>
<p>2. Ayu mempunyai kotak bekal yang berbentuk persegi panjang, dengan keliling kotak adalah 20 cm dan lebar kotak adalah 6 cm, berapakah panjang sisi dari kotak bekal yang dimiliki oleh Ayu ?</p>	<p>Diketahui :  <math>K = 20</math> cm  <math>L = 6</math> cm  Ditanya : panjang sisi ?</p> <p>Jawaban :  <math>K = 2(p+l)</math>  <math>20 = 2(p+6l)</math>  <math>10 = p + 6</math>  <math>P = 10 - 6</math>  <math>= 4</math> cm</p> <p>Jadi panjang sisi kotak bekal ayu adalah 4 cm</p>
<p>3. Keranjang buah yang dimiliki Budi berbentuk persegi, dengan luas keranjang buah adalah <math>144 \text{ cm}^2</math>, maka hitunglah panjang sisi keranjang buah yang dimiliki Budi ?</p>	<p>Diketahui :  <math>L = 144 \text{ cm}^2</math></p> <p>Ditanya : panjang sisi ?</p> <p>Jawaban :  Luas persegi = <math>S^2</math>  <math>S^2 = 144</math>  <math>S = \sqrt{144}</math>  <math>S = 12</math></p> <p>Jadi panjang keranjang buah yang dimiliki budi adalah 12</p>
<p>4. Sebuah buku gambar berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 30 cm dan lebar 10 cm, berapa <math>\text{cm}^2</math> luas buku gambar tersebut ?</p>	<p>Diketahui :  <math>P=30</math>  <math>L=10</math></p> <p>Ditanya : luas ?</p> <p>Jawaban :  <math>L = 2 \times (p+l)</math>  <math>L = 2 \times (20+10)</math>  <math>L = 2 \times 30</math>  <math>L = 60</math> cm</p>

	Jadi, luas buku gambar adalah $60 \text{ cm}^2$
<p>5. Dirumah bapak Rafeza ada 2 kayu yang belum terpakai dengan ukuran masing-masing kayu 7 m. Jika kedua kayu tersebut dibuat untuk menjadi bingkai foto maka ada berapa bingkai foto yang bisa dibuat oleh bapak Rafeza? Dan berapa panjang sisa kayu yang tidak terpakai?</p>	<p>Diketahui:  Panjang kayu = 7 m = 700 cm  2 kayu = <math>700 \times 2 = 1400 \text{ cm}</math>  Lebar bingkai foto = 18 cm  Panjang bingkai foto = 20 cm</p> <p>Ditanya : berapa bingkai foto yang dapat dibuat oleh bapak Rafeza jika mempunyai 2 kayu dengan panjang 1400 cm ?</p> <p>Jawaban :</p> $\begin{aligned} \text{Keliling persegi panjang} &= 2 \times (p+l) \\ &= 2 \times (20+18) \\ &= 2 \times 38 \\ &= 76 \text{ cm} \end{aligned}$ <p>Bingkai foto yang bisa dibuat bapak Rafeza adalah <math>1400 \text{ cm} : 76 \text{ cm}</math>  = 18 bingkai foto</p> <p>Sisa kayu <math>1400 \text{ cm} - (76 \text{ cm} \times 18 = 1368) = 32 \text{ cm}</math>  Jadi sisa kayu yang tidak terpakai adalah 32 cm</p>

## Lampiran B.5

**Pedoman penskoran *Pre-test* dan *Post-test***

<b>NO</b>	<b>Indikator kemampuan numerasi</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
<b>1.</b>	Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	Jika siswa sangat mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	3
		Jika siswa mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	2
		Jika siswa kurang mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	1
		Jika siswa tidak mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	0

2.	Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	Jika siswa sangat mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	3
		Jika siswa mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	2
		Jika siswa kurang mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	1
		Jika siswa tidak mampu Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya)	0
3.	Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.	Jika siswa sangat mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	3
		Jika siswa mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	2
		Jika siswa kurang mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	1

		Jika siswa tidak mampu menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan	0
--	--	--	---

Perhitungan nilai akhir secara keseluruhan menggunakan rumus  $N_i = \frac{X_i}{S_i} \times 100$

Keterangan :

$N_i$  = Nilai siswa ke i

$X_i$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa ke i

$S_i$  = Jumlah skor maksimum

Lampiran B.6 lembar observasi guru

#### Lembar Observasi Aktivitas Guru

Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Guru mengucapkan salam		
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa		
3	Guru memberikan motivasi		
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan		
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar		
7	Guru menjelaskan aturan permainan teka-teki matematika		

8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		
9	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok		
10	Guru meminta siswa untuk melakukan permainan teka-teki matematika		
11	Guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusinya		
12	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam presentasi		
13	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan		
<b>Kegiatan Penutup</b>			
14	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran		
15	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran		
16	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam		

Curup, 2024

Observer

---

Lampiran B.7

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berilah tanda (  $\surd$  ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Siswa menjawab salam		
2	Siswa berdoa		
3	Siswa mendengarkan motivasi		
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi		
6	Siswa mengamati teka-teki		
7	Siswa memperhatikan aturan permainan teka-teki matematika		
8	Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami		
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompoknya		
10	Siswa maju untuk menyampaikan hasil diskusinya		
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam presentasi		
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran		

