

**PENGARUH MEDIA PCK (PERMAINAN CONGKLAK
KELIPATAN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERHITUNG SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS II DI SDN 50 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar (SI)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh :

ANISAH ALTHAF ZHAFIRAH

NIM.2059102

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
TAHUN 2024**

PENGAJUAN SIDANG MUNAQOSAH

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di

Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka skripsi saudara **Anisah althaf zhafirah** mahasiswa IAIN Curup yang berjudul: **Pengaruh media PCK(permainan congklak kelipatan) untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong**, sudah dapat di ajukan dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.

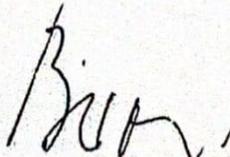
Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Curup, 02 Agustus 2024

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Beni Azwar, M. Pd, Koms
NIP. 196704241992031003



Anisya Septiana, M. Pd
NIP. 199306012023212048

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisah Althaf Zhafirah
NIM : 20591023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman dan sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

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

Curup, 2 Agustus 2024



Anisah Althaf Zhafirah
NIM.20591023



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

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1737 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/08/2024

Nama : Anisah Althaf Zhafirah
NIM : 20591023
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di SDN 50 Rejang Lebong

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

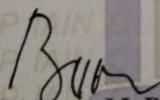
Hari/Tanggal : Kamis, 08 Agustus 2024
Pukul : 13:30 – 15:00 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

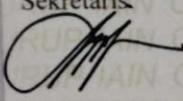
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua

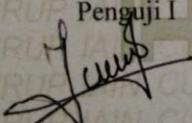
Sekretaris

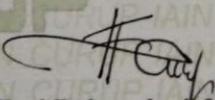

Dr. Beni Azwar, M. Pd, Kons
NIP. 196704241992031003


Anisya Septiana, M. Pd
NIP. 199009202023212037

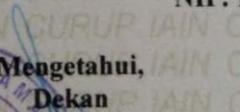
Penguji I

Penguji II


Dr. Jumirah Warlizasusi, M. Pd
NIP. 196609251995022001


Fevi Rahmadeni, M. Pd
NIP. 199402172019032016

Mengetahui,
Dekan


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



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SDN 50 Rejang Lebong”**. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik bagi umatnya yang selalu kita harapkan dan nantikan syafaatnya di hari akhir nanti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapatkan dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, bapak Dr. Nelson, S. Ag., M. Pd. I.
3. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd. selaku Dekan Fakultas tarbiyah IAIN Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktor, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
5. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku pembimbing akademik (PA)

6. Bapak Dr. H. Beni Azwar, M. Pd. Kons. Selaku Pembimbing I
7. Ibu Anisya Septiana, M. Pd. selaku Pembimbing II
8. Ibu Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd. selaku penguji I
9. Ibu Pevi Ramadani, M.Pd. selaku penguji II
10. Bapak Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Bapak Zulman Karnain, S. Pd. I Kepala Sekolah SD Negeri 50 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulisan melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulisan mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 19 Juli 2024

Penulis

Anisah Althaf Zhafirah

NIM.20591023

MOTTO

“ Allah tidak membebani melaikan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S.AL-Baqarah Ayat :286)

“Dan Bahwasanya Seorang Manusia Tiada Memperoleh Selain Apa Yang Telah Diusahakannya”

(Q.S. AN Najm ayat : 39)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebutkan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang – orang yang menuntut ilmu. Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi setiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Untuk kedua orang tua saya Umi Rina Wati, Abi Rakijo, cinta pertama ku abi ku tercinta yang selalu memberikan doa terbaik, dan menjadi garda terdepan untuk anak – anak nya, terima kasih atas semua cinta dan pengorbananmu. Terimakasih atas dukungan hingga saya dapat berada pada titik ini. Sehat selalu agar bisa menemani dalam setiap perjalanan dan pencapaian dalam hidup saya. Teristimewa dan pintu syurga saya, sebagai bakti dan hormat serta terimakasih atas segala bantuan serta lelah menjadi pendamping dalam hal yang menemani, doa yang selalu menyertai setiap langkah saya yang selalu terlimpahkan yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan saya. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga sekarang. Tetaplah kebersamai dan tempat untuk pulang, mi.
2. Kepada kedua adik saya M. Daffa Ikhsan Prakoso dan M. Akbar Syafatullah terimakasih atas dukungan dan motivasi, selalu mendoakan mbak dan menantikan keberhasilan mbak.

3. Keluarga besarku yang telah kebersamaiku Mbah Uti, Pak Wo Dan Mak Wo, Bude Rini, Ayah Gitok, Bunda Reka , Om Totok, Lek Reno, Bulek Sri, Bunda Julid, dan Ayah Mansur, Mbak Cici, Bang Safri, Mas Tian, Mbak Weni, dan seluruh keluarga besarku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa. Kepada keponakan dan sepupu saya Darel, Caca, Kaka, Zikra, Karin, Adlim, Ilham, Gaza, Alesha dan tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan.
4. Kepada sahabat saya dari semasa sekolah Della Safira dan Evita Tri Rezeki, selama kurang lebih 7 tahun ini selalu bersama banyak doa yang terpanjat untuk menuju impian di masa yang akan datang.
5. Tak lupa pula kepada sahabat-sahabat saya di masa perkuliahan, Laudy Anggita, Mutek, yang selama 4 tahun ini selalu bersama terimakasih tetap bertahan sampai saat ini.
6. Kepada teman – teman seperjuangan PGMI C, Pohon Baca, Gotta Official.
7. Terima kasih almamaterku IAIN Curup.
8. Terima kasih untuk diri sendiri Anisah. Terimakasih sudah menepikan ego dan memilih tetap bertahan dan bangkit untuk menyelesaikan semua ini. Terimakasih sudah mampu bertahan dari berbagai rintangan dan tekanan dari luar banyak yang ingin membuat jatuh dan terpuruk dan selalu memutuskan untuk terus menjalani dan tidak menyerah. Kita usaha untuk menjadi manusia yang sukses, rendah hati dan kamu hebat, Anisah.

ABSTRAK

Anisah Althaf Zhafirah (20591023): **“Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SDN 50 Rejang Lebong”**, skripsi pada program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berhitung siswa. diduga karena penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi tingkat keterampilan siswa sebelum penerapan media PCK, (2) Mendeskripsikan tingkat keterampilan berhitung siswa setelah menerapkan media PCK dalam mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong, (3) pengaruh media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan menentukan pengaruhnya terhadap pencapaian keterampilan berhitung pada mata pelajaran khususnya pada siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong.

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 2, dan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampel*. 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 yang diperoleh adalah. (1) keterampilan berhitung siswa sebelum menggunakan media PCK terlihat masih rendah, penguasaan matematika dan juga banyak siswa yang tidak berantusias dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang kurang membuat mereka tertarik dan membuat mereka kurang berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memahami pembelajaran matematika. Kemampuan berhitung perkalian siswa masih tergolong rendah di peroleh rata – rata 55,09. (2) setelah menggunakan media PCK, ada peningkatan kemampuan berhitung siswa dari *pretest* sampai ke *post-test*. Keterampilan berhitung setelah menggunakan media PCK mengalami peningkatan dengan diperoleh nilai pada hasil *post-test* terdapat nilai rata-rata sebesar 77,33. (3) terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media PCK dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong. Hasil penelitian pada uji hipotesis dengan uji *uji paired sampel t-test* didapat nilai signifikansi (1-tailed) $0,000 > 0,005$ dari perhitungan tersebut maka didapat bahwa H_a di terima dan H_0 ditolak maka ditunjukkan bahwa pengaruh yang signifikan pada media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci : Media PCK (permainan congklak kelipatan), Matematika, Keterampilan Berhitung.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUAN SIDANG	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiviv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Pikir	22
C. Kajian penelitian yang relevan.....	23
D. Hipotesis penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	29
a. Populasi	29
b. Sampel Penelitian.....	30
D. Variabel Penelitian.....	30
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31

F. Uji Coba Instrumen.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perkalian 1 - 10	12
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi Aktivitas Guru	32
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi Aktivitas Siswa.....	34
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	35
Tabel 3. 8 klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 3. 12 Daya Pembeda soal	42
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Data Pretest Keterampilan Berhitung Siswa Mata Pelajaran Matematika.....	50
Tabel 4. 3 Deskripsi Kategori Skor Pretest.....	50
Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif Data Posttest	51
Tabel 4. 5 Deskripsi Kategori Skor Posttest	52
Tabel 4. 6 Rangkuman Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Paired Sample T-Test .Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penelitian Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan)	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Kategori Skor Pretest.....	51
Grafik 4. 2 Kategori Skor Posttest	52
Grafik 4. 3 Rata-Rata Nilai Pretest-Posttest.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Keterampilan Berhitung Pada Saat Observasi	4
Gambar 2. 1 Papan Congklak Secara Umum.....	19
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Pikir.....	2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dalam proses pengembangan, jika tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Dalam keseharian manusia tidak bisa lepas dari, pendidikan karena hal itu merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Salah satu untuk meningkatkan upaya mutu pendidikan di sekolah ialah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar. Arti dari pendidikan itu sendiri tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1, yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹

Degeng menyatakan bahwa “Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) itu sendiri, dan kedua, oleh cara mengajar guru”. Karena itu guru harus berusaha menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah dan bermakna. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik. Demikian pula dalam bidang studi matematika.²Dalam proses belajar mengajar, perhatian siswa tentang materi yang diberikan guru akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tersebut. Perhatian siswa yang lebih efisien terhadap materi pelajaran yang diberikan guru menyebabkan transfer pengetahuan yang terjadi lebih mudah sehingga diharapkan proses belajar mengajarkan akan dapat lebih berhasil.

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran mempunyai andil yang besar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Guru harus mampu menggunakan metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi dan membantu siswa agar tidak mengalami kesulitan, kejenuhan dan memberikan motivasi belajar, diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif, salah satunya adalah dengan alat peraga, dan di penelitian ini media yang akan digunakan peneliti adalah congklak.

¹ Tim Pustaka Yustisia, Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013 (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.

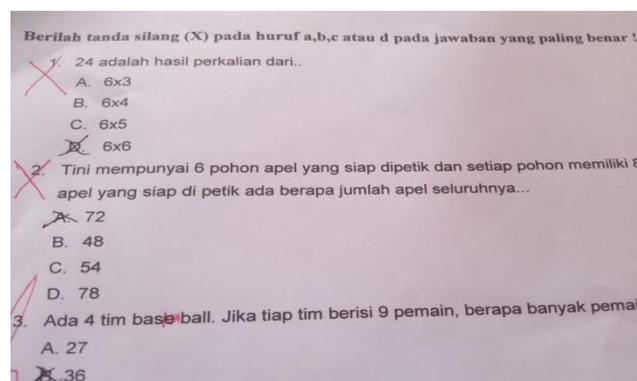
² Sugiyanto, model-model pembelajaran inovatif, (Jakarta:Yuma Pustaka, 2008),h. 5

Permainan congklak yang digunakan ini adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia dan masih dimainkan hingga saat ini, namun keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan di era 4.0. Pada zaman sekarang anak-anak lebih banyak yang menggunakan *gadget* dan tidak lagi bermain permainan tradisional. Penggunaan media congklak diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi peserta didik pun ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan media congklak siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, dan media congklak ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu dapat menimbulkan keceriaan saat mempraktikkannya seperti bermain congklak. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berpikir kritis, dan bermakna sehingga mereka dapat mengingat dalam jangka waktu yang panjang.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar dan menjadi mata pelajaran inti. Hal ini dapat dilihat dari kuantitas di setiap jenjang pendidikan. Jam pelajaran matematika juga lebih banyak dari mata pelajaran lain. Hal tersebut dapat dipahami karena matematika merupakan cabang ilmu pendidikan yang mengandung banyak

konsep abstrak sehingga menyebabkan siswa merasa sulit mempelajari matematika terutama siswa Sekolah Dasar.³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Sri di kelas II SDN 50 Rejang Lebong pada tanggal 18-19 November 2023. Kemudian peneliti melakukan observasi ulang pada tanggal 23-24 November 2023 dengan Ibu Yeni terkait masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran matematika para siswa banyak yang kurang tertarik dengan mata pelajaran ini, banyak dari mereka yang masih sangat kurang terampil dalam berhitung, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media congklak diharapkan bisa menarik perhatian siswa dan bisa meningkatkan minat belajar siswa dan membuat semangat belajar dengan demikian diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa.



