

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU SISWA
KELAS 1 MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh:

HAMDAN JAYA AFIAT

NIM. 210104020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPAN SINJAI
TAHUN 2024**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU SISWA
KELAS 1 MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh:

HAMDAN JAYA AFIAT

NIM. 210104020

Pembimbing:

1. Nurul Islamiah, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Rahma Melati Amir, S.Pd,I,M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPAN SINJAI
TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hamdan Jaya afiat
NIM : 210104020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 24 November 2024

Yang membuat pernyataan,

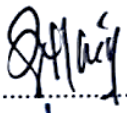
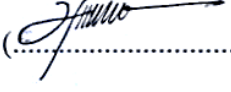
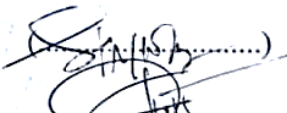
A 1000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "1000", "METERAI TEMPEL", and "83F4DANX18988728T".

Hamdan Jaya afiat
NIM: 210104020

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas 1 MIN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Hamdan Jaya Afiat, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 210104020, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 8 Agustus 2025 M bertepatan dengan 14 Shafar 1447 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	()
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	()
St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A.	Penguji I	()
St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	()
Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing I	()
Rahma Melati Amir, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	()

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,



Dr. Taqdir, M.Pd.I.
NBM 1213495

ABSTRAK

Hamdan jaya afiat. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Dadu Siswa kelas 1 Min 2 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa, melalui penggunaan media permainan dadu dalam pengajaran matematika kepada siswa kelas 1 di MIN 2 Sinjai. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas 1.

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan metode *pra-eksperimen* dengan menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t berpasangan untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan dadu sangat baik dengan skor 96,43%. Aktivitas siswa selama pembelajaran dikategorikan sangat baik dengan skor 91,67%. Respon siswa terhadap penggunaan media dadu juga sangat positif, dengan sebagian besar siswa menyatakan merasa senang, termotivasi, dan lebih mudah memahami penjumlahan dengan skor rata-rata 89,7%. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan dadu siswa sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan dadu siswa kelas 1 di Min 2 Sinjai. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, dan motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berhitung.

ABSTRACT

Hamdan Jaya Afiat. *Efforts to Improve Numeracy Skills Through Dice Games for First-Grade Students at MIN 2 Sinjai.* Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University (UIAD) Sinjai, 2025.

This study aims to examine the improvement of students' numeracy skills through the use of dice games in mathematics learning for first-grade students at MIN 2 Sinjai. The subjects of this study were 15 first-grade students.

This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data were collected through observation, questionnaires, documentation, and tests. The data analysis involved normality tests, homogeneity tests, and paired t-tests to identify differences between pretest and posttest results.

The findings indicate that the implementation of dice game-based learning was highly effective, achieving a performance score of 96.43%. Student engagement during the learning process was categorized as very good, with an activity score of 91.67%. Students also gave positive responses, expressing enjoyment, motivation, and improved understanding of addition concepts, with an average score of 89.7%. The paired t-test results showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the use of dice games is highly effective in improving the numeracy skills, learning motivation, and active participation of first-grade students at MIN 2 Sinjai.

Keywords: Numeracy, Dice Games, Learning Media, First-Grade Students

مستخلص البحث

حمدان جايا عافيات. جهود لتحسين مهارات الحساب من خلال ألعاب النرد لطلاب الصف الأول بمدرسة الابتدائي ٢ الحكومية سنجائي، سنجائي. الرسالة العلمية. سنجائي: قسم إعداد معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية ، سنجائي، ٢٠٢٥.

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تحسين مهارات الحساب لدى طلاب الصف الأول الابتدائي من خلال استخدام ألعاب النرد في تعلم الرياضيات. شملت الدراسة ١٥ طالبًا من الصف الأول بمدرسة الابتدائي ٢ الحكومية.

اعتمدت هذه الدراسة على منهج كمي باستخدام أسلوب ما قبل التجربة بتصميم اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات والتوثيق والاختبارات. وتضمن تحليل البيانات اختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات التجانس، واختبارات t المزدوجة لتحديد الاختلافات بين نتائج الاختبارين قبلي وبعدي. تشير النتائج إلى أن تطبيق التعلم القائم على لعبة النرد كان فعالاً للغاية، محققاً نسبة أداء بلغت ٩٦.٤٣%. وصُنفت مشاركة الطلاب خلال عملية التعلم على أنها جيدة جداً، حيث بلغت نسبة النشاط ٩١.٦٧%. كما أبدى الطلاب استجابات إيجابية، معربين عن استمتاعهم وتحفيزهم وفهمهم المتطور لمفاهيم الجمع، بمتوسط درجات بلغ ٨٩.٧%. وأظهرت نتائج اختبار t المزدوج قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠.٠٠٠٠ ($p < 0,05$)، مما يشير إلى وجود فرق كبير بين درجات الاختبارين القبلي والبعدي. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب النرد فعال للغاية في تحسين مهارات الحساب، ودافعية التعلم، والمشاركة الفعالة لدى طلاب الصف الأول في مدرسة بمدرسة الابتدائي ٢ الحكومي سنجائي.

الكلمات الأساسية: الحساب، ألعاب النرد، وسائل التعلم، طلاب الصف الأول

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِ
نَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Dr. Suriati, S.Ag., M.Sos.I Selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
3. Dr. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
4. Dr. Rahmatullah, S.Sos.I. Selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
5. Dr. Muhlis, S.Kom.I., Sos.I. Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai
6. Dr. Takdir, M.Pd.I. Selaku Dekan Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan Selaku Pemimpin Pada Tingkat Fakultas (FTIK) Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
7. Dr. Hasmianti, M.Pd.I. Ketua Prodi pendidikan guru madrasah ibtidaiah(PGMI) Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
8. Ibu Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Rahma Melati Amir, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing II;
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
10. Seluruh pegawai dan jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai. yang telah membantu kelancaran akademik;

11. Kepala dan staf perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
12. Bapak Kepala Sekolah, tenaga pendidik, dan tenaga kependidikan serta seluruh siswa yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
13. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Sinjai, 24 November 2024



HAMDAN JAYA AFAT
NIM. 210104020

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
مستخلص البحث	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Kemampuan berhitung	10
2. Media permainan Dadu	12
3. Permainan Pada Anak	14
a. Macan Macam Media Pembelajaran	16
4. Pengertian Media	16
5. Kerangka Berpikir	19
6. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	24
B. Definisi Operasional	24
C. Tempat dan Waktu Penelitian	25
D. Prosedur Penelitian	25

E. Subjek dan Objek	25
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Teknik analisis data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Hasil penelitian	38
B. Pembahasan penelitian	51
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN LAMPIRAN	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses mentransfer nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan kepada orang lain sebagai upaya untuk menyiapkan generasi selanjutnya secara jasmani dan rohani (Kurniawan, 2017). Pendidikan memberikan dampak bagi siswa agar siswa dapat melakukan adaptasi dengan lingkungannya sehingga dapat menimbulkan suatu perubahan pada diri siswa dan dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang bermanfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan (Sujana, 2019), yang mengutarakan bahwa pendidikan merupakan cara yang digunakan untuk membantu siswa baik secara lahir maupun batin dan dilakukan secara berkelanjutan hingga mendapatkan hasil yang berkesinambungan untuk kehidupan di masa depan dengan berpedoman pada nilai-nilai budaya dan Pancasila.

Pendidikan berperan penting dalam memajukan sebuah peradaban pada suatu negara, hal ini dituliskan dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 terkait sistem pendidikan nasional. Adapun maksud dan fungsi telah dipaparkan dalam UU tersebut meliputi: peningkatan pola pikir dan pembentukan karakter generasi penerus bangsa untuk meningkatkan peradaban pada sebuah bangsa, adanya pengembangan potensi terhadap semua siswa guna membentuk individu yang memiliki iman kepada Tuhannya, berilmu. Selain itu, adanya pembentukan kreativitas dan kemandirian agar menjadi individu yang bertanggung jawab dan cinta tanah air.