14	Mendengarkan pesan moral		
15	Menjawab salam penutup		

Curup, 2024

Observer

---

**Lampiran C validasi ahli**

**Lampiran C.1 hasil validasi ahli**

**Lampiran C.2**

## Lampiran C.1 hasil validasi ahli

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudya Tuzaahra  
NIP : -

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Retno Anggi Fitriyanti  
Nim : 20591154  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul : Pengaruh strategi permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 1 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2024  
Validator  
  
(Raudya Tuzaahra)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**SOAL PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudya Tuzzahra

NIP : -

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Retno Anggi Fitriyanti

Nim : 20591154

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

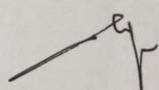
Judul : Pengaruh strategi permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 1 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2024

Validator

  
(Raudya Tuzzahra)

## LEMBAR VALIDASI

### SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

#### A. IDENTITAS

Nama : Retno Anggi Fitriyanti  
Judul penelitian : Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki  
Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi  
Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong.  
Validator : Raudya Tuzzahra, M.Pd

#### B. PENGANTAR

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar tes soal yang dibuat . saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### C. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu, berilah checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala penelitian sebagai berikut :  
5 = Sangat baik                      2 = Kurang baik  
4 = Baik                                1 = Tidak baik  
3 = Cukup
2. Mohon menulislah kesimpulan pada tempat yang tersedia dengan memilih salah satu kategori yang sesuai.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada tempat yang tersedia

**D. PENILAIAN**

No	Aspek Yang Divalidasi	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>						
1	Kesesuaian soal dengan indikator numerasi					✓
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.				✓	
3	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas					✓
<b>Konstruk</b>						
1	Rumusan kalimat dalam bentuk kalimat tanya atau perintah yang menuntut siswa memberi jawaban.				✓	
2	Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
3	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal					✓
<b>Bahasa</b>						
1	Kejelasan penulisan soal.				✓	
2	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar.					✓
3	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia.					✓
4	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.					✓

**E. KOMENTAR DAN SARAN**

Soal yang dibuat sudah bagus dan sesuai

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian diatas , lembar soal tes siswa dinyatakan :

- 1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

**Curup, 18 maret 2024**

**Validator**



**Raudya Tuzzahra, M.Pd**

## LEMBAR VALIDASI OBERVASI AKTIVITAS GURU

### A. IDENTITAS

Nama : Retno Anggi Fitriyanti  
Judul penelitian : Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki  
Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi  
Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong.  
Validator : Raudya Tuzzahra, M.Pd

### B. PENGANTAR

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi guru yang dibuat . saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

### C. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu, berilah checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala penelitian sebagai berikut :  
5 = Sangat baik                      2 = Kurang baik  
4 = Baik                                1 = Tidak baik  
3 = Cukup
2. Mohon menulislah kesimpulan pada tempat yang tersedia dengan memilih salah satu kategori yang sesuai.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada tempat yang tersedia

#### D. PENILAIAN

No	Aspek Yang Divalidasi	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
I	<b>Format Lembar observasi guru</b>					
	1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian					✓
	2. Kemenarikan				✓	
II	<b>Isi lembar observasi guru</b>					
	1. Kesesuaian dengan aktivitas guru dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)					✓
	2. Urutan observasi sesuai dengan urutan aktivitas dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)					✓
	3. Setiap aktivitas guru dapat teramati					✓
	4. Setiap aktivitas guru sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
III	<b>Bahasa dan tulisan</b>					
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku					✓
	2. Bahasa mudah dipahami					✓
	3. Tulisan mengikuti aturan EYD					✓

#### E. KOMENTAR DAN SARAN

.....  
Lembar Observasi sangat jelas dan rapi  
.....  
.....

.....  
.....

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian diatas , lembar observasi aktivitas guru dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

**Curup, 18 Maret 2023**

**Validator**



**Raudya Tuzzahra, M.Pd**

## LEMBAR VALIDASI OBERVASI AKTIVITAS SISWA

### A. IDENTITAS

Nama : Retno Anggi Fitriyanti  
Judul penelitian : Pengaruh Stategi Permainan Teka-Teki  
Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi  
Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong.  
Validator : Raudya Tuzzahra, M.Pd

### B. PENGANTAR

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi siswa yang dibuat . saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

### C. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu, berilah checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala penelitian sebagai berikut :  
5 = Sangat baik                      2 = Kurang baik  
4 = Baik                                1 = Tidak baik  
3 = Cukup
2. Mohon menulislah kesimpulan pada tempat yang tersedia dengan memilih salah satu kategori yang sesuai.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada tempat yang tersedia

#### D. PENILAIAN

No	Aspek Yang Divalidasi	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
I	<b>Format Lembar observasi siswa</b>					
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas				✓	
	2. Kejelasan sistem penomoran					✓
II	<b>Isi lembar observasi guru</b>					
	1. Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓
	2. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang digunakan ( permainan teka-teki )				✓	
III	<b>Bahasa dan tulisan</b>					
	1. Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baku					✓
	2. Bahasa mudah dipahami					✓
	3. Tulisan mengikuti aturan EYD					✓

#### E. KOMENTAR DAN SARAN

.....  
lembar observasi sudah jelas untuk siswa.  
.....  
.....  
.....