Gambar 1. 1 Hasil Keterampilan Berhitung Pada Saat Observasi

Berdasarkan data diatas jawaban siswa, untuk menjawab siswa dari populasi keseluruhan 21 siswa niali dilihat pada tabel dibawah ini:

³ kabut Ambrita Nurhayati, "Pengembangan Media Permainan Congklak Matematika Untuk Mengefektifkan Penyampaian Materi Fpb dan Kpk di Sekolah Dasar", *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8 NO.1 2016. h.35

Tabel 1.1
Data Hasil Keterampilan Berhitung

Kelas	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Tuntas %	Belom Tuntas %
IIA	60	21	10	11	48	52

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa dari 21 siswa kelas IIA hanya ada 10 siswa yang tuntas dan 11 siswa lainnya belum tuntas. Soal tes bisa dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 November 2023, dari observasi tersebut dapat dilihat bahwa rendahnya keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika siswa kelas II.

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya media yang menarik, dan guru yang lebih aktif dibandingkan dengan siswa. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung membuat siswa akan membosankan dan akibatnya membuat siswa kurang minat dan hasil belajarnya kurang maksimal. Berdasarkan uraian diatas yang dapat dijadikan latar belakang masalah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 50 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan di SDN 50 Rejang Lebong dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang menarik.

2. Tidak terdapat trik atau metode guru khusus untuk berhitung perkalian.
3. Gaya belajar setiap siswa yang kurang diperhatikan.

C. Batasan Masalah

Melihat banyak dan luasnya permasalahan yang ada dan peneliti juga memiliki kemampuan yang terbatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu materi operasi hitung perkalian pada mata pelajaran matematika kelas II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti mengambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana keterampilan berhitung siswa sebelum menggunakan media PCK ?
2. Bagaimana keterampilan berhitung siswa setelah diterapkannya PCK. ?
3. Adakah pengaruh media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi tingkat keterampilan siswa sebelum penerapan media PCK
2. Mendeskripsikan tingkat keterampilan berhitung siswa setelah menerapkan media PCK pada pembelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong

3. Pengaruh media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan menentukan pengaruhnya terhadap pencapaian keterampilan berhitung pada mata pelajaran khususnya pada siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dalam dua karangan berikut :

1. Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SD
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian serta dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan yang mendalam.
 - b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan kompetensi penggunaan media pada pembelajaran matematika dan dapat menjadikan suasana belajar menjadi aktif serta dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah.
 - d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah yang dihadapi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan cara memahami matematika yang berkaitan dengan watak serta hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan yang paling utama melibatkan penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian.⁴ Menurut pendapat Nyimas Aisyah, dkk berpendapat bahwa kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan semua manusia memerlukan kemampuan ini.⁵ Kemudian terdapat pengertian lainnya mengenai kemampuan berhitung merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan, melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.⁶

⁴ Adib Jion Satriyo, "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN JARIMATIKA SISWA KELAS 2 SDN GALENGDOWO 2 WONOSALAM" 1, no. 2 (2023)

⁵ Sumarni N Ahudulu, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Pada Siswa Kelas II SDN 01 Duhiadaa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 4, no. 1 (2020): 45.

⁶ Andi Agustan Arifin Nursila Abdullah, Bujuna Al Haddad, "Aktivitas Meronce Dengan Media Tangkai Ubi Kayu Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 1 (2021): 90–101.

Istilah keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti pandai melakukan sesuatu dalam bentuk tindakan. Keterampilan diambil dari kata terampil (*skill full*) yang artinya kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cakap, cepat dan tepat. Keterampilan merupakan kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan mengacu kepada kemampuan agar melakukan sesuatu dalam cara efektif. Keterampilan ditetapkan bersamaan dengan belajaras. Keterampilan merupakan pengetahuan eksperiensial yang dilakukan secara berulang dan terus menerus secara terstruktur sehingga membentuk kebiasaan dan kebiasaan baru seseorang. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan melakukan sesuatu melalui belajar yang berupa tindakan dengan cepat, secara efektif untuk menempati isi tertentu.

Keterampilan dapat diperoleh seseorang dengan cara belajar atau latihan yang berulang-ulang hal tersebut senada dengan pendapat Bambang Kaswanti Purwo yang mengatakan bahwa keterampilan tidak dapat diperoleh melalui kegiatan menghafal, tetapi diperoleh melalui kegiatan yang terus menerus. Demikian pula dengan keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika, siswa dapat memiliki keterampilan berhitung apabila siswa belajar atau berlatih berulang kali sehingga siswa mahir dalam berhitung.

Berhitung menurut kamus besar Bahasa Indonesia, berawal dari kata dasar “ hitung” yang berarti membilang yang terdiri dari menjumlahkan, mengurangi, membagi, dan memperbanyak, dan lain nya. Menghitung sendiri mendapat imbuhan-meng yang memiliki makna mencari jumlahnya (sisa pendapatannya) dapat menjumlahkan dan mengurangi dan sebagainya.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pandangan yang berbeda dari pakar maupun para ahli terkait kemampuan berhitung. Jadi kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang meliputi penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian. Kegiatan kemampuan berhitung dapat membantu mereka memahami konsep bilangan, kemudian lambang bilangan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membuat siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Perkalian

a. Pengertian Perkalian

Perkalian adalah salah satu dari empat operasi aritmatika dasar, selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Dalam matematika, perkalian berarti penjumlahan yang berulang-ulang dari kelompok-kelompok yang berukuran sama. Kita mengenal operasi perkalian termasuk dalam operasi hitung bilangan, menurut pendapat Sutawidjaja, yang mengatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang

dengansuku-suku yang sama.⁷ Kemudian menurut pendapat soesilowati bahwa perkalian adalah bentuk lain dari penjumlahan berulang. Sedangkan menurut Smith & Smith, perkalian adalah operasi yang digunakan untuk menemukan produk ketika dua faktor diketahui yaitu faktor x faktor = produk.⁸

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan dari suatu bilangan yang sama secara berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Karna perkalian itu diibaratkan seperti huruf a dan b merupakan bilangan, sehingga dapat dituliskan dengan $a \times b = b + b + b \dots$, biasanya disimpulkan bahwa dikala saat sebelum menekuni perkalian, maka siswa harus menguasai penjumlahan terlebih dahulu. Misalkan 5×3 bisa didefinisikan ke siswa perkalian tersebut selaku angka belakang berbentuk angka 3 ditulis sebanyak angka depan ialah 5 sehingga bisa dijabarkan dengan $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$, namun sebaliknya untuk 3×5 maka didefinisikan pula ke siswa perkalian tersebut selaku $5 + 5 + 5 = 15$. Dengan demikian dari perhitungan tersebut dengan hasil yang sama, tetapi dengan secara konseptual 5×3 tidak sama dengan 3×5 .

⁷ Cici Adila Fiasco Ahmad Farhan Al Isnaini, Wiwin Haryani, Halimah Tusakdiah, "UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATANG NAPIER DI SDN 34/I MUARA BULIAN" 3 (n.d.): 528–540.

⁸ Ihsan Maulana Maulana, Yaswinda Yaswinda, and Nurhamidah Nasution, "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4, no. 2 (2020): 512.

Tabel 2. 1 Perkalian 1 - 10

1	2	3	4	5
$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 1 = 5$
$1 \times 2 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 2 = 8$	$5 \times 2 = 10$
$1 \times 3 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 3 = 15$
$1 \times 4 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 4 = 20$
$1 \times 5 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 5 = 20$	$5 \times 5 = 25$
$1 \times 6 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$
$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 7 = 35$
$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$
$1 \times 9 = 9$	$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$	$5 \times 9 = 45$
$1 \times 10 = 10$	$2 \times 10 = 20$	$3 \times 10 = 30$	$4 \times 10 = 40$	$5 \times 10 = 50$
6	7	8	9	10
$6 \times 1 = 6$	$7 \times 1 = 7$	$8 \times 1 = 8$	$9 \times 1 = 9$	$10 \times 1 = 10$
$6 \times 2 = 12$	$7 \times 2 = 14$	$8 \times 2 = 16$	$9 \times 2 = 18$	$10 \times 2 = 20$
$6 \times 3 = 18$	$7 \times 3 = 21$	$8 \times 3 = 24$	$9 \times 3 = 27$	$10 \times 3 = 30$
$6 \times 4 = 24$	$7 \times 4 = 28$	$8 \times 4 = 32$	$9 \times 4 = 36$	$10 \times 4 = 40$
$6 \times 5 = 30$	$7 \times 5 = 35$	$8 \times 5 = 40$	$9 \times 5 = 45$	$10 \times 5 = 50$
$6 \times 6 = 36$	$7 \times 6 = 42$	$8 \times 6 = 48$	$9 \times 6 = 54$	$10 \times 6 = 60$
$6 \times 7 = 42$	$7 \times 7 = 49$	$8 \times 7 = 56$	$9 \times 7 = 63$	$10 \times 7 = 70$
$6 \times 8 = 48$	$7 \times 8 = 56$	$8 \times 8 = 64$	$9 \times 8 = 72$	$10 \times 8 = 80$
$6 \times 9 = 54$	$7 \times 9 = 63$	$8 \times 9 = 72$	$9 \times 9 = 81$	$10 \times 9 = 90$
$6 \times 10 = 60$	$7 \times 10 = 70$	$8 \times 10 = 80$	$9 \times 10 = 90$	$10 \times 10 = 100$

b. Pemahaman Konsep Perkalian

Pemahaman konsep menurut Yunika adalah bagaimana kemampuan berfikir, bersikap dan bertindak serta bagaimana siswa mampu memecahkan masalah melalui pemilihan prosedur yang dirasa tepat. Pemahaman konsep berperan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal menurut Lestari & Surya bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa, kemudian kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi dan kemampuan representasi matematika. Dengan mengungkapkan kembali apa yang telah diinformasikan sebelumnya, selanjutnya siswa dapat mengaplikasikan konsep pada kondisi yang berbeda, kemudian siswa dapat mengembangkan dampak dari sebagian adanya suatu konsep, atau dapat diartikan siswa mampu menyelesaikan setiap masalah dengan benar.⁹

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep perkalian adalah suatu kemampuan siswa dalam penguasaan materi dan kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian, menyerap, menguasai, hingga mengaplikasikannya dalam pembelajaran matematika.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika (dalam bahasa Inggris *mathematic*) berasal dari bahasa kata latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari bahasa Yunani, *matematika*, yang berarti “*relating to learning*”. Kata ini mempunyai

⁹ Mega Prasrihamni, Zulela, and Edwita, “Jurnal Cakrawala Pendas,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 128–134.

akar kata *mathema* yang berarti *knowledge, science* (pengetahuan, ilmu). Matematika merupakan satu diantara mata pelajaran yang sangat *vital* dan berperan strategi dalam pembangunan dan teknologi (IPTEK), karena mempelajari matematika sama halnya melatih pola *inovatif* dalam memecahkan masalah. Afidah Khairunnisa “ mengemukakan bahwa Matematika berperan sebagai bahasa simbolik yang adalah saran ilmiah untuk mengembangkan cara berpikir logis”.

Soedjadi mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang didasarkan atas akal (rasio) yang berhubungan benda-benda dalam pikiran yang abstrak atau matematika memiliki objek kajian yang abstrak. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari.¹⁰ Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.¹¹

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis mengidentifikasi bahwa hakikat matematika merupakan kumpulan ide-ide yang bersifat abstrak, terstruktur, dan hubungannya diatur dengan aturan dan logis berdasarkan pola pikir deduktif.

¹⁰ Su Bok Choy, *Genius Matematika*, (Jakarta, Gramedia, 2011), h.3

¹¹ Bektu Hermawan Handoyo, *Matematika Akhlak*, (Jakarta, kawan pustaka, 2009), h.6

4. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari kata *latin* " *medius* " yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau keadilan, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹²

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹³

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus dipertimbangkan

¹² Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).

¹³ Azhar Arsyad, Media Pengajaran (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997),3.

dan diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.

- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi siswa dari sisi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umum, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- 4) Karakteristik media di sekolah atau memungkinkna bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbngan seorang guru.

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan kegiatan dan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁴

Sudjana dan Rivai menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar antara lain :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa
- 2) Bahan pengajaran akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan
- 3) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan mendemonstrasikan, dll.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri- sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya .

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.15

- 3) Kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan museum atau kebun binatang.¹⁵

5. Konsep Media Congklak

a. Pengertian Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji dakon dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Di Malaysia permainan ini lebih dikenal dengan nama *congkak* dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama *congklak*, *dakon*, *dakon*, dan *dakonan*. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama *dentuman lamban* sedangkan. Di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama *mokaotan*, *maggaleceng*, *galacang* dan *nogarata*. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut *mancala*.

Congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan papan kayu dengan lubang bulat yang berjumlah 14 hingga 16 lubang. Dari total jumlah lubang yang terdapat pada papan

¹⁵ *Ibid.*, h.22-27

congklak, dua di antaranya memiliki ukuran yang lebih besar dan terletak di ujung papan.



Gambar 2. 1 Papan Congklak Secara Umum

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan dakon terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Papan dakon terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan dua lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil diisi permainan dan lubang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain.

b. Manfaat Congklak

Sekilas media congklak terlihat sangat sederhana tetapi dibalik kesederhanaan sesungguhnya memiliki manfaat yang dapat diperoleh dari congklak. Media congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung, karena dengan menggunakan media congklak mampu

meningkatkan kemampuan berhitung, karena dengan menggunakan media congklak dalam pembelajaran matematika anak dapat bermain sambil menghitung biji-biji congklak yang di letakkan kelubang yang terdapat pada papa congklak.

6. Kelebihan Dan Kekurangan Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan)

Media PCK mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut kelebihan dari media PCK yaitu :

1. PCK dapat membantu siswa dengan mudah memahami sebuah konsep atau materi, dalam memahami konsep bisa menggunakan media berupa benda konkret seperti Media PCK ini
2. Karena dikemas dalam bentuk permainan, siswa bisa lebih bahagia dan santai dalam belajar matematika dan dengan demikian minat belajar siswa akan semakin meningkat untuk belajar matematika.
3. Mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada siswa melalui Media PCK.

Selain kelebihan, Media PCK juga memiliki kekurangan yaitu :

1. Siswa dan guru belum semua bisa memahami Media PCK ini.
2. Jika digunakan secara tidak berhati-hati media akan rusak.
3. Karena permainan ini adalah salah satu permainan tradisional dari daerah jawa, belum tentu semua daerah mengenal permainan ini.

Cara mengatasi kekurangan Media PCK ini, yaitu siswa dan guru dapat memahami tentang Media PCK dengan mempelajari buku panduan

Media PCK. Dalam buku panduan tersebut terdapat cara pembuatan Media PCK dan juga terdapat cara penggunaan Media PCK

7. Implementasi Permainan Congklak Terhadap Operasi Perkalian

Cara kerja media congklak sangat sederhana, untuk menyelesaikan soal perkalian berikut:

- a. Guru memberikan contoh soal yaitu $3 \times 3 = 3 + 3 + 3 = 9$
- b. Bilangan 3 adalah jumlah biji congklak dan bilangan 3 adalah jumlah lubang congklak dimasuki biji congklak
- c. Kemudian siswa mengambil biji congklak sebanyak 3 biji kemudian dimasukkan ke lubang congklak dan terakhir siswa mengambil 3 biji congklak yang dimasukan ke lubang yang ke tiga
- d. Siswa menghitung jumlah semua biji di ketiga lubang tersebut
- e. Setelah menghitung jumlah seluruh biji congklak dari ketiga lubang tersebut adalah hasil perkaliannya.

8. Kaitan Antara Kemampuan Berhitung Dengan Media Congklak

Kemampuan berhitung adalah penalaran untuk mengoperasikan bilangan seperti penjumlahan, pembagian dan perkalian. Kemampuan berhitung perkalian merupakan salah satu bentuk yang berkaitan dengan pelajaran matematika dengan media yang digunakan sebagai alat bantu hitung dalam mengerjakan soal matematika pengetahuan tentang ilmu hitung dasar dalam mengoperasikan bilangan dapat diajarkan melalui penggunaan media congklak. Penelitian ini berfokus pada kemampuan berhitung bilangan angka 1 digit dengan menggunakan media congklak.

Dalam penggunaan media congklak anak dapat bermain sambil berhitung dengan menggunakan biji-biji congklak. Beberapa kegiatan pembelajaran berhitung seperti anak menyebutkan angka, serta menjumlahkan biji congklak yang ada. Beberapa kegiatan dalam penggunaan media congklak tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Kerangka Pikir

Program pembelajaran jenis apapun akan dapat berjalan sesuai dengan apa yang kita inginkan, jika dapat memenuhi kebutuhan dan kemampuan murid dengan memperhatikan komponen-komponen dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah modifikasi dalam media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak. Selain membangkitkan motivasi dan minat murid, media juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memudahkan informasi.



Gambar 2. 2 Skema Kerangka Pikir

C. Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa jenis penelitian yang sejenis atau relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan :

1. Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 7-8 Tahun Kelas II

Penelitian yang dilakukan oleh Afrah yang berjudul. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan 2 kelompok,

yaitu: kelompok eksperimen kontrol dan kelompok kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan berhitung pemula pada anak usia 7-8 tahun (kelas IISD) yang dikembangkan melalui permainan congklak dan dikembangkan tanpa permainan congklak. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berhitung permulaan yang diberikan sebelum penilaian (pretest) dan sesudah penilaian (posttest) pada pokok pembahasan penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan pretest dan posttest.

2. Pemanfaatan Media Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Sahrnayanti dan wahyuningsih tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa metode penelitian penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika memanfaatkan media permainan congklak

untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal menghitung. di penelitian ini media congklak untuk membantu siswa dalam berhitung dan meningkatkan keterampilan berhitungnya. Perbedaan dengan penelitian ini penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Persamaan nya dengan metode ini media yang digunakan yaitu permainan congklak.

3. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Safitri penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak di taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, melalui langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan lembar observasi (*checklis*). Teknik analisa data dilakukan secara kualitatif dan menggunakan triangulasi. Hasil penelitian yang diperoleh tentang kemampuan berhitung menunjukkan perkembangan pada siklus 1 kemampuan berhitung pada kriteria berkembang sangat baik masih sedikit, pada siklus 2 sudah meningkat anak yang berkembang sangat baik dan pada siklus 3 sudah meningkat anak yang berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut direkomendasikan bahwa melalui permainan congklak adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah jenis penelitiannya pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan teknik analisa yang digunakan kualitatif.

D. Hipotesis penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul.¹⁶ Begitu juga dengan pendapat Nana Sudjana yang mengatakan hipotesis sebagai asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan. Berdasarkan pengertian hipotesis dari para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara dari pertanyaan yang ada di rumusan masalah sampai dapat terbukti dari data-data penelitian.

Berdasarkan deskripsi kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh media pembelajaran PCK pada mata pelajaran Matematika dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa kelas II SDN 50 Rejang Lebong.

Ho: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran PCK pada mata pelajaran Matematika dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa kelas II SDN 50 Rejang Lebong.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 152.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk angka-angka yang akan diuji dengan metode statistik. Pada penelitian ini jenis eksperimen yang digunakan adalah penelitian *pre – Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group desain pretest-posttest* yaitu diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.¹⁷ Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam metode eksperimen yaitu *One Group Pretest-Posttest*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran PCK . Setelah diberikan tes pada awal pembelajaran, lanjutnya kepada peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana efektif pembelajaran keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran PCK .

¹⁷ *Ibid*, hal 114

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : keterampilan berhitung sebelum perlakuan (pretest)

X : perlakuan berupa media congklak

O₂ : pengukuran keterampilan berhitung setelah perlakuan(*posttest*)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 50 Rejang Lebong, yang beralamatkan Desa Kampung Melayu, Kec Bermani Ulu, Kab.Rejang Lebong, Prov.Bengkulu. SD N 50 Rejang Lebong ini merupakan salah satu sekolah dasar di kecamatan Bermani Ulu . dalam perkembangannya, sekolah ini telah mengalami perkembangan yang baik termasuk dalam sarana dan prasarananya cukup memadai.

Adapun alasan peneliti memutuskan untuk menjadikan SD Negeri 50 Rejang Lebong ini sebagai lokasi penelitian, karena ada beberapa pertimbangan, antara lain:

1. Di SD Negeri 50 Rejang Lebong ini belum pernah diadakan penelitian tentang pengaruh media congklak untuk meningkatkan keterampilan berhitung.
2. Siswa kelas II SD Negeri 50 Rejang Lebong masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika.

3. Rendahnya prestasi belajar matematika yang disebabkan oleh adanya kesan negatif bahwa pelajaran matematika membosankan dan sulit dipahami.
4. Guru dan Kepala Sekolah cukup terbuka untuk menerima pembahasan dalam pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar. Waktu penelitian dan wawancara dilaksanakan pada tanggal 30, september 2023 sampai dengan selesai.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 50 Rejang Lebong. Alasan memilih kelas II sebagai populasi, karena sesuai dengan materi yang digunakan dalam penelitian yaitu perkalian, materi tersebut yang akan diajarkan di kelas II, sehingga peneliti memilih siswa kelas II SD Negeri 50 Rejang Lebong ini sebagai populasi.

Dimana populasi berupa populasi heterogen yang di dalam unsurnya terdapat sifat variasi sehingga ada batasan baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

¹⁸ Sugiyono, Statistik untuk penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal: 61

Tabel 3. 2 Daftar Jumlah Siswa Kelas II SD N 50 Rejang Lebong

Kelas	Jumlah siswa
IIA	21
IIB	18
Jumlah	39

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.¹⁹ Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti, untuk pemberian sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan untuk dipilih sebagai anggota sampel. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas II A berjumlah 21 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.²⁰

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi. Disebut juga variabel penyebab atau *independent variable*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah alat peraga congklak.

¹⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 62.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 96.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Disebut juga variabel akibat atau *dependent variable*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berhitung.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah pengumpulan data. Untuk memperoleh data yang tepat dan akurat maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, tes dan dokumentasi.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam observasi ini berfungsi untuk mengetahui peningkatan aktivitas pendidik atau guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.²¹ observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar siswa terhadap materi operasional hitung perkalian. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berhitung pada siswa dapat

²¹ Muslich Anshori & Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya : Unair (AUP), (2009), hlm 94.

dilihat hasil tes (*post-test*) yang diberikan setelah pemberian tindakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa pada masing-masing perlakuan. Bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda karena dapat memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi kemampuan siswa pada materi operasi hitung perkalian.

Tes yaitu pengambilan data yang berupa informasi mengenai pengetahuan, sikap, bakat dan lainnya, dan dengan diadakannya tes ini merupakan bakal awal atau hasil belajar dengan berbagai prosedur penelitian. Untuk mengukur keterampilan berhitung siswa dengan kemampuan siswa dalam menghitung perkalian yaitu dengan menggunakan tes tertulis dengan butir-butir soal atau instrumen soal untuk mengukur kemampuan keterampilan berhitung melakukan operasi hitung perkalian dan ketuntasan belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh peneliti. Tes yang diberikan berupa tes pembelajaran perkalian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

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

Tabel 3. 3
Pedoaman Observasi Aktivitas Guru

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jika sesuai dengan aspek yang diamati pada proses pembelajaran berlangsung!

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	Guru mengucapkan salam		
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa		
3	Guru memberikan motivasi		
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan		
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar		
7	Guru menjelaskan aturan PCK(Permainan Congklak Kelipatan)		
8	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok		
9	guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusikusi		
10	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan		
Kegiatan penutup			
11	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran		
12	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran		
13	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan		

Tabel 3. 4
Pedoman Observasi Aktivitas Siswa

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jika sesuai dengan aspek yang diamati pada proses pembelajaran berlangsung!

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	siswa menjawab salam		
2	Siswa berdoa		
3	Siswa mendengarkan motivasi		
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
6	Siswa mengamati congklak		
7	Siswa memperhatikan aturan permainan PCK (Permainan Congklak Kelipatan)		
8	Siswa bertanya terkait mencari yang belum dipahami		
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompok		
10	Siswa maju untuk menyimpulkan hasil pembelajaran		
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam persentasi		
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		
Kegiatan peneutup			
13	Guru dan siswa melakukan ferleksi mengenai kegiatan pembelajaran		

14	Mendengarkan pesan moral		
15	Menjawab salam penutup		

b. Lembar Tes

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Soal Pre-Test Dan Post-Test

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Jenjang Kognitif	No. Soal
Bilangan melakukan perkalian dan pembagian sampai dua angka	Perkalian	Siswa mampu mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang	C1	1-4
		siswa dapat mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang	C2	5-8
		Siswa dapat menghitung perkalian sampai dua angka	C3	9-11
		Siswa dapat melakukan perkalian dua bilangan satu angka dengan menggunakan daftar perkalian	C3	12-14

	Perkalian	Siswa dapat membuat angka perkalian dari penjumlahan	C2	15-17
		Siswa dapat Mengubah penjumlahan ke dalam bentuk perkalian.	C3	18-20
		Siswa dapat Peserta didik Menentukan hasil perkalian	C3	21,24
		Siswa dapat Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian.	C4	22,25

Perhitungan nilai menggunakan rumus :

$$B_i = \frac{N}{B}$$

Keterangan:

N = Banyak butir

B = Banyak pilihan jawaban benar

F. Uji Coba Instrumen

Soal penelitian harus di uji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengungkap data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari soal tersebut, penelitian melakukan uji validitas, uji homogenitas dan uji lapangan.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah soal itu valid atau tidak. Sebuah tes dikatakan valid apabila tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.²² Sebelum validitas secara empiris terlebih dahulu tes ini dinilai dari segi isi dengan ,menggunakan validitas isi yang berarti teks tersebut disusun sesuai materi pelajaran yang dievaluasi.