Pendidikan dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter siswa dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa agar siswa berkembang melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di lembaga formal maupun nonformal. Menurut (Wati, 2021) Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral,

spiritual, maupun sosial yang selaras dengan Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Di dalam pendidikan biasanya ada interaksi antara guru dan siswa yang biasa disebut belajar dan mengajar. Belajar adalah proses dimana setiap individu dapat mengalami perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap, Sementara mengajar adalah proses penyampaian ilmu melalui guru kepada siswa. Di dalam pendidikan sekolah dasar memuat mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Tidak terkecuali Matematika. Yang termuat didalam kurikulum 2013 yang disebut dengan tematik.

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-10 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan Anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh siswa

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik di Min 2 sinjai adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di Min 2 sinjai meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Untuk itu diharapkan para pendidik baik itu guru maupun orang tua dapat memberikan keteladanan dan stimulasi yang baik kepada anak, pada masa ini merupakan masa peniruan sehingga anak akan meniru apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan. Anak akan memiliki perilaku yang baik jika mendapatkan pendidikan yang baik dari keluarga, lingkungan, sekolahnya dan sebaliknya jika mendapatkan pendidikan yang tidak baik maka anak akan memiliki perilaku yang tidak baik pula.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang umurnya antara 6 sampai 13 tahun berada dalam fase operasional kongkrit. Hal ini dikemukakan *piaget* bahwa dalam fase ini kemampuan dan proses berfikir dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika masih bersifat kongkrit. Semua

obyek yang ditangkap masih terikat oleh panca indera. Proses pembelajaran dalam fase kongkrit melalui berbagai tahapan yaitu kongkrit, semi kongkrit, semi abstrak dan yang terakhir abstrak. Dalam mempelajari matematika yang abstrak maka siswa memerlukan alat bantu media sehingga mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Konsep abstrak yang dipahami siswa harus diberikan penguatan agar melekat dalam pola pikir serta tindakannya.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di Min 2 Sinjai. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dilihat dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki. Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di MIN 2 Sinjai adalah media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media drill dan praktek- praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh

anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di MIN 2 Sinjai . Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di Min 2 Sinjai tersebut, dapat dilihat bahwa dari 15 siswa yang sudah mengenal bilangan hanya 10 siswa (83,1%), dan sisanya sebanyak 5 siswa (16,9%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di MIN 2 Sinjai, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media permainan dadu sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di MIN 2 Sinjai. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan media penelitian tindakan kelas dengan judul, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas 1 MIN 2 Sinjai “

B. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pertanyaan penelitiannya adalah: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung siswa Melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas 1 MIN 2 Sinjai

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan kemampuan Berhitung siswa Melalui Media Permainan Dadu di MIN 2 Sinjai

D. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media permainan Dadu pengajaran berhitung matematika di Tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. Temuan penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang efektivitas penggunaan media permainan edukatif, khususnya Dadu, dalam meningkatkan kemampuan berhitung di kalangan siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- 2) Meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan siswa untuk berkolaborasi secara efektif selama pembelajaran berhitung siswa

b. Bagi Guru

- 1) Menyediakan media pengajaran alternatif yang efektif untuk pengajaran berhitung.
- 2) Membantu guru menciptakan lingkungan kelas yang lebih interaktif dan menarik, serta mengatasi tantangan dalam pengajaran di kelas 1

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum dan media pengajaran matematika di MIN 2 Sinjai.
- 2) Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum terbaru.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Berhitung

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “kemampuan” berasal dari mampu yang artinya kuasa/sanggup/ dapat melakukan sesuatu dan kemudian mendapat imbuhan ke-an yang menjadi “kemampuan” yang berarti kesanggupan/kecakapan/kekuatan dalam melakukan sebagai hasil dari pembawaan maupun latihan. (Maisarah, 2019) Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kegiatan berhitung bagi anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Pengertian kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya yang di mulai dari lingkungan terdekatnya, sejalan dengan perkembangan tersebut anak juga dapat meningkatkan ketsapa berikutnya seperti mengetahui jumlah ataupun pengurangan.

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-8 tahun menurut Novianti. Sedangkan menurut Irawati pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung. (Elisa Malapata 2019)

Dari kegiatan berhitung memiliki beberapa manfaat seperti, untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar menarik bahkan menyenangkan yang membuat anak senang untuk mengikuti pembelajaran tersebut dan tidak membuat anak ketakutan dalam menghadapi pembelajaran berhitung sejak awal, dan juga dapat membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. (Khan, 2016)

Bermain adalah latihan untuk menghubungkan macam – macam pengetahuan dan keterampilan kognitif anak, sehingga dapat berfungsi secara teratur. Menurut Khadijah bermain merupakan wahana bagi anak untuk melakukan kegiatan bermacam – macam salah satunya kegiatan berhitung. Dalam kegiatan bermain berhitung ini dalam melibatkan aspek kognitif anak, dilihat dari bagaimana anak dapat menyelesaikan kegiatan tersebut dari yang mudah hingga yang sulit, menghitung lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10. (Khadijah, 2021) Menurut Wiliard dan spaceman, bermain yaitu suatu aktivitas yang menyenangkan dan paling digemari anak-anak. Dengan bermain dapat membantu anak berkembang dalam semua aspek seperti fisik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Dalam bermain anak dapat melakukan berbagai macam kegiatan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, seperti anak dapat mengamati, mengukut serta membandingkan hal yang satu dengan yang lainnya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan mengukur jarak mengamati permainan lawan.

Menurut Yusuf dkk, berhitung perlu dipelajari dengan penalaran dari tata urutan meteri ilmunya berfungsi sebagai sarana berpikir, pengetahuan dan keterampilan ilmunya berfungsi sebagai sarana guna mempelajari berbagai ilmu lainnya, sebagai sarana komunikasi dan pengetahuan ilmunya kemungkinan dapat mengembangkan kreatifitas yang telah anak tersebut pahami. (Anggraini, 2015)

Bermain memiliki pengaruh besar bagi perkembangan anak oleh karena itu orang tua Dan guru harus bisa memilih permainan yang pantas bagi perkembangan anak. Bermain juga memiliki arti penting bagi anak, yaitu : a). Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik,bahasa dan perilaku, b). Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi- potensi yang apa adanya sesuai dengan usianya,c). Anak akan menemukan jati dirinya, d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga dapat terlatih dengan baik,) Dengan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam lagi. Ragam permainan

anak terdiri dari permainan angka, bermain melalui gerakan, lagu serta permainan kreatif. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dengan mudah memahami pelajaran tersebut contohnya permainan yang menggunakan media yang menyenangkan. (Pradana, 2016)

Salah satu kemampuan dari aspek kognitif adalah kemampuan berhitung, perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak, pengembangan kognitif sangat memiliki pengaruh yang kuat dengan kecerdasan berhitung stimulasi kecerdasan berhitung akan mendorong perkembangan kognitif terutama dalam hal menyelesaikan masalah, kemampuan berpikir yang baik. (Dewi, 2021) Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun terbagi menjadi tiga yaitu, Menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. (Humairo, 2020)

Untuk menggali lebih dalam lagi kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah Kemampuan untuk menggunakan penalaran, Logika dan angka-angka. Kemampuan Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika Seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau mengenal jumlah. Kemampuan berhitung atau kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal seperti, menyebutkan, mengurutkan, membilang menjumlahkan serta memecahkan masalah, kemampuan kognitif dapat dikembangkan sedini mungkin agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Wilson menyatakan bahwa ada beberapa indikator dalam kemampuan berhitung yaitu: 1) suka mengajukan banyak pertanyaan tentang cara kerja sesuatu, 2) mampu menghitung soal aritmatika dengan mudah, 3) menyukai tantangan tentang kegiatan berhitung, 4) senang melakukan permainan yang

berkaitan dengan matematika, 5) senang bekerja dengan teka-teki silang dan juga teka teki logika. Kemampuan berhitung anak akan berkembang sesuai dengan usia mereka. Menurut koksas menyatakan indikator kecerdasan berhitung anak adalah kemampuan dimana anak mampu berpikir yang berkaitan dengan angka dan lambang, anak juga dapat memecahkan masalah, berpikir kritis dan memahami hal-hal yang abstrak. (Masganti, 2021)

Kemampuan berhitung untuk anak usia dini diperlukan mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep Bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri Anak. (Khan, 2016) Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah gabungan dari kedewasaan otak, sistem syaraf, serta adaptasi dengan lingkungan.