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian diatas , lembar observasi aktivitas siswa dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

**Curup, 18 Maret 2024**

**Validator**



**Raudya Tuzzahra, M.Pd**

## Lampiran D.1 daftar nilai pre-test dan posttest kemampuan numerasi siswa

## Lampiran D.2 hasil analisis data

DESCRIPTIVES VARIABLES=Pre Post  
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
hasil Kemampuan Numerasi	Mean	61.40	3.205	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	54.96	
		Upper Bound	67.84	
	5% Trimmed Mean	61.63		
	Median	63.00		
	Variance	513.673		
	Std. Deviation	22.664		
	Minimum	20		
	Maximum	100		
	Range	80		
	Interquartile Range	36		
	Skewness	-.257	.337	
	Kurtosis	-.810	.662	
	kelas	Mean	1.50	.071
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	1.36	
		Upper Bound	1.64	
5% Trimmed Mean		1.50		
Median		1.50		
Variance		.255		
Std. Deviation		.505		
Minimum		1		
Maximum		2		
Range		1		
Interquartile Range		1		
Skewness		.000	.337	

Kurtosis	-2.085	.662
----------	--------	------

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	20	73	44.40	16.803
Posttest	25	53	100	78.40	12.819
Valid N (listwise)	25				

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	44.40	3.361	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.46	
		Upper Bound	51.34	
	5% Trimmed Mean	44.17		
	Median	46.00		
	Variance	282.333		
	Std. Deviation	16.803		
	Minimum	20		
	Maximum	73		
	Range	53		
	Interquartile Range	26		
	Skewness	.069	.464	
	Kurtosis	-.828	.902	
	Posttest	Mean	78.40	2.564
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	73.11	
		Upper Bound	83.69	
5% Trimmed Mean		78.53		
Median		80.00		
Variance		164.333		
Std. Deviation		12.819		
Minimum		53		
Maximum		100		
Range		47		
Interquartile Range		24		
Skewness		-.074	.464	

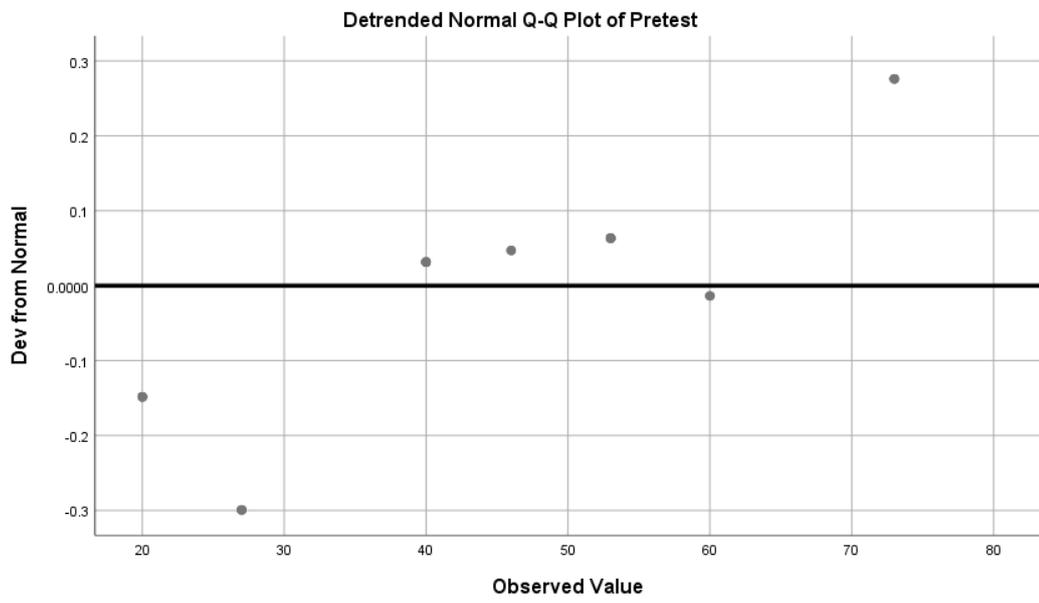
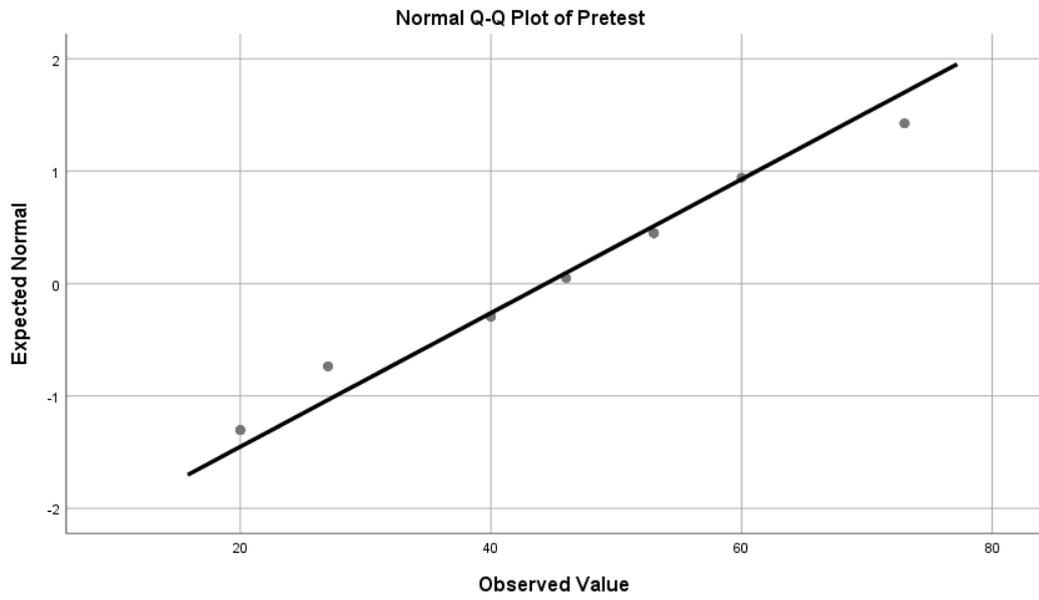
Kurtosis	- .707	.902
----------	--------	------