Validitas adalah suara ukuran menunjukkan tingkatan tingkatan kevalidan suatu instrumen.²³ Untuk menguji validitas angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba angket yang dilakukan terhadap kelas II SD N 50 Rejang Lebong. Untuk menguji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor item masing-masing nomor dengan total skor item dengan menggunakan rumus korelasi product moment.²⁴

Teknik yang digunakan untuk mengetahui tes adalah teknik korelasi *product moment*, dengan rumus :

²² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.65.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,..., h. 121

²⁴ Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013).h. 179

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel

x = Item butir soal

y = Skor Soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$

$(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Soal tes dikaitkan valid apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05.

Adapun hasil uji validitas item soal tes dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 dapat di ketahui bahwa 25 item soal terdapat 21 soal yang valid yaitu item nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25. Sedangkan 4 item yang tidak valid nomor 3, 15, 19 dan 22. Adapun soal yang tidak valid dikarenakan soal terlalu mudah sehingga banyak dari responden menjawab dengan benar. Karena itu, peneliti melakukan perbaikan terhadap keempat soal tersebut. Dan hasil data uji validitas soal pilihan ganda dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hal tersebut untuk menentukan uji validitas digunakan kriteria sebagai berikut :

- a. Signifikan uji (α) = 5% atau 0,05
- b. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid
- c. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal tersebut tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Syarat lainnya yang penting bagi peneliti adalah uji reliabilitas. Reliabilitas yaitu ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.²⁵ Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 20.²⁶

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

keterangan :

r : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban yang benar

q : proporsi jawaban salah ($1 - p$)

St^2 : varians total

²⁵ *Ibid*, hal. 121

²⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal. 359

Tabel 3.
Kreteria Penguji Reliabilitas Instumen

Reliabilitas soal	Keterangan
$R20 < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r20 < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r20 < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r20 < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r20 < 1,00$	Sangat tinggi

Adapun hasil uji reliabilitas butir soal dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 29 hasil analisis cronbach alpha pada 25 item soal yaitu 0,889 yang artinya lebih besar dari 0,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tes terletak pada kategori tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS* versi 29 bisa dilihat pada (lampiran)

1. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dimaksudkan untuk apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal.²⁷ Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan :

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

J_x : jumlah seluruh siswa peserta tes

²⁷ Arikunto, S. (1999). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibandingkan nilai MEAN pada tabel statistic SPSS dengan indeks interpretasi tingkat kesukaran, indeks kesukaran diklasifikasi seperti tabel berikut.

Tabel 3. 6 klasifikasi Tingkat Kesukaran

P – P	Klasifikasi
0,00 – 0,29	soal sukar
0,30 – 0,69	Soal sedang
0,70 – 1,00	Soal mudah

Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 29* terdapat 14 soal dengan kategori mudah dan 11 soal dengan kategori sedang. Hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada (lampiran).

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.²⁸ Daya pembeda butir soal dihitung dengan menggunakan persamaan :

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP : daya pembeda

B_A : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

²⁸ Arikunto,S. (1999). Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 211

B_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyak peserta kelompok bawah

Kreteria indeks daya pembeda adalah sebagai berikut :

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1.00	Sangat Baik

Adapun hasil uji tingkat daya beda dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 terdapat 25 item soal, 5 butir soal cukup, 20 butir soal baik, 0 soal dengan ketegori jelek, 0 soal kategori baik sekali, hasil uji daya beda dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 bisa dilihat pada lebar (lampiran).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data.²⁹ Analisis uji hipotesis ini untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran PCK (variabel x) dengan meningkatkan keterampilan berhitung siswa (variabel y). Berikut ini langkah – langkah teknik analisis data:

²⁹Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktik*, hal. 96.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 30, perhitungan data ini menggunakan SPSS 29.0

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. Apabila nilai sig > 0,05, maka distribusi data normalitas
- b. Apabila nilai sig < 0,05, maka distribusi data tidak normalitas

2. Pengujian Hipotesis

a. Uji *Normalized Gain* (*N – Gain Score*)

Normalized Gain (*N – Gain Score*) adalah selisih nilai pretest dan posttest. N-gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan. Menghitung *gain score* menggunakan bantuan SPSS 29.0 *for windows* untuk menghindari kesalahan dalam perhitungan manual.

Rumus menghitung *N-Gain Score*

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

b. Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

Paired Sample T-Test merupakan uji beda 2 sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama ,tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model penelitian sebelum dan sesudah. Penelitian memperoleh dua data sampel, yaitu data perlakuan pertama (pretest) dan data perlakuan kedua(posttest), meskipun menggunakan subjek yang sama. *Uji Paired Sample T-Test* Merupakan uji perbandingan, data yang dilakukan adalah data interval atau data rasio, adapun syarat dari data sebelum dilakukannya *uji paired sample t-test* terlebih dahulu uji normalitas.

Dengan kriteria pengambilan keputusan

$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$ (tidak ada pengaruh signifikan media PCK terhadap kemampuan berhitung siswa)

$H_a = \mu_1 > \mu_2$ (ada pengaruh signifikan media PCK terhadap kemampuan berhitung siswa)

Untuk menghitung uji *paired sample t-test*) menggunakan aplikasi SPSS 29.0 adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

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

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 : \tilde{x}^1 = Rata - Rata Sampel 1 (*Pre-Test*)

\tilde{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 PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Uraian mengenai data penelitian, kebutuhan pengujian analisis, pengujian hipotesis, ringkasan hasil penelitian, dan pembahasan akan dibahas seluruhnya pada bab ini. Hasil tes kognitif sebelum dan sesudah tes merupakan data yang diolah. Satu eksperimen, yaitu kelas II SDN 50 Rejang Lebong, digunakan 21 siswa mendapatkan perlakuan dengan materi pembelajaran matematika dan kemudian siswa diberi *pretest*, setelah itu kelas yang sama mendapat kan perlakuan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan media PCK sebagai pembanding dan hasil belajar dengan keterampilan berhitung siswa dinilai dengan *post-test*.

1. Deskripsi Data

Data primer yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II dengan menggunakan metode penelitian yang di lakukan selama tiga kali pertemuan, dengan metode pembelajaran tanya jawab, diskusi dan latihan soal digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, untuk mengetahui tingkat keterampilan berhitung peserta digunakan indikator pada setiap pertemuan. pada pertemuan kedua siswa diberikan lembar observasi dan peneliti juga memberikan lembar observasi kepada wali kelas. Selanjutnya siswa diberikan *pretest* berupa soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pada proses pembelajaran. setelah

dilakukan perlakuan sebanyak enam kali pertemuan dengan materi perkalian dan dengan media yang digunakan yaitu media congklak. *posttest* dilakukan untuk memperoleh skor hasil akhir belajar setelah kelas II mendapat perlakuan dengan media pembelajaran. skor tersebut selanjutnya mampu menunjukkan kemampuan media pembelajaran PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 50 Rejang lebong. Pertama peneliti akan memberikan penjelasan tentang rata-rata hasil siswa pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan selama pembelajaran pada kelas sebelum mengevaluasi hipotesis penelitian

2. Hasil pembelajaran Siswa Dan Guru

a. Pengamatan Aktivitas Guru

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan congklak yaitu PCK yang dilakukan dalam 3x pertemuan, dalam hal ini terlaksanan proses pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam mengajar dikelas. Observasi dalam penelitian ini adalh wali kelas IIA dan teman sebaya peneliti. Adapun hasil dari pertemuan dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.1

Persentase Nilai Analisis Pembelajaran (Aktivitas Guru)

Pertemuan	1	2	3
Observasi 1	86,66	93,75	93,75
Observasi 2	80,00	81,25	81,25
Rata – Rata (%)	87,46	84,37	84,93

Dari data yang terdapat pada tabel 4.1 menunjukkan keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode TGT dengan persentase pada pertemuan pertama adalah 87,46, peretemuan ke kedua 84, 37, dan pertemuan ke tiga 84,37 di mana dinilai sangat baik

b. Pengamatan Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa proses pembelajaran tiga kali pertemuan yang menggunakan strategi permainan congklak kelipatan, dimana setiap pertemuan dilakukan pengamatan dengan menggunakan lembar bservasi, hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2

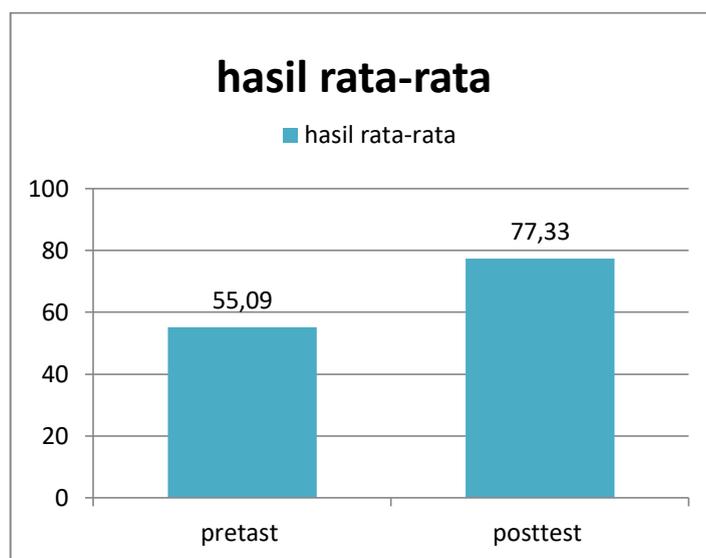
Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Pertemuan	1	2	3
Observasi 1	73,33	80,00	93,33
Observasi 2	80,00	75,00	81,25
Rata – Rata (%)	74,13	80,75	94,14

Dari data yang terdapat pada tabel 4.2 menunjukkan keterlaksanaan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dan menggunakan metode TGT , dengan persentase pada pertemuan pertama 74,13 yang dinilai cukup baik kemudian pada pertemuan kedua 80,75 diman nilai sangat baik, dan yang terakhir pada pertemuan ketiga nilai 94,14 yang di nilai sangat baik.

3. Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kemampuan Berhitung

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



Grafik 4.1
Rata Rata Nilai Keterampilan Berhitung Siswa Mata
Pelajaran Matematika

analisis pretest dilakukan untuk mengukur kemahiran awal siswa terhadap mata pelajaran dan teknik pengajaran, atau kapasitas mereka sebelum memulai proses pembelajaran dengan menggunakan media PCK. Setelah diketahui hasil *pretest* siswa, maka dilakukan analisis kategori pengetahuan untuk mengetahui hasil akhir kelas II sebagai berikut.

a. Hasil *pre-test*

Analisis statistik deskripsi hasil *pretest* kelas II SDN 50 Rejang Lebong disajikan dibawah ini.

Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif Data Pretest Keterampilan Berhitung Siswa Mata Pelajaran Matematika

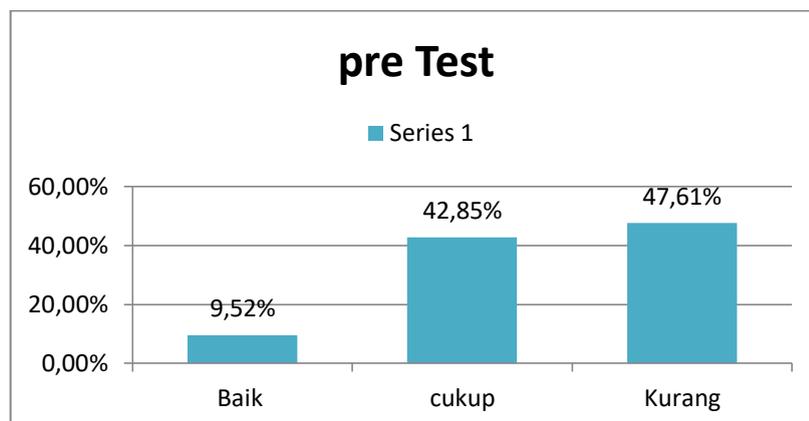
<i>N</i>	Mean	Nilai minimal	Nilai maksimal
21	55,09	20.0,00	80,00

Kategori skor *pretest* kelas II dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah :

Tabel 4. 5 Deskripsi Kategori Skor Pretest

Kriteria	Kategori	Kelas	
		F	%
76 – 100	Baik	2	9%
60 – 75	Cukup	9	43%
0 -59	Kurang	10	48 %
Jumlah		21	100%

Dari tabel 4.5 di atas bahwa hasil presentase kelas II menunjukkan 10 siswa masuk dalam kategori kurang, 9 siswa masuk kedalam kategori cukup, dan 2 orang siswa dalam kategori baik. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa rata-rata keterampilan permulaan siswa kelas II yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional masuk dalam grafik dibawah ini :



Grafik 4. 1 Kategori Skor Pretest

b. Data Hasil *posttest*

Untuk menilai pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran pada kelas II menggunakan media PCK (permainan Congklak Kelipatan), diberikan soal *posttest* pada akhir kegiatan pembelajaran. hasil dari *posttest* yang diperoleh tercantum di bawah ini, dan tabel berikut akan digunakan untuk menampilkannya. Setelah ditemukannya hasil *posttest* siswa kelas II, dilakukan analisis untuk mengetahui signifikansi hasil akhir peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran Hasil *posttest* kelas II ditujukan pada analisis statistik deskriptif berikut.

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Data Posttest

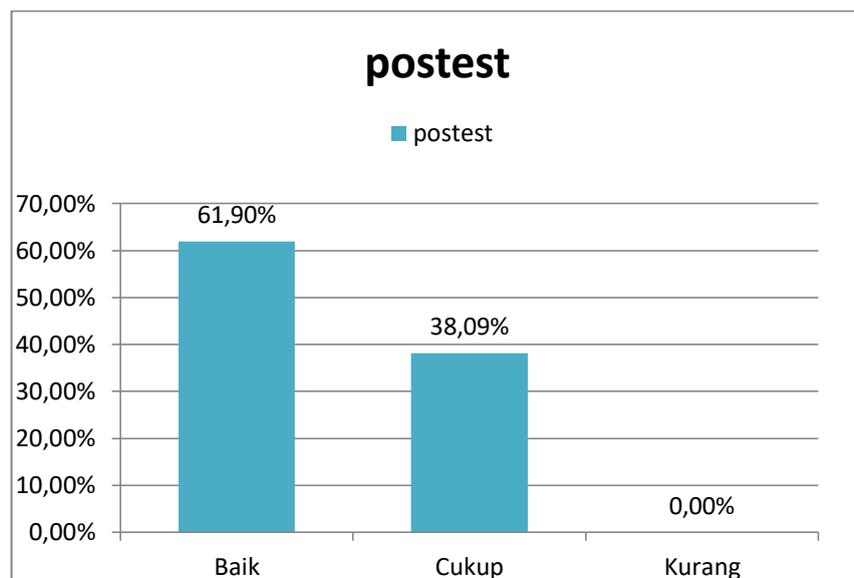
Kelas	N	Mean	Minimal	Maksimal
II	21	77,33	60,00	100,00

Setelah diketahui hasil *posttest* siswa, maka dilakukan Mengetahui kategori skor *posttest* kelas II SD 50 Rejang Lebong Terlihat pada tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 4. 2 Deskripsi Kategori Skor Posttest

Kriteria	Kategori	Kelas II	
		F	%
76 – 100	Baik	13	62%
60 – 75	Cukup	8	38%
0 – 59	Kurang	0	00,00%
Jumlah		21	100%

Tabel 4.5 menampilkan nilai akhir posttest siswa pada kelas II. Dari jumlah tersebut, 13 siswa masuk dalam kelompok baik, 8 siswa masuk kelompok cukup, dan 0 orang masuk dalam kategori kurang, oleh karena itu, berdasarkan nilai siswa yang masuk dalam kategori tinggi dan sedang, dapat diasumsikan bahwa pemahaman akhir pada kelas II mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan media PCK berikut grafik yang memberikan informasi lebih lanjut:

*Grafik 4. 2 Kategori Skor Posttest*

4. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah variabel variabel penelitian mempunyai distribusi normal atau tidak. Algoritma Kolmogorov-smirnov digunakan dalam komputasi ujian normalitas ini, dan aplikasi komputer SPSS 29.0 digunakan untuk pemrosesannya. Temuannya ditunjukkan sebagai berikut pada tabel 4.3 sebagai berikut:

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

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	21	20	80	55.09	15.918
Posttest	21	60	100	77.33	12.204
Valid N (listwise)	21				

Sumber Data: SPSS Versi 29

Dari tabel hasil rekapitulasi diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah pada *pre-test* ialah 20 dan *post-test* 60 sedangkan nilai tertinggi pada *pre-test* ialah 80 dan pada *post-test* sebesar 100. Selanjutnya nilai rata- rata pada *pretest* ialah 55,09 dan pada *post-test* diperoleh 77,33. Kemudian pada standar deviasi pada *pre-test* diperoleh 15.918 sedangkan pada *post- test*di peroleh 12,2

b. Uji Hipotesis

1) Uji N Gain Score

Normalized gain atau *N-gain score* dirancang untuk melihat peningkatan keterampilan berhitung siswa kelas II dengan menggunakan media PCK. Untuk menghitung *gain score* gunakan SPSS 29.0 Pada penelitian ini menggunakan uji *N-Gain Score* sebagai pengujian hipotesis karena penelitian akan melihat pengaruh penggunaan media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N Gain_score	21	.00	1.00	.4592	.33455
N Gain_persen	21	.00	100.00	45.9246	33.45534
Valid N (listwise)	21				

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PCK kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong. Terlihat dari nilai pretest dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang telah disebarakan sebagai bahan evaluasi dari proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

2) Uji *Paired Sample T-Test*

Data yang digunakan untuk menganalisis uji *paired sample t-test* adalah nilai *pre test* dan nilai *post test* kelas II untuk menguji adakah perbedaan yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa mata pelajaran matematika. Adapun data perhitungan dari *SPSS* sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Paired Sample T-Test

Paired Samples T- Test								
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-posttest	-22.238	16.810	3.668	-29.890	-14.586	-6.062	20	.000

Adapun dasar pengambilan keputusan tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil data uji *paired sampel t-test* diperoleh hasil yaitu mean -22.238, kemudian standar deviation yaitu 16.810, standar error mean 3.668, lower -29.890 dan upper -14.586 -6.6062, dan nilai t yaitu -6.6062, dengan df 20 dan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari α ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran

PCK terhadap peningkatan keterampilan berhitung siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong pada materi perkalian.

5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

**Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Penelitian Pengaruh Media PCK
(Permainan Congklak Kelipatan)**

No	Uji Asumsi	Hasil	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
1	Uji Normalitas	0,566 0,129	0,566> 0,005 0,129> 0,005	Berdistribusi normal	Data pre test dan post test dinyatakan normal
2	Uji N-Gain Score	45,9%	45,9246 <56	Data N-Gain kurang efektif	karena nilai mean berada di presentasi<56 maka termasuk kurang efektif
3	Uji paired t.test	0,001	0,0001 <0,05	Ha diterima	Terdapat pengaruh dari media pck rata – rata (mean) dari pretest dan posttest

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 50 Rejang Lebong, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimen* dengan desain penelitian *one grup pre-test-post-test*. sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 21 siswa di kals IIA.

1. Mengidentifikasi Tingkat Keterampilan Siswa Sebelum Penerapan Media PCK

Terkait permasalahan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran matematika para siswa banyak yang kurang tertarik dengan mata pelajaran ini, banyak dari mereka yang kurang terampil dalam berhitung, karna media yang digunakan tidak bervariasi yang membuat mereka kurang minat untuk belajar. Sebelum menggunakan media pembelajaran PCK, dalam penelitian ini penulis peneliti bertindak sebagai pengajar. Di lihat dari hasil data *pretest* diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah yaitu 20 dan memperoleh nilai rata – rata 55,09 guru hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran PCK (permainan congklak kelipatan) berdasarkan pernyataan Septy Nurfaidhillah menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.³⁰

Berdasarkan pernyataan Septy Nurfaidhillah dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. berdasarkan hasil dari *pretets* pada penelitian ini bahwa nilai rata – rata siswa masih tergolong rendah artinya pengaruh

³⁰ BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 3, Nomor 1, April 2021; 153-163
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

media pembelajaran sangat terlihat jelas pada hasil belajar siswa. hal tersebut di dukung dengan pernyataan Ina Magdalena, media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit.

Artinya pemilihan media pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan menentukan hasil belajar, karena itu pemilihan media pembelajaran efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berhitung siswa.

2. Mendeskripsikan tingkat keterampilan berhitung siswa setelah menerapkan media PCK

Terlihat dari hasil pretest yang telah diberikan dengan rendah hasil tes membuktikan bahwa masih kurang keterampilan berhitung yang mereka miliki. Perbedaan hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media PCK dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada pelajaran matematika. Sesuai dengan hasil penelitian, peneliti memperoleh setelah dilakukan posttest. Apabila dibandingkan selisih rata-rata pengaruh penggunaan media PCK dengan menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT), temuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai yang lebih tinggi. Congklak juga meningkatkan fokus, sabar dan juga teliti dalam mengerjakannya. Setelah di terapkannya PCK menyebabkan perbedaan *pretest* dan

posttest yang selanjutnya mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran. hal ini di karenakan proses pembentukan nilai dan pengetahuan siswa serta keterampilan berhitung siswa turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dari perbedaan hasil *pretest* dan *Posttes* yang di lakukan oleh peneliti.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Tiansi Y. Ahmad yang menyatakan bahwa, media permainan congklak sangat diperlukan untuk mempermudah siswa memahami materi matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret, lebih khusus pada perhitungan perkalian. Artinya keberadaan media sangat penting penting dalam pembelajaran karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.

3. Pengaruh media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan menentukan pengaruhnya terhadap pencapaian keterampilan berhitung pada mata pelajaran khususnya pada siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media PCK terhadap keterampilanberhitung pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong. Jika dinilai dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *pretest*, dan *posttest* berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media PCK terhadap keterampilan berhitung perkalian siswa kelas II. Hal ini di karenakan siswa yang belajar matematika dengan menggunakan media PCK dapat meningkatkan keterampilan berhitung perkalian. Dari

empat kali pertemuan siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan berhitung. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong. Terlihat dari nilai pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda yang telah disebarakan sebagai bahan evaluasi dari proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang di uraikan pada bab selanjutnya, bahwa hasil dari penelitian ini adalah

1. Keterampilan berhitung siswa sebelum menggunakan media PCK terlihat masih rendah penguasaan matematika dan juga banyak siswa yang tidak berantusias dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pelajaran yang kurang membuat mereka tertarik dan membuat mereka kurang berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Kemampuan hitung perkalian siswa sebelum menggunakan media PCK kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah. diperoleh nilai rata – rata 55,09.
2. setelah menggunakan media PCK ada peningkatan kemampuan berhitung dari *pretest* sampei ke *post test* .keterampilan berhitung setelah menggunakan media PCK mengalami peningkatan dengan diperoleh nilai Pada hasil posttest terdapat 13(61.90%) dan 8(38,09%). Selain itu diperoleh nilai rata – rata sebesar 77,33.
3. terdapat *pengaruh* yang signifikan dengan menggunakan media PCK dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 50 Rejang Lebong. Hasil penelitian pada uji hipotesis dengan uji *paired sample T-test* didapat nilai signifikansi (2-tailed) $0,001 > 0,005$ dari perhitungan tersebut maka didapat bahwa H_a diterima dan H_o ditolak maka ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi pada media PCK dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru

Agar hasil belajar siswa meningkat dan siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran, hendaknya guru memberikan pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta guru diharapkan untuk lebih mematangkan kembali terkait materi dasar operasi hitung pada mata pelajaran matematika khususnya pada operasi perkalian.

2. Bagi siswa

Agar siswa mendapatkan hasil belajar sebagaimana yang diharapkan, maka sebaiknya siswa meningkatkan semangat belajar dan hendaknya siswa lebih sering berlatih berhitung untuk meningkatkan keterampilan berhitung agar hasil belajar yang maksimal dapat tercapai .

3. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memanfaatkan dengan sebaik – baiknya ilmu dan pengetahuan yang secara tidak langsung telah didapatkannya selama penelitian di SDN 50 Rejang Lebong tersebut, dan untuk peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan variabel – variabel lain yang inovatif, sehingga dapat menambah wawasan untuk menggunakan media PCK (permainan congklak kelipatan).

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.
- Sugiyanto, *model-model pembelajaran inovatif*, (Jakarta:Yuma Pustaka, 2008),h. kabut Ambrita Nurhayati, “Pengembangan Media Permainan Congklak Matematika Untuk Mengefektifkan Penyampaian Materi Fpb dan Kpk Sekolah Dasar”, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8 NO.1 2016. h.35.
- Adib Jion Satriyo, “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN JARIMATIKA SISWA KELAS 2 SDN GALENGDOWO 2 WONOSALAM” 1, no. 2 (2023).
- Sumarni N Ahudulu, “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Pada Siswa Kelas II SDN 01 Duhiadaa,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 4, no. 1 (2020): 45.
- Andi Agustan Arifin Nursila Abdullah, Bujuna Al Haddad, “Aktivitas Meronce Dengan Media Tangkai Ubi Kayu Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak,” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 1 (2021): 90–101.
- Cici Adila Fiasco Ahmad Farhan Al Isnaini, Wiwin Haryani, Halimah Tusakdiah, “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATANG NAPIER DI SDN 34/I MUARA BULIAN” 3 (n.d.): 528–540.
- Ihsan Maulana Maulana, Yaswinda Yaswinda, and Nurhamidah Nasution, “Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 512.
- Mega Prasrihamni, Zulela, and Edwita, “Jurnal Cakrawala Pendas,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 128–134.
- Su Bok Choy, *Genius Matematika*, (Jakarta, Gramedia, 2011), h.3
- Bekti Hermawan Handoyo, *Matematika Akhlak*, (Jakarta, kawan pustaka, 2009), h.6

Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).

Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997),3

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.15

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 152.

Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal: 61

Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 62.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 96.

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

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.65.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 121.

Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013).h. 179.

Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal. 359

Arikunto,S. (1999). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Hal 211

L

A

M

P

I

R

A

N

Keadaan Objek Sekolah

1. Profil SDN 50 Rejang Lebong

Penelitian ini dilaksanakan di SD 50 Negeri 50 Rejang Lebong berlokasi di Desa Kampung Melayu, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, provinsi Bengkulu. Adapun profil atau identitas dari lokasi penelitian dapat dilihat:

a. Identitas Sekolah

Nama sekolah	: SDNegeri 50 Rejang Lebong
Jenjang pendidikan	: Sekolah Dasar
Status sekolah	: Negeri
Tahun berdiri	: 2006

b. Lokasi Sekolah

Alamat	:
Desa/kelurahan	: Desa Kampung Melayu
Kecamatan	: Bermani Ulu
Kabupaten	: Rejang Lebong
Daerah	: Perdesaan
Provinsi	: Bengkulu

3. Visi/Misi Dan Tujuan SDN 50 Rejang Lebong

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri dan berpikir kritis.

b. Misi

1. Melaksanakan pelayanan secara maksimal dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik.
2. Meningkatkan kualitas sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah.
3. Menanamkan keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa dengan mendapatkan sikap toleransi.
4. Melaksanakan pembelajaran tahsin dan tahfidz agar siswa bebas dari buta huruf dan baca al-quran

5. Menumbuhkan semangat unggul kepada seluruh warga sekolah untuk berprestasi sesuai potensi yang dimiliki melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler
 6. Memaksimalkan program
 - GeLiSah (Gerakan Literasi Sekolah)
 - Si DuLLah (Aksi Peduli Lingkungan Sekolah)
 - Si Sa Te RuSa (aksi Sesama Teman Rukun dan Sayang)
 - Si Silet (Aksi kebersihan Lingkungan Toilet)
 7. Menciptakan budaya profil perofil pelajar pancasila di lingkungan sekolah.
- c. Tujuan sekolah
1. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
 2. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
 3. Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar. Menjadi sekolah yang diminati masyarakat

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan pendidikan : SDN 50 Rejang Lebong

Mata pelajaran : MATEMATIKA

Kelas / semester : II (dua) / II

Alokasi waktu : 1×35 menit

A. Standar kompetensi

3. Melakukan perkalian dengan bilangan sampai 2 angka

B. Kompetensi Dasar

3.1 melakukan perkalian bilangan hasilnya bilangan dua angka .

C. Indikator

3.1.1 mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

3.1.2 menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode GBL , siswa mampu mengenal perkalian dengan bilangan 1.

2. Dengan metode GBL, Peserta didik mampu mengenal perkalian 2 angka

E. Karakter peserta didik yang di harapkan

Kerja keras , jujur, tanggung jawab, mandiri, bersahabat\komunikatif, karakter dan disiplin.

F. Metode Pembelajaran

GBL, tanya jawab,ceramah, dan penugasan

G. Langkah-langakah pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	<p>a. kegiatan pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa. 2) Guru bersama siswa berdo'a bersama 3) Guru melakukan absensi 4) Guru memberikan apresiasi dengan bertanya kepada siswa .” siapa yang bisa melakukan perkalian dengan bilangan 1? Coba 1x1? Dan 2x1?. Guru mengaitkan apresiasi dengan materi yang di pelajari siswa yaitu tentang perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka. 5) guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
2.	<p>B. Kegiatan Inti Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) guru menjelaskan materi pembelajaran 	25 menit

	<p>2) guru menunjukkan media benda konkrit berupa PCK (Permainan Congklak Kelipatan) kepada siswa</p> <p>3) dua siswa di minta untuk maju ke depan kelas.</p> <p>4) Guru memberikan 4 buah biji congklak sebagai benda kongkret pada salah satu siswa untuk mengelompokkan menjadi 4 pada lubang congklak.</p> <p><i>Elaborasi</i></p> <p>5) Siswa laiannya diminta untuk menirukan yang dipergerakan di depan kelas.</p> <p>6) Guru bertanya pada siswa ada berapa hasilnya?.</p> <p>7) Guru menjelaskan pada siswa bahwa semua bilangan yang dukali satu maka hasilnya adalah bilangan itu sendiri</p> <p>8) Guru menunjuk beberpa siswa untuk maju kedpan kelas.</p> <p>9) Guru memberikan beberpa biji congklak dan kemudian gur</p>	
--	---	--

	<p>memberikan soal, siswa di minta</p> <p>memasuk kan biji congklak ke dalam</p> <p>lubang congklah dengan nilai yang</p> <p>telah di tentukan.</p> <p>10) Siswa lain nya di minta untuk</p> <p>memperhatikan</p> <p>11) Guru bertanya kepada siswa berpa</p> <p>hasil nya?</p> <p>Konfirmasi</p> <p>17) guru memberikan kesempatan untuk</p> <p>bertanya tentang materi yang belum</p> <p>dipahami.</p> <p>18) gur memberikan tindak lanjut.</p>	
3.	<p>C. kegiatan penutup</p> <p>1) Dengan bimbingan gurasiswa</p> <p>menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2) Guru mengucapkan salam penutup</p>	5 menit

H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media : PCK (permainan congklak kelipatan) buku paket matematika kelas II SD, dan alat tulis

Sumber pembelajaran : buku paket matematika kelas II SD

I. Penilaian

Indikator	Teknik	Bentuk istumen	Contoh intrumen
Menghitung perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka Menyelesaikan permasalahan sehari- hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka	Tes tertulis	Pilihan ganda	$4 \times 7 =$ a. 21 b. 22 c. 2 d. 28

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan pendidikan : SDN 50 Rejang Lebong

Mata pelajaran : MATEMATIKA

Kelas / semester : II (dua) / II

Alokasi waktu : 1×35 menit

A. Standar kompetensi

3.1 Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

B. Kompetensi Dasar

3.2 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

C. Indikator

3.2.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

3.2.2 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan duaangka.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode demonstrasi, siswa mampu mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

2. Dengan metode demonstrasi, siswa mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

E. Karakter Peserta Didik yang Diharapkan

Kerja keras, jujur, tanggung jawab, mandiri, bersahabat/ komunikatif, kreatif, dan disiplin.

F. Langkah – langkah pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	<p>a. kegiatan pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa. 2. Guru bersama siswa berdo'a bersama 3. Guru melakukan absensi 4. Guru memberikan apresiasi dengan bertanya kepada siswa .”Siapa yang bisa melakukan penjumlahan berulang? Coba, berapa $2+2+2$? Berapa $4+4+4+4$?.Guru mengaitkan apresiasi dengan materi yang di pelajari siswa yaitu tentang perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka. 5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
2.	<p>B. Kegiatan Inti Eksplorasi</p> <p>12) guru menjelaskan materi pembelajaran</p>	25 menit

	<p>13) guru menunjukkan media benda konkrit berupa PCK (Permainan Congklak Kelipatan) kepada siswa</p> <p>14) dua siswa di minta untuk maju ke depan kelas.</p> <p>15) Guru memberikan 7 buah biji congklak sebagai benda kongkret pada salah satu siswa untuk mengelompokkan menjadi 7 pada lubang congklak.</p> <p><i>Elaborasi</i></p> <p>16) Siswa laiannya diminta untuk menirukan yang dipergerakan di depan kelas.</p> <p>17) Guru bertanya pada siswa ada berapa hasilnya?.</p> <p>18) Guru menjelaskan pada siswa bahwa semua bilangan yang dukali satu maka hasilnya adalah bilangan itu sendiri</p> <p>19) Guru menunjuk beberpa siswa untuk maju kedpan kelas.</p> <p>20) Guru memberikan beberpa biji congklak dan kemudian gur memberikan soal, siswa di minta</p>	
--	---	--

	<p>memasuk kan biji congklak ke dalam lubang congklah dengan nilai yang telah di tentukan.</p> <p>21) Siswa lain nya di minta untuk memperhatikan</p> <p>22) Guru bertanya kepada siswa berpa hasil nya?</p> <p><i>Konfirmasi</i></p> <p>17) guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</p> <p>18) gur memberikan tindak lanjut.</p>	
3.	<p><i>C. kegiatan penutup</i></p> <p>3) Dengan bimbingan gurasiswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>4) Guru mengucapkan salam penutup</p>	5 menit

G. Media dan Sumber Pembelajaran

Media : PCK (permainan congklak kelipatan) buku paket matematika kelas II SD, dan alat tulis

Sumber pembelajaran : buku paket matematika kelas II SD

H. Penilaian

Indikator	Teknik	Bentuk istumen	Contoh intrumen
<p>Menghitung perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka</p> <p>Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka</p>	<p>Tes tertulis</p>	<p>Pilihan ganda</p>	<p>Paman memiliki 3 kantong jeruk di setiap kantongnya ada 6 jeruk berapa jumlah jeruk seluruhnya yang paman punya...</p> <p>a. 12</p> <p>b. 11</p> <p>c. 15</p> <p>d. 18</p>

KISI-KISI INSTUMEN SOAL, PRETEST DAN POSTTEST

Status Pendidikan : SDN 50 Rejang Lebong

Kelas / Semester : II/II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : perkalian

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Jenjang Kognitif	No. Soal
Bilangan melakukan perkalian dan pembagian sampai dua angka	Perkalian	Siswa mampu mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang	C1	1-4
		siswa dapat mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang	C2	5-8
		Siswa dapat menghitung perkalian sampai dua angka	C3	9-11
		Siswa dapat melakukan perkalian dua bilangan satu angka dengan menggunakan daftar perkalian	C3	12-14

	Perkalian	Siswa dapat membuat angka perkalian dari penjumlahan	C2	15-17
		Siswa dapat Mengubah penjumlahan ke dalam bentuk perkalian.	C3	18-20
		Siswa dapat Peserta didik Menentukan hasil perkalian	C3	21,24
		Siswa dapat Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian.	C4	22,25

INSTRUMEN SOAL *PRETEST-POSTTEST***Nama :****Kelas :****Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang paling benar !**

1. Hitunglah: $3 \times 4 =$
 - a. 7
 - b. 12
 - c. 10
 - d. 8
2. 5×5 artinya ?
 - a. $5 + 5 + 5 + 5 + 5$
 - b. $5 \times 5 \times 5$
 - c. $5 - 5 - 5 - 5 - 5$
 - d. $5 + 5 - 5$
3. 15 adalah hasil perkalian dari ?
 - a. 2×3
 - b. 4×5
 - c. 3×5
 - d. 4×4
4. Ada 7 hari dalam seminggu. Ada berapa hari dalam 4 minggu ?
 - a. 28
 - b. 9
 - c. 12
 - d. 20
5. Terdapat 3 kotak pensil, dan setiap kotak nya ada 7 buah pensil. Berapa total pensil semua kotak ?
 - a. 17
 - b. 10
 - c. 21
 - d. 23
6. $6 \times \dots = 18$
 - a. 2
 - b. 4
 - c. 3
 - d. 1
7. $10 \times 7 =$

- a. 77
 - b. 17
 - c. 70
 - d. 71
8. $4 \times 4 = \dots$
Hasil dari oprasi perkalian di atas adalah...
- a. 10
 - b. 12
 - c. 16
 - d. 8
9. Jika seorang anak mengumpulkan 4 kelereng dari setiap teman, dan dia memiliki 3 teman, berapa jumlah kelereng yang dia kumpulkan?
- a. 7
 - b. 12
 - c. 10
 - d. 5
10. Ayah dan kakak memetik buah jeruk sebanyak 5 keranjang jeruk, di dalam satu keranjang ada 7 jeruk, ada berapa jumlah seluruh jeruk yang ayah dan kakak petik ?
- a. 27
 - b. 35
 - c. 55
 - d. 57
11. Jika 3 murid membawa masing – msing 4 buah apel, berapa jumlah apel yang mereka bawa ?
- a. 8
 - b. 10
 - c. 12
 - d. 6
12. paman memiliki 6 kandang ayam. Disetiap kandang ada 9 ekor ayam berapajumlah ayam paman seluruhnya?
- a. 54
 - b. 66
 - c. 69
 - d. 56
13. Pada perhitungan perkalian dibawah ini hasil yang sanagt tepat adalah...