Dari perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan aritmatika yang di dalamnya terdapat kemampuan mengenali atau menghitung angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar dan mengenal penambahan dan pengurangan. (Marlina, 2017)

Kemampuan berhitung Menurut Hariwijaya dan Sustiwi, merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar, Sebab berhitung sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari seperti di daerah tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dll. Sedangkan Menurut Susanto, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuan yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya. Selain itu berhitung bagi anak usia dini dapat memotivasi anak dalam mengembangkan

konsep diri seperti melatih kepercayaan diri serta dalam melatih kedisiplinan serta anak juga dapat menyelesaikan masalah yang sedang dialaminya.

Dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus sesuai dengan perkembangan usia anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif. Dalam pencapaian perkembangan kognitif dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak usia 4-9 tahun seperti, menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, Menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 serta menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10.

2. Media Permainan Dadu

Media dadu merupakan media untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran mengenai bilangan dalam hal mengitung, menjumlahkan dll. Media dadu merupakan media yang dapat dilihat langsung oleh anak. Dalam menyampaikan materi pembelajaran seharusnya menggunakan berbagai media atau sumber belajar yang bersifat konkret. Karena pada usia ini, anak akan mengetahui dengan mudah melalui benda-benda yang konkret. Jadi anak langsung bisa melihat dan mengamati secara jelas objek yang ada didepannya, hal ini dilakukan agar anak tidak mengalami kebingungan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading atau plastik), dimana keenam sisinya diberi angka 1 sampai 10, memiliki titik dengan jumlah yang berbeda dan diatur sedemikian mungkin untuk digunakan dalam permainan atau yang lainnya. Kebanyakan media dadu ini sering digunakan dalam media pembelajaran yang dikaitkan dengan aspek kognitif. Disamping itu, media dadu juga bisa digunakan sebagai media pembelajaram untuk memberikan stimulus kepada anak usia dini yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak, khususnya aspek perkembangan berhitung. (Agustini, 2020)

Penggunaan media permainan dapat memberikan pengalaman baru bagi anak dalam bermain game, game ini dapat membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan bersenang-senang, hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah memahami materi pembelajaran yang di ajarkan. Sehingga dapat membuat anak lebih memahami materi tersebut, salah satu cara agar anak tidak mudah bosan dalam belajar seorang guru harus melakukan permainan yang bersangkutan dengan materi pembelajaran (Adilah, 2022)

Menurut Hamalik, media dadu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai media visual karena media dadu tersebut adalah media yang dapat dilihat, dan nyata. Selain itu Murnianti juga menyatakan bahwa media dadu juga dapat menjadi alat permainan yang dapat membuat kemampuan anak dalam berhitung berkembang secara efektif.

Disini peneliti menggunakan media dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika adalah mengenal angka melibatkan pikiran tentang berapa jumlah yang paling banyak, mana angka yang lebih besar dan angka yang kecil, menjumlahkan satu tambah satu, dengan pemahaman konsep tersebut akan mempermudah anak untuk menguasai keterampilan berhitung.

Dalam penggunaan media dadu yang akan di lakukan yaitu dengan cara guru memperkenalkan dadu kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak menghitung setiap mata dadu yang keluar, kemudian guru menyuruh anak menghitung mata dadu tersebut atau anak juga dapat memainkan dadu dengan cara melempar kan dadu secara 2 kali, pada lemparan pertama anak menghitung jumlah mata dadu yang keluar, begitu juga dengan lemparan kedua, setelah itu anak akan menjumlahkan berapah hasil dari lemparan dadu yang telah ia lakukan. (Joni, 2016)

Untuk membantu kelancaran belajar mengenai konsep berhitung tersebut sangat di perlukan media atau alat untuk memberikan suasana yang menarik untuk anak dan dapat membentuk pemahaman anak. Pujanti menyatakan bahwa media atau alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Salah satu media yang bisa mengenalkan konsep bilangan dan penjumlahan sederhana adalah media dadu.

Dengan menggunakan media dadu dapat mempermudah anak untuk memahami konsep bilangan secara sederhana. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan kegiatan belajar dengan media dadu yang dilakukan bersamaan dengan model pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi anak. Dengan menggunakan media dadu anak akan lebih mudah mengenal angka-angka, melakukan penjumlahan, dan mencari angka terbesar maupun terkecil.

3. Permainan pada Anak

a) Pengertian bermain

Anak belajar melalui bermain. Pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunteer, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsic, menyenangkan, aktif dan fleksibel.¹⁸ Rogers C. S dan Sawyers menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. (Tuti Andriani 2012)

b) Jenis-jenis Permainan pada Anak

Selamat mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

- 1) Permainan fisik Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.
- 2) Lagu anak-anak Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.
- 3) Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga matematis.
- 4) Bermain dengan benda-benda Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.
- 5) Bermain peran Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain. (Tuti Andriani (2012)

4. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan menurut bahasa arab kata media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Hamidjojo, Media merupakan semua bentuk perantara yang di gunakan oleh individu dalam menyampaikannya dalam bentuk gagasan atau informasi agar dapat tersampaikan oleh penerima. Selain itu media pembelajaran juga memiliki arti yaitu suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. (Farihah, 2017).

Menurut Sukiman menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal Arsyad Anitah menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa

yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar

Sedangkan menurut Sanaky media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Menurut Rohmat media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu. (Moto, 2019) Media pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran anak. Menurut Munadi ia mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang konduktif dan efektif.

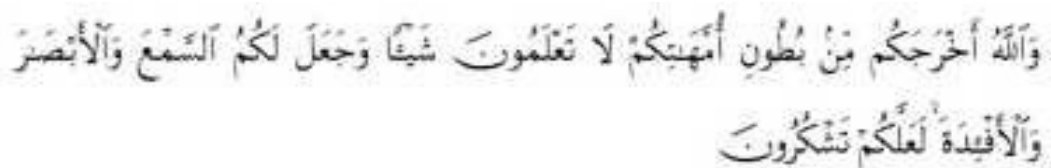
Lesle J. Briggs (1979) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar.

a) Ada beberapa pengertian media pembelajaran meliputi :

- 1) Menurut Kustandi dan Sutjipto, mereka menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna.

- 2) Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, dan prosedur agar lebih nyata.
- 3) Menurut Haryadi dan Widodo, mereka menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang bersifat tradisional maupun modern.
- 4) Menurut Mashuri, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan materi pembelajaran, memperluas pikiran, minat dan semangat belajar anak.

Allah SWT berfirman dalam Surat An-Nahl : 78



“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui satupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.(Q.S. An Nahl : 78).”

Ketika mencoba mengembangkan kemampuan belajar anak, model pembelajaran serta metode pembelajaran harus dikuasai oleh pendidik untuk diajarkan kepada peserta didik. Penelitian ini dilakukan yang bertujuan mengembangkan kemampuan aspek kognitif dengan penggunaan permainan dadu sebagai salah satu alternative seorang pendidik dalam pembelajaran anak. Hal apa yang hendak dicapai dalam permainan dadu yaitu untuk merangsang daya pikir anak

Kemampuan kognitif yang mampu ditingkatkan yaitu anak belajar dalam mengenal lambang bilangan. Dalam mengenal lambang bilangan media yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran ini adalah dadu, yang mana tiap sisi terdapat angka 1-10. Mengetahui konsep lambang

bilangan merupakan hal yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini dengan menggunakan segala macam media serta metode yang tepat.

5. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian dari Nofia Sari Yono, yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Dadu Pada Kelompok B Tk Mutiara Hati Kendari, dimana Nofia menyatakan bahwa Hasil yang diperoleh kemampuan berhitung anak pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun masih sedikit mancapai indikator yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan untuk mendaur ulang dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan atau observasi awal Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 53,33%, setelah pelaksanaan siklus I Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 66,66% dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 93,33%. Adapun persamaa dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah saya akan melihat jumlah anak yang mengalami perubahan pada siklus I dan perubahan anak pada siklus II.
- b. Penelitian dari Nur Mutmainah dkk, yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 melalui Permainan Dadu, dimana Nur dkk menyatakan bahwa penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini dibuktikan dengan Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada siklus 1 melalui permainan dadu sebesar 42%. Terjadi peningkatan dari pra tindakan ke siklus 1 sebesar 3,75%. Namun berdasarkan data, anak belum mencapai kriteria-kriteria nilai rata-rata yang diinginkan dan anak belum mencapai kriteria ketuntasan 75%. Pada siklus 2 setelah diberi tindakan melalui permainan dadu berdasarkan indikator yang dibuat terlihat mengalami peningkatan

mencapai 80% dan ini ternyata melampaui batas kriteria keberhasilan 75%. Dari pemaparan hasil penelitian dari kondisi awal dapat diketahui bahwa permainan dadu dapat meningkatkan keterampilan berhitung permulaan anak-anak di kelompok A PAUD Kemuning dari sebelum tindakan sebesar 38,25%, siklus 1 sebesar 42%, siklus 2 sebesar 85%, sehingga hasil siklus 2 mencapai target penelitian. Karena sudah mencapai target maka penelitian dihentikan pada siklus 2. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah, saya akan melihat perubahan yang dialami anak saat mengikuti pembelajaran berhitung dengan sebelum menggunakan media dan setelah penggunaan media di RA. Dharul Ikhlas Lubuk Pakam.

- c. Penelitian dari Rina Agustin, yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Dadu Papan Angka Berkelok, dimana Rina menyatakan bahwa dengan menggunakan media dadu papan angka berkelok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, Rina juga menyatakan bahwa penguasaan konsep berhitung 1 sampai 20 dapat ditingkatkan dengan bermain dadu tersebut. Dengan permainan dadu papan angka berkelok ini anak juga lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan mengenai lambang bilangan. Dengan menggunakan media bermain dadu papan angka berkelok ini banyak anak yang mampu meniru tulisan bilangan 1 sampai 20 secara simbolik ataupun jumlah benda. Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah, Saya akan melihat perkembangan anak dalam berhitung, mengingat bilangan ataupun menjumlahkan benda setelah menggunakan media bermain dadu di RA. Dharul Ikhlas Lubuk Pakam.

6. Kerangka Berpikir

Meningkatkan kemampuan berhitung anak harus di asah lebih baik lagi, Salah satunya pembelajaran dilakukan menggunakan media yang menyenangkan bagi anak, Dengan menggunakan media anak akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran, banyak sekolah yang kurang memanfaatkan media sebagai alat untuk melakukan pembelajaran, guru hanya melakukan metode metode yang membuat anak merasa bosan dalam belajar.

Maka dari itu penulis berpendapat dengan menciptakan media baru dalam pembelajaran anak membuat proses belajar semakin maju dan efektif salah satunya menggunakan media bermain dadu dalam penggunaan media dadu ini dapat membuat anak lebih mudah untuk mengingat lambang bilangan, melakukan perjumlahan, membedakan bilangan terkecil sampai terbesar.

Dalam hal tersebut kita akan mencari bagaimana perubahan kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan media dadu dan perubahannya setelah menggunakan media dadu.

7. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan adalah dugaan/tanggapan sementara yang ada pada rumusan masalah yang disusul dalam sebuah penelitian. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas maka hipotesis yang dirumuskan yaitu: Kemampuan berhitung anak usia dini dapat meningkat melalui penggunaan media dadu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan 2 siklus, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di lakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik belajar. PTK terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus yaitu: Perencanaan (planning), Pelaksanaan/Tindakan (action), Pengamatan (observasi), Refleksi (reflection). PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang menerapkan tindakan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan pembelajaran di kelas. Kegiatan tersebut diberikan oleh guru dan siswa melakukannya di bawah bimbingan guru, dan salah satu alasan dilaksanakannya PTK adalah menurut pendapat guru, permasalahan kelas harus diselesaikan melalui kegiatan tersebut. Pelaksanaan PTK dapat membantu guru mengatasi permasalahan yang muncul selama pembelajaran di kelas, sehingga hasil pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Maisarah, 2020)

B. Definisi Variabel

Variabel adalah elemen yang dapat diukur dan memengaruhi hasil penelitian. Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang dianalisis: variabel bebas dan variabel terikat

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi atau diberikan perlakuan oleh peneliti. Dalam konteks ini, media permainan dadu adalah metode atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung siswa di MIN 2 Sinjai.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang diamati dan diukur untuk melihat pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang diukur adalah kemampuan berhitung siswa, yang diharapkan mengalami peningkatan setelah penerapan media permainan dadu di MIN 2 Sinjai.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

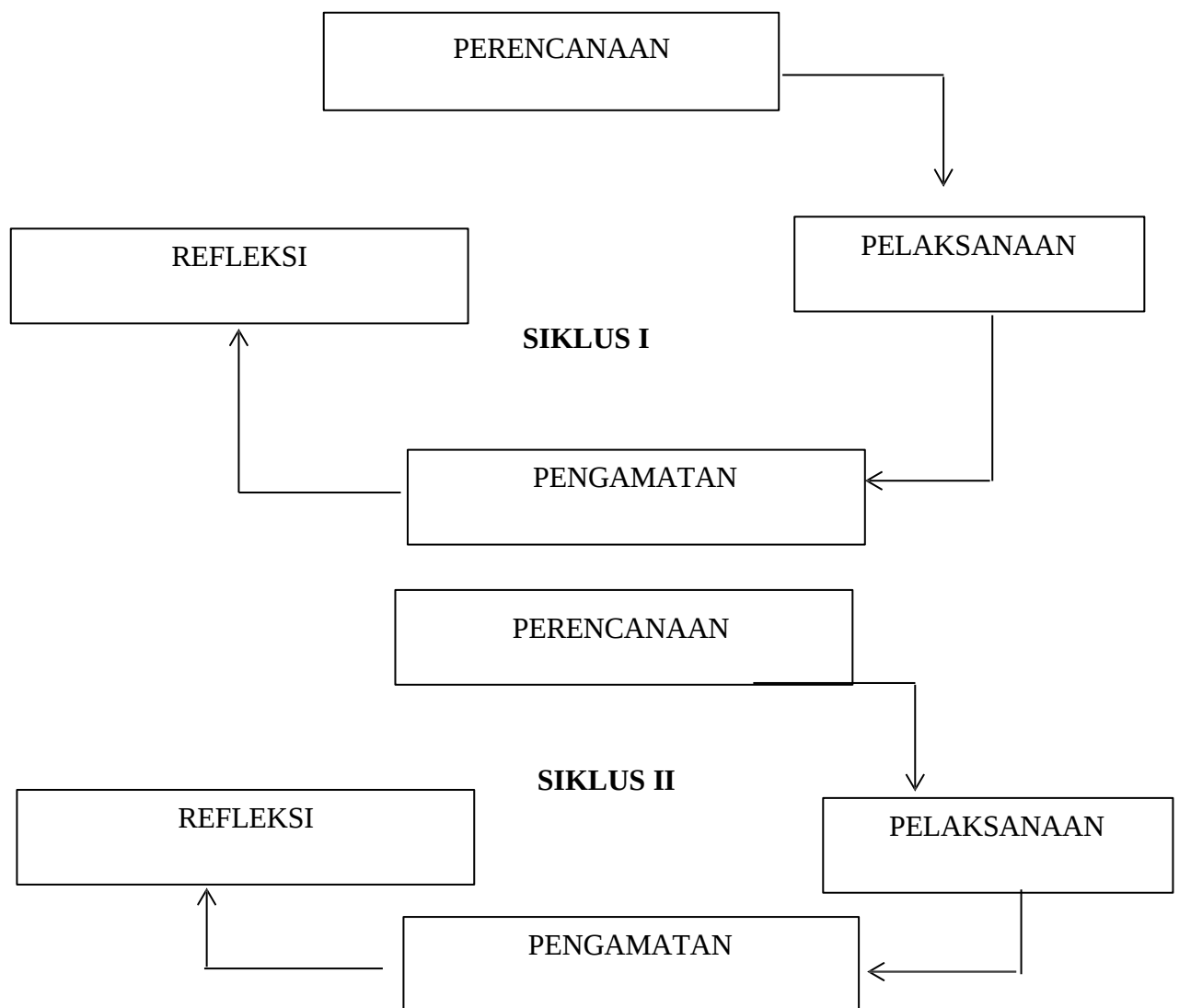
Penelitian ini akan dilakukan di MIN 2 Sinjai, yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi No. 6 Kel. Lappa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai. Penelitian ini akan dilakukan mulai bulan 23 November 2024 sampai penelitian selesai dilakukan

D. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian, observasi dan dokumentasi kemampuan anak dilakukan dalam penelitian. Terlihat bahwa kemampuan matematika anak masih berada pada level yang rendah. Oleh karena itu, pemecahan masalah kemampuan berhitung anak harus dicarikan solusinya. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus agar peneliti dapat melihat perkembangan kemampuan berhitung anak menggunakan dadu. Setiap siklus penelitian ini dipantau untuk mengetahui perkembangan perhitungan anak pada setiap tahapan yang diselesaikan. Prosedur penelitian ini berkaitan dengan rencana pelaksanaan pernyataan penelitian kelompok Suharsim Arikunto sebagai berikut: (Arikunto, 2015)

E. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MIN 2 Sinjai, jumlah siswa 15 orang, jumlah anak perempuan 9 orang dan anak laki-laki 6 orang. Subyek penelitian ini adalah dadu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Gambar 3.1 Siklus PTK

Berikut adalah penjelasan langkah – langkah penelitian diatas:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas membahas teknis pelaksanaan PTK dalam tahapan sebagai berikut: :

- a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), selama penyusunan RPPH, penggunaan barang-barang yang sudah

tersedia di sekolah tetap dilanjutkan, sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya.

- b. Menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan di kelas.
- c. Siapkan formulir dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*) -

tindakan merupakan perlakuan yang dilakukan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Sesuai dengan rencana yang telah disusun, pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai jadwal. Dalam proses ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan prinsip partisipatif dan kolaboratif. Hasil pengamatan dari pelaksanaan tindakan merupakan dokumentasi data untuk melaksanakan langkah-langkah tindakan selanjutnya. Kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan tindakan kelas adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dirancang dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu menggunakan media dadu. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah:

- a. Beri tahu anak-anak tentang kegiatan tersebut
- b. Membagikan bahan dadu kepada siswa.
- c. Bimbing dan arahkan anak selama kegiatan berlangsung.
- d. Para penelitimenanyakan bagaimana perasaan anak-anak Ketika mereka menyelesaikan kegiatan belajar dengan dadu
- e. Lakukan pengamatan dan penilaian

3. Tahap pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik. Dalam tahap observasi ini peneliti mengisi lembar observasi dengan ceklis yang telah dibuat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan serta mendokumentasikan setiap kegiatan penting. Dalam pengisian

lembar ceklis harus sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan agar nantinya terjadi perbaikan dalam kemampuan berhitung anak.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Kegiatan reflektif dilakukan dengan memperhatikan petunjuk kajian dan kajian yang dilakukan serta menelaah kesesuaian yang dicapai dengan pembelajaran yang diinginkan, dimana akhirnya ditemukan titik lemah dan kuat untuk perbaikan selanjutnya. Hasil refleksi ini akan dijadikan dasar untuk tahap perencanaan siklus selanjutnya.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II juga melalui tahapan seperti siklus I, yaitu:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Prosedur ini sama dengan siklus I dan kegiatan yang dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada saat pemberian siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan dan telah dikembangkan dari pelaksanaan siklus

Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini adalah :

- a) Menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
- b) Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan yang dilakukan
- c) Membagikan media dadu
- d) Memberi contoh cara melakukan kegiatan yang sudah direncanakan

3. Tahap pengamatan (*observing*)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal – hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan kegiatan menggunakan media dadu.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Kegiatan refleksi yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan pada proses tindakan dan sesudah tindakan. Mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, apakah dari kegiatan media dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Teknik tes. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak setelah proses pembelajaran. Pada setiap siklus peneliti memberikan tes kinerja untuk mengukur kemampuan anak dalam penguasaan bilangan dengan berbagai media pembelajaran.
2. Observasi, yaitu diperoleh dari hasil penelitian dalam menyelesaikan kegiatan berhitung melalui media dadu tersebut. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan dengan menggunakan instrumen.
3. Dokumentasi, data yang telah dikumpulkan berupa lembaran foto yang diambil selama proses belajar mengajar berlangsung, foto tersebut berupa kegiatan anak dalam melakukan kegiatan berhitung menggunakan media dadu.

Demi tercapainya tujuan penelitian, maka peneliti mengumpulkan data tentang proses pembelajaran yang sedang berlangsung, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes kinerja. Kisi – kisi instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Kisi – Kisi Tes Kemampuan Berhitung

No	Indikator	Kegiatan
1.	Mampu mengurutkan bilangan	Peneliti menyiapkan 22 dadu dengan angka yang tidak berurutan dan anak diminta untuk mengurutkan dadu tersebut dari 1 sampai 10
2.	Mampu menghubungkan bilangan dengan gambar	Setiap anak akan di berikan satu kertas yang berisi bilangan dengan gambar yang sesuai dengan bilangan tersebut, lalu anak akan di minta untuk menghubungkan bilangan tersebut sesuai dengan jumlah gambar.

Adapun instrument kisi-kisi tes kemampuan berhitung anak adalah seperti yang disajikan pada tabel berikut :

Instrumen Kisi – Kisi Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Dadu

Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
Mengenal bilangan genap dan ganjil 1 sampai 10	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu mengenal bilangan ganjil dan genap 1 sampai 10 dan harus di contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mengenal bilangan ganjil dan genap 1 sampai 10 dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu mengenal bilangan ganjil
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menunjukan bilangan ganjil dan genap 1 sampai 10 tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Mengenal bilangan genap 1 sampai 10	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu mengenal bilangan genap 1 sampai 10 dan harus di contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mengenal bilangan genap 1 sampai 10 dengan bantuan guru

	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu mengenal bilangan genap 1 sampai 10 tanpa bantuan guru
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menunjukan bilangan genap 1 sampai 10 tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Mengenal bilangan ganjil 1 sampai 10	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu mengenal bilangan ganjil 1 sampai 10 dan harus di Contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak Mulai Mengenal bilangan ganjil 1 sampai 10 dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu mengenal bilangan ganjil 1 sampai 10 tanpa bantuan guru
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menunjukan bilangan genap 1 sampai 10 tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Menyusun lambang bilangan dari terbesar sampai terkecil	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar sampai terkecil dan harus di

			contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar samapi terkecil dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu meyusun lambang bilangan dari terbesar sampai terkecil tanpa bantuan guru
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar sampai terkecil tanpa bantuan guru dan dapat membantu temanya
Menyusun lambang bilangan dari terbesar	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar dan harus di contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu meyusun lambang bilangan dari terbesar tanpa bantuan guru