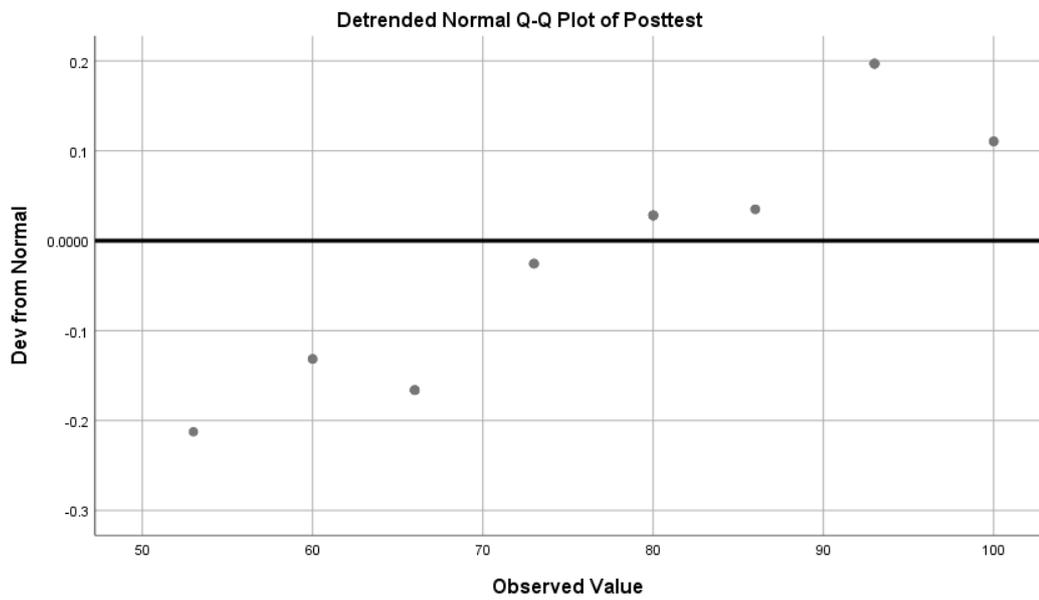
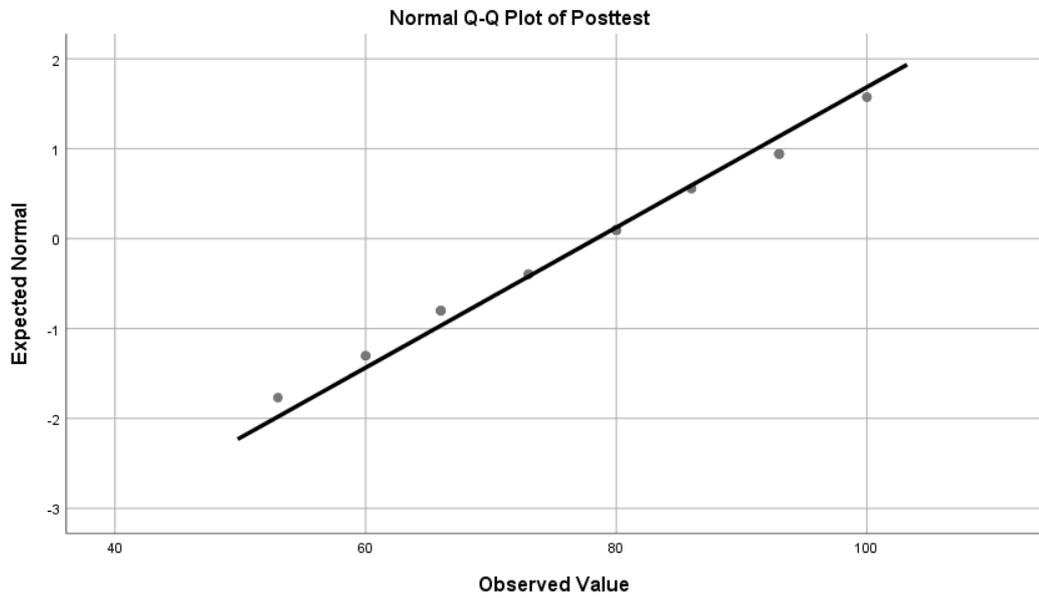
### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	25	.200*	.926	25	.072
Posttest	.150	25	.152	.957	25	.356