- a. $3 \times 3 = 12$
 - b. $4 \times 3 = 16$
 - c. $7 \times 4 = 28$
 - d. $6 \times 2 = 9$
14. Jika petani mempunyai 3 kebun, dan setiap kebun memiliki 7 pohon apel berapa jumlah pohon apel secara keseluruhan?
- a. 15
 - b. 21
 - c. 27
 - d. 49
15. $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = \dots \times \dots$
- a. 7×7
 - b. 7×8
 - c. 9×7
 - d. 7×6
16. Di dalam sebuah rumah makan ada 8 meja, dan di setiap meja ada 7 orang yang sedang makan. Berapa jumlah seluruh orang yang sedang makan di restoran tersebut ?
- a. 90
 - b. 56
 - c. 72
 - d. 49
17. Bentuk penjumlahan dari 3×6 adalah
- a. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 - b. $6 + 6 + 6$
 - c. $3 + 3 + 3 - 6$
 - d. A dan B benar
18. $7 \times 0 =$
- a. 0
 - b. 7
 - c. 17

d. 70

19. $6 \times \dots = 12$

Angka yang tepat untuk melengkapi titik titik di atas adalah

a. 2

b. 3

c. 4

d. 5

20. Perkalian di bawah ini yang hasilnya tepat adalah

a. $1 \times 9 = 10$

b. $4 \times 4 = 16$

c. $3 \times 5 = 11$

d. $6 \times 2 = 24$

21. Perkalian di bawah ini yang hasilnya 24 adalah

a. 6×2

b. 6×4

c. 7×3

d. 9×2

22. Tini memiliki 2 anak kucing dan ke 4 teman tini juga memiliki jumlah anak kucing yang berapa jumlah keseluruhan anak kucing mereka..

a. 9

b. 8

c. 7

d. 10

23. Di atas meja ada 3 mangkok bakso di setiap mangkok ada 8 bakso.

Berapa jumlah seluruh bakso yang ada di atas meja..

a. 21

b. 14

c. 18

d. 24

24. $8 \times 9 =$

a. 67

b. 72

c. 30

d. 57

25. Jika di dalam satu kotak permen ada 6 buah permen, dan didin mempunyai 5 kotak permen. Jadi ada berapa jumlah seluruh jumlah permen yang didin punya

a. 39

b. 30

c. 20

d. 21

Kunci jawaban

1. B
2. A
3. C
4. B
5. A
6. B
7. D
8. A
9. A
10. B
11. C
12. A
13. C
14. A
15. C
16. C
17. C
18. C
19. B
- 20. B**
21. B
22. B
23. C
24. B
25. B

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIVAN SISWA

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	siswa menjawab salam		
2	Siswa berdoa		
3	Siswa mendengarkan motivasi		
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
6	Siswa mengamati congklak		
7	Siswa memperhatikan aturan permainan PCK (Permainan Congklak Kelipatan)		
8	Siswa bertanya terkait mencari yang belum dipahami		
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompok		
10	Siswa maju untuk menyimpulkan hasil pembelajaran		
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam persentasi		
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		
Kegiatan peneutup			
13	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran		
14	Mendengarkan pesan moral		
15	Menjawab salam penutup		

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIVAN GURU

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	Guru mengucapkan salam		
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa		
3	Guru memberikan motivasi		
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan		
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar		
7	Guru menjelaskan aturan PCK(Permainan Congklak Kelipatan)		
8	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok		
9	guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusikusi		
10	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan		
Kegiatan penutup			
11	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran		
12	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran		
13	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan		

Hasil pretst

LITAM
KILAS 2

50

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

1. Hitunglah: $3 \times 4 =$

- a. 7
 b. 12
 c. 10
 d. 8

2. 5×5 artinya ?

- a. $5 + 5 + 5 + 5 + 5$
 b. $5 \times 5 \times 5$
 c. $5 - 5 - 5 - 5 - 5$
 d. $5 + 5 - 5$

3. 15 adalah hasil perkalian dari ?

- a. 2×3
 b. 4×5
 c. 3×5
 d. 4×4

4. Ada 7 hari dalam seminggu. Ada berapa hari dalam 4 minggu ?

- a. 28
 b. 9
 c. 12
 d. 20

5. Terdapat 3 kotak pensil, dan setiap kotak nya ada 7 buah pensil. Berapa total pensil semua kotak ?

- a. 17
 b. 10
 c. 21
 d. 23

6. $6 \times \dots = 18$

- a. 2
 b. 4
 c. 3
 d. 1

7. Nita mempunyai 2 peti, dan di setiap peti terdapat 5 buku, berapa jumlah buku keseluruhan ?

- a. 10
 b. 15
 c. 7
 d. 9

8. Jika seorang anak mengumpulkan 4 kelereng dari setiap teman, dan dia memiliki 3 teman, berapa jumlah kelereng yang dia kumpulkan?

- a. 7
 b. 12
 c. 10

Hasil posttest

AUFM
USIA

(100)

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

- Hitunglah: $3 \times 4 = 12$
 - 7
 - 12
 - 10
 - 8
- 5×5 artinya ?
 - $5 + 5 + 5 + 5 + 5$
 - $5 \times 5 \times 5$
 - $5 - 5 - 5 - 5 - 5$
 - $5 + 5 - 5$
- 15 adalah hasil perkalian dari ?
 - 2×3
 - 4×5
 - 3×5
 - 4×4
- Ada 7 hari dalam seminggu. Ada berapa hari dalam 4 minggu ?
 - 28
 - 9
 - 12
 - 20
- Terdapat 3 kotak pensil, dan setiap kotak nya ada 7 buah pensil. Berapa total pensil semua kotak ?
 - 17
 - 10
 - 21
 - 23
- $6 \times \dots = 18$
 - 2
 - 4
 - 3
 - 1
- Nita mempunyai 2 peti, dan di setiap peti terdapat 5 buku, berapa jumlah buku keseluruhan ?
 - 10
 - 15
 - 7
 - 9
- Jika seorang anak mengumpulkan 4 kelereng dari setiap teman, dan dia memiliki 3 teman, berapa jumlah kelereng yang dia kumpulkan?
 - 7
 - 12
 - 10

- Hasil Observasi guru

OBSERVASI KEAKTIVAN SISWA

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	siswa menjawab salam	✓	
2	Siswa berdoa	✓	
3	Siswa mendengarkan motivasi	✓	
4	Siswa menyimak guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
5	Siswa memperhatikan guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
6	Siswa mengamati congklak	✓	
7	Siswa memperhatikan aturan permainan PCK (Permainan Congklak Kelipatan)	✓	
8	Siswa bertanya terkait mencari yang belum dipahami	✓	
9	Siswa melakukan diskusi Bersama teman sekelompok	✓	
10	Siswa maju untuk menyimpulkan hasil pembelajaran		✓
11	Siswa dibimbing oleh guru yang kesulitan dalam persentasi	✓	
12	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		✓
Kegiatan peneutup			
13	Guru dan siswa melakukan ferleksi mengenai kegiatan pembelajaran		✓
14	Mendengarkan pesan moral		✓
15	Menjawab salam penutup	✓	

Observer
Salsabilla

- Hasil observasi guru

Lembar observasi aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
Kegiatan Awal			
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa	✓	
3	Guru memberikan motivasi	✓	
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	✓	
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar	✓	
7	Guru menjelaskan aturan PCK(Permainan Congklak Kelipatan)	✓	
8	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓	
9	guru meminta siswa perwakilan dari kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusikusi		✓
10	Guru mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap tugas yang dikerjakan		✓
Kegiatan penutup			
11	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓	
12	Guru meminta siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran	✓	
13	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan	✓	