	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menyusun lambang bilangan dari terbesar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Menyusun lambang bilangan dari terkecil	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menyusun lambang bilangan dari terkecil dan harus di contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mampu menyusun lambang bilangan dari terkecil sampai terbesar dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu menyusun lambang bilangan dari terkecil sampai terbesar tanpa bantuan guru.
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menyusun lambang bilangan dari terkecil sampai terbesar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Menulis lambang bilangan 1 sampai 6	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menulis lambang bilangan 1 sampai 6 dan harus di contohkan

	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mampu menulis lambang bilangan 1 sampai 10 dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu menulis lambang bilangan 1 sampai 10 tanpa bantuan guru
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu menulis lambang bilangan 1 sampai 6 tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
Mampu menghubungkan jumlah bilangan dengan gambar	Belum Berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menghubungkan jumlah bilangan dengan gambar dan harus di contohkan
	Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mulai mampu menghubungkan jumlah bilangan dengan gambar dengan bantuan guru
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak sudah mampu menghubungkan jumlah bilangan dengan gambar tanpa bantuan guru

	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak sudah mampu menghubungkan jumlah bilangan dengan gambar tanpa bantuan guru dan membantu teman.
--	------------------------------	---	---

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Indikator	Aspek	BB	MB	BSH	BSB
Mengenal bilangan genap dan ganjil 1 sampai 10	1. Anak mengenal bilangan ganjil ➤ Angka 1 ➤ Angka 3 ➤ Angka 5 ➤ Angka 7 ➤ Angka 9	-	-	1 Anak	8 Anak
	2. Anak mengenal bilangan genap ➤ Angka 2	-	-	1 Anak	8 Anak

	➤ Angka 4 ➤ Angka 6 ➤ Angka 8 ➤ Angka 10				
Anak mampu menjumlahkan	1. Anak menyelesaikan penjumlahan dalam bentuk tulisan $2 + 2 =$ $5 + 5 =$ $3 + 3 =$	-	-	1 Anak	8 Anak
	2. Anak menyelesaikan pengurangan dalam bentuk tulisan $5 - 2 =$ $10 - 5 =$ $4 - 4 =$				
Anak menyusun bilangan dari terbesar sampai terkecil dan dari terkecil sampai terbesar	1. Bilangan terbesar sampai terkecil 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1				
Anak menyusun bilangan dari terbesar sampai terkecil dan dari terkecil sampai terbesar	2. Bilangan terkecil sampai terbesar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10				

Petunjuk :

Untuk memberikan skor pada kemampuan berhitung anak maka beri tanda CEKLIS pada kolom yang telah dibuat kriteria berhitung anak. Untuk memperoleh persentase dari perkembangan kemampuan berhitung anak menggunakan rumus, $P = f / N \times 100 \%$

Kriteria penilaian tersebut diperoleh :

- Skor tertinggi setiap indikator anak $6 \times 4 = 24$
- Skor terendah setiap indikator anak $6 \times 1 = 6$

Skor Penilaian:

MB : 1	BSH : 3
MB : 2	BSB : 4

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian tindakan kelas dilakukan sejak memasuki lapangan, selama di lapangan dan selesai dari lapangan. Analisis data menjadi pegangan selanjutnya dan lebih difokuskan selama berada di lapangan pada saat pengumpulan data. Setelah data-data tersebut telah terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil sebuah kesimpulan dari data-data tersebut digunakan teknik analisis data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil observasi selama penelitian melalui instrumen penelitian yang telah dibuat penulis agar dapat melihat setiap peningkatan yang telah terjadi kepada anak. (Sulfeni, 2019)

Dalam verifikasi data ini penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan lalu menggabungkan data tersebut dengan mencocokkan teori yang terkait dengan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media dadu di RA. Dharul Ikhlas Lubuk Pakam. Teknik pengumpulan data tersebut

disajikan berdasarkan angka-angka menggunakan analisis deskriptif persentase, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = f / N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase yang akan dicapai

F = Jumlah Pencapaian Indikator

N = Jumlah keseluruhan Indikator

Anak dikatakan mengalami perkembangan pada matematika permulaan anak apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 65\%$

Untuk mengetahui persentase keberhasilan perkembangan matematika permulaan anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 65\%}{100\%}$$

Banyak subjek penelitian

Keterangan :

PKK: Persentase Kemampuan Klasikal

Kelas dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan matematika permulaan apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan temuan-temuan yang diperoleh dari analisis data yang dilakukan selama proses penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan dadu MIN 2 Sinjai. Untuk mencapai tujuan ini, beberapa teknik pengumpulan data digunakan, termasuk lembar observasi, angket, dan tes. Data dari setiap instrumen dianalisis secara sistematis untuk mendukung simpulan penelitian. Efektivitas pengajaran ini diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, respons siswa terhadap proses pembelajaran, dan terakhir, hasil belajar berhitung siswa.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk mengevaluasi efektivitas permainan dadu dalam pembelajaran, dilakukan observasi dengan fokus pada kinerja guru pada setiap tahapan pembelajaran. Setiap aspek dinilai pada skala 1 sampai 4, dengan 4 menunjukkan pelaksanaan yang sangat baik. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1

No	Aspek	Skor
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam.	4
2	Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.	4
3	Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar.	4
4	Guru meminta kehadiran dan mencatat kehadiran siswa..	4
5	Guru memperkenalkan Permainan Dadu dan tujuannya dalam pembelajaran.	4
6	Guru menjelaskan permainan dadu yang berkaitan dengan permainan.	4

7	Guru Menyiapkan Media dadu Sebelum Kegiatan Dimulai	4
8	Guru Menyiapkan Media dadu Sebelum Kegiatan Dimulai	4
9	Guru memperkenalkan media dadu dengan memperlihatkan urutan dadu	4
10	Guru mengajak siswa untuk berhitung menggunakan dadu yang telah di sediakan	3
11	Guru menunjukkan dan memperkenalkan media dadu berhitung	4
12	Guru memastikan siswa memahami aturan: tidak boleh mengambil dadu teman , tidak boleh mendorong dan bermain sesuai urutan permainan	3
13	Guru mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan berhitung anak	4
14	Guru memberikan umpan balik yang membangun terhadap kegiatan anak anak	4
15	Guru memberikan refleksi singkat di akhir kegiatan Bersama anak	4
16	Guru menjaga suasana	3
17	Guru memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan bergiliran memerankan dan menebak kata..	4
18	Guru meninjau kosakata dengan menunjukkan semua kartu yang digunakan dalam permainan.	4
19	Guru memimpin kelas untuk mengucapkan kosakata bersama-sama dan meminta siswa untuk mencatatnya di buku catatan mereka.	4
20	Guru memberikan pekerjaan rumah untuk membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata tersebut.	4

21	Guru menutup pelajaran dengan merefleksikan proses pembelajaran dan memberikan umpan balik.	4
Total Skor		81
Skor Akhir		96.43

Berdasarkan hasil observasi proses belajar mengajar dengan menggunakan Permainan dadu, pada tabel 4.1 menunjukkan hasil observasi yang dilakukan untuk menilai keterlaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan media permainan dadu. Pengamatan terhadap proses pembelajaran dilakukan berdasarkan beberapa aspek, antara lain aktivitas guru dalam membuka, menyampaikan, dan menutup pelajaran, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dari hasil observasi diperoleh skor total 81 dari maksimal 84 dengan presentase 96,43%. Hal ini menempatkan keterlaksanaan proses pembelajaran pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil mengelola pembelajaran mulai dari pembukaan, pengelolaan kegiatan inti, hingga penutupan dengan menerapkan Permainan dadu secara terstruktur sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan pemahaman siswa. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran.

2. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Aspek-aspek seperti antusiasme, dan pemahaman siswa mengenai permainan dadu dinilai pada skala 1 hingga 4. Hasilnya disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.2

No	Aspek	Score
1	Para siswa tampak antusias dengan permainan tersebut.	4
2	Siswa secara aktif mencoba menebak kata-kata.	4
3	Siswa mengikuti giliran mereka saat bermain.	4
4	Siswa mematuhi aturan permainan dengan benar.	3
5	Para siswa tampak menikmati proses permainan.	4
6	Siswa bekerja sama dengan teman satu timnya.	4
7	Siswa memperhatikan ide dari orang lain.	3
8	Siswa mendukung temannya.	4
9	Siswa menghormati pendapat teman sejawatnya.	4
10	Siswa aktif berdiskusi dengan teman sebayanya.	4
11	Siswa dapat menyatakan arti kata dengan benar.	4
12	Siswa membuat kalimat dengan kata-kata baru.	3
13	Siswa menebak kata berdasarkan gerakan yang ditunjukkan.	4
14	Siswa memberikan contoh kata dalam konteks.	3
15	Siswa menunjukkan pemahaman kosakata yang lebih baik setelah bermain.	3
Total Skor		55
Skor Akhir		91.67

Tabel 4.2 menyajikan hasil observasi aktivitas siswa selama pelaksanaan Permainan berhitung menggunakan media Dadu. Observasi dilakukan untuk menilai berbagai aspek perilaku siswa, termasuk antusiasme, partisipasi, dan pemahaman pengenalan bilangan dan perhitungan selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, diperoleh skor total 55 dari maksimum 60, sehingga skor akhir 91,67%. Skor ini menempatkan tingkat aktivitas

siswa dalam kategori Sangat Baik. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat selama permainan, menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kerja sama tim. Meskipun ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan oleh siswa seperti mematuhi aturan dengan ketat dan menerapkan kosakata baru dalam konteks secara keseluruhan, mereka menunjukkan tingkat keterlibatan yang kuat dan memiliki pengalaman belajar yang positif. Kemampuan mereka untuk memahami perhitungan melalui media dadu, dan membuat kalimat contoh berkontribusi secara signifikan terhadap pemahaman kosakata mereka, yang menunjukkan peningkatan yang nyata setelah kegiatan.

3. Respon siswa

Kuesioner diberikan untuk mengumpulkan respon siswa tentang pembelajaran kosakata melalui permainan Tebak Kata. Jawaban mereka mencerminkan minat, motivasi, dan pengalaman mereka. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

No	Aspek	Ya (1)	Tidak (0)	Total skor
1.	Saya merasa lebih senang saat belajar permainan dadu	15	0	15
2.	Permainan dadu membuat saya lebih semangat untuk belajar sambil bermain	14	1	15
3.	Saya bisa mengingat kosakata dengan lebih mudah setelah bermain Charades	15	0	15
4.	Saya suka bermain dalam kelompok saat belajar kosakata lewat Charades	15	0	15
5.	Permainan Charades membantu saya mengerti arti kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan	15	0	15

6.	Permainan Charades membuat saya lebih aktif dalam belajar kosakata.	12	3	15
7.	Bermain Charades tidak menyenangkan bagi saya	3	12	15
8.	Saya tidak merasa permainan Charades membantu saya meningkatkan kosakata.	2	13	15
9.	Permainan Charades membuat saya merasa terburu-buru atau tertekan untuk menebak dengan cepat.	3	12	15
10.	Kadang permainan Charades membuat suasana kelas menjadi terlalu berisik.	5	10	15

Berdasarkan Tabel 4.3 yang menunjukkan respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan Dadu, penilaian didasarkan pada 10 aspek yang diukur dengan kategori peringkat berikut: skor (9–10) dikategorikan sebagai Sangat Menyenangkan, skor (7–8) sebagai Menyenangkan, skor (5–6) sebagai Cukup Menyenangkan, skor (3–4) sebagai Kurang Menyenangkan, dan skor (0–2) sebagai Tidak Menyenangkan.

Butir 1 dijawab Ya oleh 15 siswa, jadi dengan skor maksimum, butir ini masuk ke dalam kategori Sangat Menyenangkan. Butir 2 dijawab Ya oleh 14 siswa dan Tidak oleh 1 siswa, tetapi skor totalnya tetap maksimum, jadi butir ini juga masuk ke dalam kategori Sangat Menyenangkan. Butir 3, 4, dan 5 semuanya dijawab Ya oleh 15 siswa, jadi butir-butir ini masuk ke dalam kategori Sangat Menyenangkan. Butir 6 dijawab Ya oleh 12 siswa dan Tidak oleh 3 siswa, tetapi skor totalnya masih masuk ke dalam Sangat Menyenangkan.

Butir 7 adalah pernyataan negatif; 3 siswa menjawab Ya dan 12 siswa menjawab Tidak. Karena mayoritas tidak setuju dengan pernyataan negatif, respons keseluruhan tetap positif dan masuk dalam kategori Sangat Menyenangkan. Untuk butir 8, hanya 2 siswa yang menjawab negatif,

sementara 13 menjawab positif, yang menunjukkan sebagian besar siswa merasa metode tersebut membantu meningkatkan kemampuan berhitung mereka, sehingga butir 8 dikategorikan sebagai Sangat Menyenangkan.

Untuk item 9, 3 siswa merasa tergesa-gesa atau tertekan selama permainan, tetapi 12 siswa tidak merasa demikian, yang berarti sebagian besar siswa merasa nyaman dan tidak tertekan, sehingga item ini berkategori Sangat Menyenangkan. Item 10 menunjukkan bahwa 5 siswa merasa kelas terlalu berisik selama permainan, sementara 10 siswa merasa suasana masih terkendali, sehingga meskipun ada sedikit kebisingan, respons keseluruhan masih positif dan dikategorikan sebagai Sangat Menyenangkan.

Secara keseluruhan, dari 15 responden siswa, 11 siswa (73,33%) memperoleh skor berkisar antara 9 hingga 10, yang dikategorikan sebagai Sangat Menyenangkan, sedangkan 4 siswa yang tersisa (26,67%) memperoleh skor antara 7 dan 8, termasuk dalam kategori Menyenangkan. Tidak ada siswa yang memperoleh skor di bawah 7. Secara total, 11 siswa dengan skor rata-rata 9,5 memberikan kontribusi skor gabungan sebesar 104,5, dan 4 siswa dengan skor rata-rata 7,5 memberikan kontribusi skor gabungan sebesar 30,0. Skor totalnya adalah 134,5, yang jika dibagi dengan jumlah siswa (15), menghasilkan skor rata-rata 8,97 atau setara dengan 89,7%. Skor ini menunjukkan bahwa, secara umum, siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan permainan Tebak Kata dalam pembelajaran kosa kata.

4. Capaian Pembelajaran Siswa

Untuk mengukur capaian pembelajaran, dilakukan pretest dan posttest. Hasil tersebut dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui efektivitas permainan tebak kata. Berikut ini adalah hasil temuannya.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, digunakan uji Shapiro-

Wilk karena ukuran sampel yang relatif kecil (15 partisipan) sehingga lebih tepat untuk menilai normalitas pada sampel kecil.