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction





**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil Kemampuan Numerasi	50	61.40	22.664	3.205
kelas	50	1.50	.505	.071

### One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
hasil Kemampuan Numerasi	19.156	49	.000	61.400	54.96	67.84
kelas	21.000	49	.000	1.500	1.36	1.64

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	44.40	25	16.803	3.361
	Posttest	78.40	25	12.819	2.564

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	.223	.284

### Paired Samples Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-34.000	18.726	3.745	-41.730	-26.270	-9.078	24	.000

## **Lampiran E**

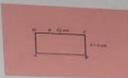
**Lampiran E.1 lembar hasil soal *pre-test* siswa**

**Lampiran E.2 lembar hasil soal *post-test* siswa**

**Lampiran E.3 lembar hasil observasi pembelajaran (aktivitas guru)**

**Lampiran E.4 lembar hasil observasi pembelajaran (aktivitas siswa )**

## Lampiran E.1 lembar hasil soal *pre-test* siswa


  
 diketahui  $p = 12$      $l = 9$   
 ditanya ... keliling ... ?  
 $2 \times (p + l)$      $2(12 + 9)$   
 $2 \times 21$      $= 42$

2. Perhatikan gambar persegi panjang yang tertera di atas hitunglah keliling persegi panjang tersebut ?


  
 $p = 20 - 2 = 18$   
 $l = 8$   
 $l = 8 \times 2$   
 $l = 16$

3. Gambar berikut adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dan dalamnya 1 meter. Di sekeliling kolam renang bagian luar akan dibuat jalan dengan lebar 1 meter, dan akan dipasang keramik. Ukuran lebar kolam renang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapakah luas daerah kolam renang seluruhnya ?

4. Buku yang dimiliki berbentuk persegi dengan panjang sisi 15 cm<sup>2</sup> berapakah luas buku tersebut ?  $15 \times 15 = 225$

5. Arka menjalani hukuman mengelilingi lapangan sekolah karena terlambat masuk kelas. Panjang lapangan berbentuk persegi panjang tersebut 40 meter dan lebarnya 20 meter. Jika Arka harus mengelilingi lapangan tersebut 5 kali, berapa kilometer jarak yang ditempuh Arka?  
 $l = 20$   
 $2(40 + 20)$   
 $120$

1) Dik =  $\frac{12 \times 9}{2} = 54$   
 D...  
 Dit = 12 cm  
 Dit = 9 cm  
 penyelesaian:  $1 \times 6 \text{ sisi} + 6 \text{ sisi} + 6 \text{ sisi} + 6 \text{ sisi}$   
 $= 12 \text{ cm} + 12 \text{ cm}$   
 $= 24 \text{ cm}$   
 $= 2 \times 12 \text{ cm}$   
 $= 48 \text{ cm}$

2) Dik =  $p = 12$   
 $l = 9$   
 Dit = (keliling)  
 penyelesaian:  $2(p + l)$   
 $= 2(12 + 9)$   
 $= 2(21)$   
 $= 2 \times 21 = 42$

3) Dik =  $p = 1$   
 $l = 1$   
 Dit = (luas)  
 penyelesaian:  $1 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 1 \text{ m}^2$   
 $\frac{1}{2} \text{ m} = 50 \text{ cm}$

4) Dik = 15 cm  
 Dit = Luas  
 penyelesaian:  $15 \times 15$   
 $= 225 \text{ cm}^2$

5) Dik =  $40 \text{ m} + 20 \text{ m}$   
 $= 60 \text{ m}$   
 $= 1,2 \text{ km}$   
 Dit = (keliling)  
 penyelesaian:  $2(p + l)$   
 $= 2(40 + 20)$   
 $= 2(60)$   
 $= 120 \text{ m}$

diketahui  $P = 12 \text{ cm}$

persegi panjang yang tertera di atas hitunglah keliling  
sebut ?



$$\begin{aligned} \text{Panjang, } 20 - 2 &= 18 \\ L &= 18 \\ L &= P \times l \\ L &= 18 \times 9 \\ &= 162 \end{aligned}$$