86.66

Walikelar II
Tita Sulistia

• Uji validitas

		Correlations																	
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18
Soal_1	Pearson Correlation	1	.475	.194	.389	-.050	.212	.583*	.316	.420	.389	.085	.475	.212	.014	-.271	.316	.079	-.032
	Stg. (2-tailed)		.030	.400	.081	.830	.355	.006	.163	.058	.081	.713	.030	.355	.953	.234	.163	.733	.890
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_2	Pearson Correlation	.475*	1	-.032	.389	.212	.475	.298	.316	-.032	.141	.309	.212	.212	.014	.298	.316	.079	-.032
	Stg. (2-tailed)	.030		.890	.081	.355	.030	.189	.163	.890	.541	.173	.355	.953	.189	.163	.733	.890	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_3	Pearson Correlation	.194	-.032	1	.091	-.032	-.032	.560**	.000	.417	.091	.440*	.420	-.032	-.315	.070	.204	.000	.417
	Stg. (2-tailed)	.400	.890		.694	.890	.890	.008	1.000	.060	.694	.046	.058	.890	.164	.763	.375	1.000	.060
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_4	Pearson Correlation	.389	.389	.091	1	.636**	.389	.230	.447*	.304	.533*	.603**	-.106	.141	-.230	.230	.224	.447*	.304
	Stg. (2-tailed)	.081	.081	.694		.002	.081	.316	.042	.180	.013	.004	.647	.541	.316	.316	.330	.042	.180
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_5	Pearson Correlation	-.050	.212	-.032	.636**	1	.475	.014	.079	.194	.389	.309	-.313	.212	.014	.298	.316	.553**	.194
	Stg. (2-tailed)	.830	.355	.890	.002		.030	.953	.733	.400	.081	.173	.168	.355	.953	.189	.163	.009	.400
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_6	Pearson Correlation	.212	.475	-.032	.389	.475	1	.014	.316	.420	.389	.309	-.050	.475	.014	.298	.316	.316	-.032
	Stg. (2-tailed)	.355	.030	.890	.081	.030		.953	.163	.058	.081	.173	.830	.030	.953	.189	.163	.163	.890
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_7	Pearson Correlation	.583*	.298	.560**	.230	.014	.014	1	-.086	.315	.230	.220	.583*	.014	.074	.074	.171	-.086	.315
	Stg. (2-tailed)	.006	.189	.008	.316	.953	.953		.712	.164	.316	.339	.008	.953	.751	.751	.457	.712	.164
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_8	Pearson Correlation	.316	.316	.000	.447*	.079	.316	-.086	1	.000	.224	.270	.079	.553**	.429	.429	-.071	.571**	.204
	Stg. (2-tailed)	.163	.163	1.000	.042	.733	.163	.712		1.000	.330	.237	.733	.009	.052	.758	.007	.375	.375
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_9	Pearson Correlation	.420	-.032	.417	.304	.194	.420	.315	.000	1	.517*	.248	.420	.194	.070	-.175	.408	.204	.222
	Stg. (2-tailed)	.058	.890	.060	.180	.400	.058	.164	1.000		.016	.279	.058	.400	.763	.448	.066	.375	.333
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_10	Pearson Correlation	.389	.141	.091	.533*	.389	.389	.230	.224	.517*	1	.181	.141	.141	-.038	-.038	.224	.447*	.091
	Stg. (2-tailed)	.081	.541	.694	.013	.081	.081	.316	.330	.016		.433	.541	.541	.433	.869	.869	.330	.694
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_11	Pearson Correlation	.085	.309	.440*	.603**	.309	.309	.220	.270	.248	.181	1	.085	.085	.462*	.462*	.067	.270	.440*
	Stg. (2-tailed)	.713	.173	.046	.004	.173	.173	.339	.237	.279	.433		.713	.713	.035	.035	.772	.237	.046
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_12	Pearson Correlation	.475*	.212	.420	-.106	-.313	-.050	.583*	.079	.420	.141	.085	1	.212	.298	.014	.316	.079	.420
	Stg. (2-tailed)	.030	.355	.058	.647	.168	.830	.006	.733	.058	.541	.713		.355	.189	.953	.163	.733	.058
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_13	Pearson Correlation	.212	.212	-.032	.141	.212	.475	.014	.553**	.194	.141	.085	.212	1	.298	.583*	.316	.553**	.420
	Stg. (2-tailed)	.355	.355	.890	.541	.355	.030	.953	.009	.400	.541	.713	.355		.189	.006	.163	.009	.058
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_14	Pearson Correlation	.014	.014	.315	.230	.014	.014	.074	.429	.070	-.038	.462*	.298	.298	1	.382	.171	.429	.560**
	Stg. (2-tailed)	.953	.953	.164	.316	.953	.953	.751	.052	.763	.869	.035	.189	.189		.087	.457	.052	.008
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_15	Pearson Correlation	-.271	.298	.070	.230	.298	.298	.074	.429	-.175	-.038	.462*	.014	.583*	.382	1	-.086	.429	.560**
	Stg. (2-tailed)	.234	.189	.763	.316	.189	.189	.751	.052	.448	.869	.035	.953	.006	.087		.712	.052	.008
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_16	Pearson Correlation	.316	.316	.204	.224	.316	.316	.171	-.071	.408	.224	.067	.316	.316	.171	-.086	1	.143	.204
	Stg. (2-tailed)	.163	.163	.375	.330	.163	.163	.457	.758	.066	.330	.772	.163	.163	.457	.712		.537	.375
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_17	Pearson Correlation	.079	.079	.000	.447*	.553**	.316	-.086	.571**	.204	.447*	.270	.079	.553**	.429	.429	.143	1	.408
	Stg. (2-tailed)	.733	.733	1.000	.042	.009	.163	.712	.007	.375	.042	.237	.733	.009	.052	.052	.537		.066
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_18	Pearson Correlation	-.032	-.032	.417	.304	.194	-.032	.315	.204	.222	.091	.440*	.420	.420	.560**	.560**	.204	.408	1
	Stg. (2-tailed)	.890	.890	.060	.180	.400	.890	.164	.375	.333	.694	.046	.058	.058	.008	.008	.375	.066	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_19	Pearson Correlation	.316	.316	.000	.224	.316	.553**	.171	.357	.408	.224	-.135	.079	.553**	-.086	.171	.357	.143	.000
	Stg. (2-tailed)	.163	.163	1.000	.330	.163	.009	.457	.112	.066	.330	.560	.733	.009	.712	.457	.112	.537	1.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_20	Pearson Correlation	.022	.252	.311	.589**	.482*	.252	.389	.069	.311	.372	.552**	.252	.022	.389	.389	.277	.277	.510**
	Stg. (2-tailed)	.925	.270	.169	.005	.027	.270	.100	.765	.169	.097	.010	.270	.925	.100	.224	.224	.224	.018
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_21	Pearson Correlation	.091	.091	.196	.344	.091	.091	.149	.577**	-.079	.043	.389	.091	.411	.842**	.495	.000	.577**	.471*
	Stg. (2-tailed)	.694	.694	.393	.126	.694	.694	.521	.006	.735	.853	.081	.694	.064	.000	.022	1.000	.006	.031
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_22	Pearson Correlation	.553**	.316	.204	.224	.079	.316	.429	.357	.204	.224	-.135	.316	.316	.171	-.086	.357	.143	.204
	Stg. (2-tailed)	.009	.163	.375	.330	.733	.163	.052	.112	.375	.330	.560	.163	.163	.457	.712	.112	.537	.375
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Soal_23	Pearson Correlation	-.032	-.032	.222	.304	.420	-.032	.315	.000	.222	.091	.248	.420	.194	.315	.315	.204	.408	.611**

- Uji reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,875
		N of Items	13 ^a
	Part 2	Value	,753
		N of Items	13 ^b
	Total N of Items		
Correlation Between Forms			,843
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,915
	Unequal Length		,915
Guttman Split-Half Coefficient			,878

- **Tabel Hasil *Pretest***

No	Nama	Nilai
1.	AJ	48
2.	ASU	40
3.	APR	42
4.	AFM	80
5.	AAZ	62
6.	BQJ	68
7.	DPK	50
8.	DAP	52
9.	GAN	60
10.	JLN	60
11.	LS	70
12.	MAF	68
13.	MRA	60
14.	NJ	68
15.	NAA	70
16.	ARRL	40
17.	RD	80
18.	RHS	36

- **Tabel Hasil *Posttest***

No	Nama	Nilai
1.	AJ	80
2.	ASU	70
3.	APR	68
4.	AFM	80
5.	AAZ	100
6.	BQJ	90
7.	DPK	78
8.	DAP	80
9.	GAN	60
10.	JLN	60
11.	LS	70
12.	MAF	90
13.	MRA	60
14.	NJ	90
15.	NAA	100
16.	ARRL	60
17.	RD	80
18.	RHS	80
19.	AST	72
20.	VPA	80
21.	IMH	76
	Rata – rata	77,33

- **Tabel Kesukaran Soal**

No.soal	MEAN (output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,76	Soal mudah
2	0,76	Soal mudah
3	0,57	Sedang
4	0,71	Soal mudah
5	0,76	Soal mudah
6	0,76	Soal mudah
7	0,81	Soal mudah
8	0,62	Sedang
9	0,57	Sedang
10	0,71	Soal mudah
11	0,48	Sedang
12	0,76	Soal mudah
13	0,76	Soal mudah
14	0,81	Soal mudah
15	0,81	Soal mudah

16	0,67	Sedang
17	0,67	Sedang
18	0,57	Sedang
19	0,62	Sedang
20	0,62	Sedang
21	0,86	Soal mudah
22	0,71	Soal mudah
23	0,57	Sedang
24	0,67	Sedang
25	0,76	Soal mudah

- **Tabel pembedan**

No soal	Hasil pembeda soal	Kategori
1	0,412	Baik
2	0,412	Baik
3	0,343	Cukup
4	0,628	Baik
5	0,433	Baik
6	0,496	Baik
7	0,427	Baik
8	0,291	Cukup
9	0,489	Baik
10	0,507	Baik
11	0,517	Baik
12	0,412	Baik
13	0,475	Baik
14	0,449	Baik
15	0,382	Cukup

16	0,429	Baik
17	0,545	Baik
18	0,526	Baik
19	0,372	Cukup
20	0,475	Baik
21	0,434	Baik
22	0,387	Cukup
23	0,416	Baik
24	0,448	Baik
25	0,496	Baik

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 : 503/23 /IP/DPMPTSP/VI/2024

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
- 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
 - Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :623/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 tanggal 31 Mei 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Anisah Althaf Zhafirah/Curup 07 Februari 2002
 NIM : 20591023
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : Tarbiyah /PGMI
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Media PCK (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di SDN 50 Rjang Lebong"
 Lokasi Penelitian : SDN 50 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 03 Juni 2024 s/d 31 Agustus 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 : 03 Juni 2024

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



ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SDN 50 Rejang Lebong
- Yang Bersangkutan

Lembar Validator *Pretest / Posttest*

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN TES PILIHAN GANDA MATERI PERKALIAN

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen adalah untuk mendapatkan validitas instrumen penelitian tes pilihan ganda pada materi perkalian.

B. PETUNJUK

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara sebagai berikut.

1. Bapak/Ibu memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia pada tabel di bawah, dengan kriteria skala penilaian telah ditentukan sebagai berikut.

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 – Tidak Baik | 4 – Baik |
| 2 – Kurang Baik | 5 – Sangat Baik |
| 3 – Cukup Baik | |

2. Bapak /Ibu memberikan saran dengan langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala penelitian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Isi						
Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran						
1.	Ketepatan pemilihan teknik penilaian (kesesuaian dengan tujuan pembelajaran)					✓
2.	Kesesuaian soal dengan indikator					✓
3.	Keterwakilan soal dengan indikator					✓
4.	Keterwakilan indikator dalam pencapaian kompetensi dasar					✓
Kelengkapan dan ketepatan instrumen						
5.	Ketepatan kalimat soal				✓	
6.	Ketepatan kunci jawaban soal					✓
7.	Keterbebasan dari bias (tidak menguntungkan dan merugikan siswa dikarenakan perbedaan latar belakang)					✓
8.	Keberfungsian distraktor atau kerasionlan distributor				✓	
Konstruksi soal						
9.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
10.	Kejelasan stem					✓
11.	Kejelasan pilihan jawaban					✓
B. Aspek Bahasa						
12.	Kejelasan bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
13.	Kekomunikatifan bahasa yang digunakan sehingga mudah dipahami siswa.					✓
14.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	
15.	Keefektifan dan keefisienan penggunaan bahasa					✓

D. SARAN

Soal-soal pilihan ganda yang dibuat sudah baik dan sesuai untuk penelitian.

E. KESIMPULAN

Instumen penilaian tes pilihan ganda pada materi perkalian ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

(mohon diberikan tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Curup, 2024

Validator



Raudya Tuzzahra MVP d.

- Lembar Validitas Oservasi Keaktifan Siswa

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI KEAKTIVAN SISWA
MATERI PERKALIAN**

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen adalah untuk mendapatkan validitas instrumen penelitian tes pilihan ganda pada materi perkalian.

B. PETUNJUK

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara sebagai berikut.

1. Bapak/Ibu memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia pada tabel di bawah, dengan kriteria skala penilaian telah ditentukan sebagai berikut.

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 – Tidak Baik | 4 – Baik |
| 2 – Kurang Baik | 5 – Sangat Baik |
| 3 – Cukup Baik | |

2. Bapak /Ibu memberikan saran dengan langsung menulisnya pada kolom saran yang telah di sediakan

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Lembar Observasi siswa a. Petunjuk dinyatakan dengan jelas b. Kejelasan sistem permohonan				✓ ✓	
2.	Isi lembar observasi guru a. Pernyataan di rumuskan dengan singkat dan jelas b. kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang digunakan (permainan congklak kelipatan)					✓ ✓
3.	Bahasa dan tulisan a. Keseriusan bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baku b. Bahasa mudah di pahami c. Tulisan mengikuti aturan EYD					✓ ✓ ✓

D. SARAN

Butir instrumen observasi keaktifan siswa sudah baik dan benar.

E. KESIMPULAN

Instumen penilaian tes pilihan ganda pada materi perkalian ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

(mohon diberikan tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Curup, 2024
Validator



Raudva Tuzzahra M.P.d.

- Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN

NOMOR : 421.2/12/ DS/SDN50/RL/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ZUKMAN KARNAIN, S.Pd.i
NIP : 19671115 198803 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah Negeri 50 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ANISAH ALTHAF ZHAFTRAH
Nim : 20591023
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul *"Pengaruh Media Pck (Permainan Congklak Kelipatan) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Di SD N 50 Rejang Lebong"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya-benarnya dan dapat dipergunakan sebagai mestinya. Atas perhatiannya di ucapkan Terima Kasih.

Bermani Ulu, 22 Mei 2024
Kepala Sekolah

ZUKMAN KARNAIN, S.Pd
19671115 198803 1 003



BIODATA PENULIS



Anisah Althaf Zhfirah, lahir pada tanggal 7 february 2002 di desa Kampung Sajad, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong. Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Rakijo dan Ibu Rina Wati, penulis pertama kali menempuh pendidikan di SD 03 Bermani Ulu pada tahun 2008-2014, sekolah menengah pertama di SMP 17 Rejang Lebong pada tahun 2014-2017 dan sekolah menengah ke atas di SMA N 06 Rejang Lebong pada tahun 2017-2020. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan setara 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dengan mengambil jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah, dengan semangat dan motivasi yang tinggi, dan berkat penulis berhasil dukungan dan doa dari kedua orang tua 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 media PCK (permainan congklak Kelipatan) untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 50 Rejang Lebong “