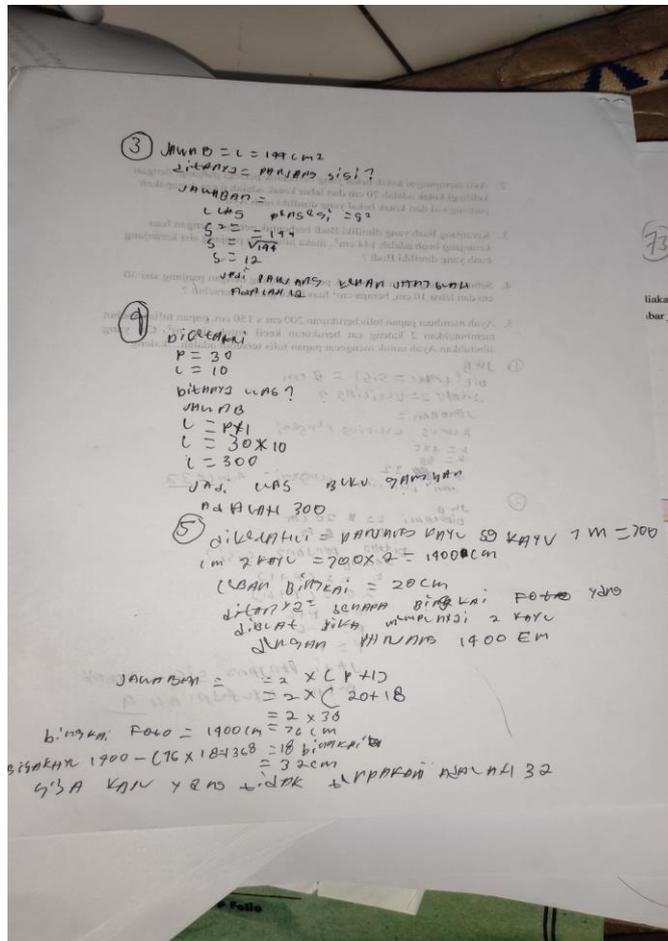
adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk  
persegi panjang dalamnya 1 meter. Di sekeliling kolam renang bagian  
dalam dengan lebar 1 meter, dan akan dipasang keramik.  
Persegi panjang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapakah  
luas keramik yang diperlukan untuk kolam renang seluruhnya ?

persegi panjang berbentuk persegi dengan panjang sisi  $15 \text{ cm}^2$   
luas tersebut ?  $4 \times 15 = 60$

Arka mengelilingi lapangan sekolah karena terlambat  
Arka mengelilingi lapangan berbentuk persegi panjang tersebut 40 meter  
persek. Jika Arka harus mengelilingi lapangan tersebut 5  
kali, berapa jarak yang ditempuh Arka?

$$\begin{aligned} P &= 40 \text{ m} \\ L &= 20 \text{ m} \\ (2 \times (40 + 20)) \\ 2 \times (60) &= 120 \end{aligned}$$

Lampiran E.2 lembar hasil soal post-test siswa



2. Ayu mempunyai kotak bekal yang berbentuk persegi panjang, dengan keliling kotak adalah 20 cm dan lebar kotak adalah 6 cm, berapakah panjang sisi dari kotak bekal yang dimiliki oleh Ayu?
3. Keranjang buah yang dimiliki Budi berbentuk persegi, dengan luas keranjang buah adalah  $144 \text{ cm}^2$ , maka hitunglah panjang sisi keranjang buah yang dimiliki Budi?
4. Sebuah buku gambar berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 30 cm dan lebar 10 cm, berapa  $\text{cm}^2$  luas buku gambar tersebut?
5. Ayah membuat papan tulis berukuran  $200 \text{ cm} \times 150 \text{ cm}$ . Papan tulis tersebut membutuhkan 2 kaleng cat berukuran kecil untuk tiap  $\text{m}^2$ . Cat yang dibutuhkan Ayah untuk mengecat papan tulis tersebut adalah...kaleng

1 diketahui = sisi = 8 cm  
ditanya = keliling?

Jawab...

Rumus keliling persegi

$$K = 4 \times \text{sisi}$$

$$K = 4 \times 8$$

$$K = 32$$

Jadi keliling persegi adalah 32

32

2 Diketahui

$$K = 20 \text{ cm}$$

$$L = 6 \text{ cm}$$

Ditanya = panjang sisi

Jawab

$$K = 2L + P$$

$$20 = 2(6) + P$$

$$10 = P + 6$$

$$P = 10 - 6$$

$$P = 4$$

Jadi panjang sisi Kd  
bekal adalah 4.4

3 diketahui =  $L = 144 \text{ cm}^2$   
ditanya = panjang sisi?

Jawab.

$$\text{Luas Persegi} = s^2$$

$$s^2 = 144$$

$$s = \sqrt{144}$$

$$s = 12$$

Jadi panjang keranjang buah

adalah 12

4 Diketahui

$$P = 30$$

$$L = 10$$

Ditanya luas?

Jawab

$$L = P \times l$$

$$L = 30 \times 10$$

$$L = 300$$

Jadi luas buku gambar  
adalah 300

5 Diketahui = panjang kayu =  $700 \text{ cm}$

$$2 \text{ kayu} = 700 \times 2 = 1400 \text{ cm}$$

$$\text{lebar papan} = 18 \text{ cm}$$

$$\text{panjang lantai} = 20 \text{ cm}$$

ditanya berapa banyak F0d07an0 jibua E jadi

memerlukan 2 kayu dengan 1400 cm

Jawab = 76 cm

$$K = 2 \times (P + L)$$

$$= 2 \times (20 + 18)$$

$$= 2 \times 38$$

2. Ayu mempunyai kotak bekal yang berbentuk persegi panjang, dengan kelilingi kotak adalah 20 cm dan lebar kotak adalah 6 cm, berapakah panjang sisi dari kotak bekal yang dimiliki oleh Ayu ?
3. Keranjang buah yang dimiliki Budi berbentuk persegi, dengan luas keranjang buah adalah  $144 \text{ cm}^2$ , maka hitunglah panjang sisi keranjang buah yang dimiliki Budi ?
4. Sebuah buku gambar berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 30 cm dan lebar 10 cm, berapa  $\text{cm}^2$  luas buku gambar tersebut ?
5. Ayah membuat papan tulis berukuran  $200 \text{ cm} \times 150 \text{ cm}$ . papan tulis tersebut membutuhkan 2 kaleng cat berukuran kecil untuk tiap  $\text{m}^2$ . Cat yang dibutuhkan Ayah untuk mengecat papan tulis tersebut adalah...kaleng

② Diketahui  
 $k = 20 \text{ cm}$   
 $l = 6 \text{ cm}$

Ditanya panjang sisi?

jawab  
 $k = 2(p+l)$   
 $20 = 2(p+6)$

$10 = p+6$   
 $p = 10-6$   
 $p = 4$

jadi panjang sisi kotak bekal ayu adalah 4

①

jawab

diketahui = 80 cm  
 ditanya = keliling?  
 jawaban =  
 rumus keliling persegi

$k = 4 \times s$   
 $k = 4 \times 8$   
 $k = 32$

jawab keliling persegi adalah 32

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Siswa menjawab salam	✓	
2	Siswa berdoa	✓	
3	Siswa mendengarkan motivasi		✓
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi	✓	
6	Siswa mengamati teka-teki	✓	
7	Siswa memperhatikan aturan permainan teka-teki matematika	✓	
8	Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami	✓	
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompoknya	✓	
10	Siswa maju untuk menyampaikan hasil diskusinya	✓	
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam presentasi	✓	
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓	
14	Mendengarkan pesan moral	✓	

15	Menjawab salam penutup	✓	
----	------------------------	---	--

14. 15-160

93.153  
//

Curup, 2024

Observer

  
Lili Surpani S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Siswa menjawab salam	✓	
2	Siswa berdoa	✓	
3	Siswa mendengarkan motivasi	✓	
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi	✓	
6	Siswa mengamati teka-teki	✓	
7	Siswa memperhatikan aturan permainan teka-teki matematika	✓	
8	Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami		✓
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompoknya		✓
10	Siswa maju untuk menyampaikan hasil diskusinya	✓	
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam presentasi		✓
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓	
14	Mendengarkan pesan moral	✓	

15	Menjwab salam penutup	✓	
----	-----------------------	---	--

12.05.2024

80

Camp, 2024

Observer

Saf  
Sarani

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa	✓	
3	Guru memberikan motivasi		✓
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	✓	
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar	✓	
7	Guru menjelaskan aturan permainan teka-teki matematika	✓	
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		✓
9	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓	
10	Guru meminta siswa untuk melakukan permainan teka-teki matematika	✓	
11	Guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusinya	✓	
12	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam presentasi		✓
13	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan	✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>			

14	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓	
15	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran	✓	
16	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	

15 : 16.100

B.1.25

Curup, 2024

Observer

Siti  
Satriani

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang diamati

No	Aspek yang Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
<b>Kegiatan Awal</b>			
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa	✓	
3	Guru memberikan motivasi		✓
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	✓	
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar		✓
7	Guru menjelaskan aturan permainan teka-teki matematika	✓	
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	✓	
9	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓	
10	Guru meminta siswa untuk melakukan permainan teka-teki matematika	✓	
11	Guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusinya	✓	
12	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam presentasi		✓
13	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan		✓
<b>Kegiatan Penutup</b>			

14	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓	
15	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran	✓	
16	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	

Curup, 2024

Observer

14 16 x100  
• 75  
//

  
Eli Surtani S.Pd

## Lampiran E persuratan

### 1. sk pembimbing

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**  
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

---

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**  
Nomor : 613 Tahun 2023  
Tentang  
**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B/11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

**Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.831/FT.05/PP.00.9/10/2023  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 26 Juni 2023

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**  
**Pertama** : 1. **Syaripah, M.Pd** **198601142015032002**  
2. **Anisya Septiana, M.Pd** **2020099002**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

**N A M A** : **Retno Anggi Fitriyani**  
**N I M** : **20591154**  
**JUDUL SKRIPSI** : **Pengaruh Strategi Permainan Teka – Teki Matematis terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong**

**Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

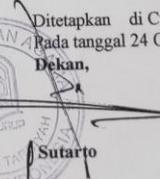
**Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

**Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

**Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

**Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

**Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
pada tanggal 24 Oktober 2023  
**Dekan,**  
  
**Sutarto**



**Tembusan :**  
1. Rektor  
2. Bendahara IAIN Curup;  
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;

## 2. Sk penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL**  
**DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**  
Nomor : 503/ 146 /IP/DPMP/TSP/III/2024

**TENTANG PENELITIAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :370/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 21 Maret 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Retno Anggi Fitriyanti/Sidomukti, 04 April 2002
NIM	: 20591154
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Tarbiyah /PGMI
Judul Proposal Penelitian	: "Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 21 Maret 2024 s/d 21 Juni 2024
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

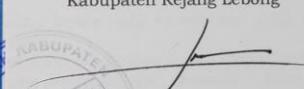
Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
Pada Tanggal : 21 Maret 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Rejang Lebong

  
**ZULKARNAIN, SH**  
Pembina  
NIP. 19751010 200704 1 001



**Tembusan :**  
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL  
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup  
3. Kepala SDN 1 Rejang Lebong  
4. Yang Bersangkutan  
5. Arsip

### 3. Surat telah selesai penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 1 REJANG LEBONG**  
Alamat : Jln. Merdeka No. 22 Telp. (0732) 23329 Curup Kab. Rejang Lebong

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 421.2/G-9/DS/SDN 1/RL/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SARI HARTATI, S.Pd**  
NIP : 197012011992062001  
Jabatan : Kepala SD Negeri 1 Rejang Lebong

Menerangkan bahwa :

Nama : **RETNO ANGGI FITRIYANTI**  
NIM : 20591154  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama tersebut diatas adalah benar telah menyelesaikan penelitian di SD Negeri 1 Rejang Lebong sejak tanggal 27 Maret sampai dengan 27 April 2024 dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :  
**"Pengaruh Strategi Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 3 SD Negeri 1 Rejang Lebong"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SD Negeri 1 Rejang Lebong

  
**SARI HARTATI, S.Pd**  
NIP. 197012011992062001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

DEPAN

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Retno Anggi Fitriyanti
NIM	: 2059154
PROGRAM STUDI	: PGM
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Syarifah M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Anisya Septiana
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh strategi Permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDH 1 RL
MULAI BIMBINGAN	: 14-11-2023
AKHIR BIMBINGAN	: 06-06-2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	14/11/2023	buat tes awal kemampuan siswa, observasi	[Signature]
2.	08/01/2024	buat PPT, instrumen penelitian	[Signature]
3.	18/01/2024	Revisi bab 1 - bab 3	[Signature]
4.	20/01/2024	Revisi instrumen	[Signature]
5.	20/03/2024	Acc Paultha	[Signature]
6.	15/05/2024	tambahkan pedoman observasi	[Signature]
7.	17/05/2024	Perbaiki kerangka berpikir, jabarkan peran	[Signature]
8.	22/05/2024	tambahkan pembahasan pm 1	[Signature]
9.	27/05/2024	Perbaiki hasil observasi	[Signature]
10.	20/05/2024	tambahkan definisi operasional	[Signature]
11.	02/06/2024	Perbaiki abstrak	[Signature]
12.	06 Jun 2024	acc sidang	[Signature]

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]  
Syarifah, M.Pd  
NIP. 1986 0114 2003 2002

CURUP, .....202

PEMBIMBING II,

[Signature]  
Anisya Septiana  
NIP. 199009202023212037

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Retno Angsi Fitriyanti
NIM	: 20591154
PROGRAM STUDI	: Pami
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Syarifah, M.Pd
PEMBIMBING II	: Anisya Septiana M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Strategi Permainan teka-teki matematika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDH IRL
MULAI BIMBINGAN	: 29-01-2024
AKHIR BIMBINGAN	: 06-06-2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	29/01/2024	Bab 1 - Bab 3	
2.	5/02/2024	Bab 1 - Bab 3 - Instrumen	
3.	23/02/2024	Perbaikan Bab 1 - Bab 3	
4.	6/03/2024	Perbaiki Instrumen	
5.	13/03/2024	Tambahkan Perum perukon + perbaiki Instrumen	
6.	20/03/2024	Ati Penelitian	
7.	10/05/2024	Tambahkan uji hipotesis + rumus	
8.	15/05/2024	Perbaiki hasil penelitian	
9.	23/05/2024	Perbaiki selang persentase keterlaksanaan	
10.	27/05/2024	Perbaiki Peta - Peta	
11.	30/05/2024	Perbaiki Abstrak	
12.	6.6.2024	Ati Sidang	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

CURUP, .....202

PEMBIMBING I,

Syarifah, M.Pd  
NIP. 19860114 201003 2002

PEMBIMBING II,

Anisya Septiana  
NIP. 199009202023212037

## Lampiran Dokumentasi



**Kegiatan Pra observasi**



**Wawancara dengan ibu Eli**



**Siswa mengerjakan soal *Pre-test***



**Pemberian soal *Pre-test***



**Pembelajaran dengan strategi teka-teki**







**Pemberian soal Post-test**



**Siswa mengerjakan soal *Post-test***

## BIODATA PENULIS



Retno Anggi Fitriyanti, lahir pada tanggal 4 april 2002 di desa sidomukti, unit 5 kecamatan padang jaya, kabupaten Bengkulu utara, merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Toto Susanto dan ibu Saadah Alrasid, penulis pertama kali menempuh Pendidikan di SDN 05 padang jaya pada tahun 2008-2014, sekolah menengah pertama di SMPN 29 Bengkulu utara pada tahun 2014-2017 dan sekolah menengah atas di SMAN 8 Bengkulu utara pada tahun 2017 – 2020. setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan strata 1 (SI) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dengan mengambil jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah, dengan semangat dan motivasi yang tinggi, dan berkat dukungan dan doa dari kedua orang tua penulis berhasil menyelesaikan Pendidikan SI pada tahun 2024. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan dan menambahkan khazanah ilmu yang bermanfaat. Dengan judul skripsi “Pengaruh Permainan Teka-Teki Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 1 Rejang Lebong”