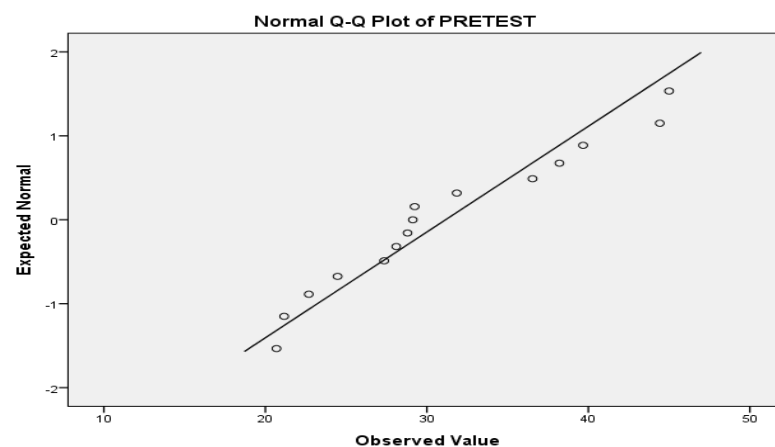
Uji Normalitas			
PRETEST POSTEST	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
	.928	15	.258
	.908	15	.125

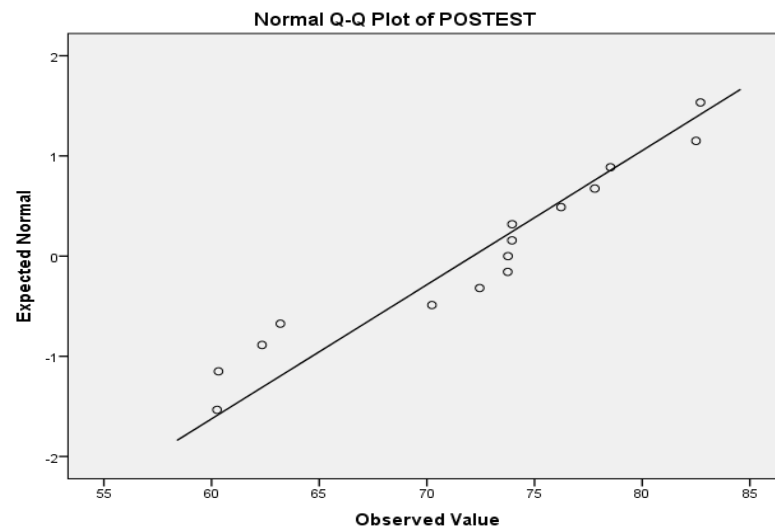
(Source: Data analysis results with SPSS 21)

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4, uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,258 untuk pretest dan 0,125 untuk posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas, sehingga memungkinkan penggunaan analisis statistik parametrik pada tahap penelitian selanjutnya.

Grafik 4.1

Q-Q Plot





Gambar di atas menunjukkan Plot Q-Q (Quantile-Quantile Plot) untuk skor pretest dan posttest. Plot ini digunakan untuk mengevaluasi apakah data mengikuti distribusi normal. Pada plot Q-Q untuk pretest dan posttest, titik-titik data terletak di sekitar garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi mendekati normal. Meskipun terdapat sedikit penyimpangan, tidak ada penyimpangan yang ekstrem dari garis diagonal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor pretest dan posttest mengikuti distribusi normal. Distribusi normal ini merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji statistik parametrik, seperti uji-t sampel berpasangan, yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji perbedaan antara hasil pretest dan posttest setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran tertentu.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data sampel (pre-test dan post-test) antar kelompok mahasiswa sama. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa asumsi penerapan uji statistik parametrik seperti paired sample t-test terpenuhi. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan Uji Levene untuk Kesetaraan Varians menggunakan perangkat lunak SPSS.

Uji Homogenitas Varians			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
119	1	28	0.733

Berdasarkan tabel 4.5 yang menunjukkan hasil uji homogenitas varians, nilai signifikansi yang diperoleh dari Uji Levene untuk skor pra-tes adalah 0,733. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,733 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data pra-tes memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, data tersebut memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik, khususnya uji-t sampel berpasangan, untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan.

C. Hipotesis Pengujian

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa setelah diberi perlakuan menggunakan Permainan Dadu. Uji t-sampel berpasangan digunakan untuk membandingkan skor rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil uji t, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa.

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 PRETEST – POSTTEST	-43.400	20.835	5.380	-54.938	-31.862	-8.067	14	.000

Berdasarkan tabel 4.6 yang menunjukkan hasil uji paired sample t-test, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti bahwa perbedaan skor pre-test dan post-test secara statistik signifikan. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Dadu efektif dalam mengajarkan perhitungan kepada siswa kelas 1 di MIN 2 Sinjai. Skor Dadu siswa meningkat secara signifikan setelah diajarkan menggunakan media ini.

d. Uji Normalitas Gain

Setelah dilakukan pengumpulan skor pre-test dan post-test, peneliti melanjutkan dengan analisis data menggunakan uji Normalized Gain (N-gain). Uji N-Gain dilakukan terhadap hasil tes kosakata siswa dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Permainan media Dadu dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 MIN 2 Sinjai. Uji N-Gain Score dilakukan dengan menghitung selisih skor pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah penggunaan Permainan Dadu dapat dikatakan efektif atau tidak.

Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	15	24	93	6081	23658
NGain_perse n	15	23.91	92.94	60.806 4	23.65833
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan Tabel 4.19 Hasil Uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6081. Jika mengacu pada kriteria N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan Dadu dalam pembelajaran matematika siswa kelas 1 MIN 2 Sinjai menunjukkan peningkatan yang sedang antara nilai pre-test dan post-test.

B. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Dadu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai perhitungan sekolah khususnya siswa kelas 1 MIN 2 Sinjai. Hal ini dibuktikan melalui analisis empat indikator utama yaitu pelaksanaan pembelajaran oleh guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

selama proses pembelajaran, respon siswa terhadap metode yang digunakan dan hasil belajar siswa. Keempat indikator tersebut tidak hanya memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas metode pembelajaran tetapi juga memperkuat landasan teori penelitian ini, yaitu teori konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget (1977). Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Dadu terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa, keterlibatan, dan membantu mereka mengingat dan memahami perhitungan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Lebih jauh lagi, metode ini juga mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar

mereka.

Indikator pertama yaitu keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor sebesar 96,43%, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sangat efektif dan sesuai dengan RPP yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran ini guru sudah mampu memulai pembelajaran dengan baik, menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan petunjuk kegiatan yang jelas, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Pada kegiatan inti guru berhasil memfasilitasi Permainan Dadu dengan terstruktur sehingga permainan ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermakna. Siswa terlihat aktif, antusias, dan terlibat penuh dalam kegiatan tersebut, hal ini menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi ini mendukung teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi (Bonwell & Eison, 1991) dalam (Anwar, 2024). Dalam konteks ini, Permainan Dadu berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir, dan berinteraksi dengan baik dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung dalam penggunaan media dadu dalam pengajaran matematika pada siswa kelas satu. Nilai observasi yang tinggi menunjukkan bahwa metode tersebut diterapkan dengan baik oleh guru dan diterima secara positif oleh siswa. Hal ini juga mendukung temuan dari instrumen lain (seperti hasil tes dan angket) yang menunjukkan bahwa Permainan dadu mengalami peningkatan dalam meningkatkan penguasaan berhitung siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Permainan Dadu dalam proses pembelajaran tidak hanya berhasil dalam hal penyampaian teknis, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Indikator kedua, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Observasi difokuskan pada antusiasme, partisipasi, kerja sama, dan pemahaman selama pembelajaran. Total skor yang diperoleh adalah 55 dari 60, yang setara dengan 91,67%, menempatkan aktivitas siswa dalam kategori Sangat Baik. Siswa sangat terlibat, berpartisipasi aktif dalam permainan, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan peningkatan kemampuan untuk memahami dan menggunakan kosakata baru. Meskipun beberapa aspek seperti mengikuti aturan dengan ketat atau menerapkan kosakata baru dalam konteks yang berbeda masih dapat ditingkatkan, secara keseluruhan, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang kuat.

Indikator ketiga adalah respons siswa terhadap metode pembelajaran. Sebelum menganalisis temuan yang terkait dengan indikator ini, penting untuk memeriksa reliabilitas instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner terdiri dari 10 item yang dirancang untuk mengukur persepsi dan pengalaman siswa dalam mempelajari perhitungan melalui permainan Dadu. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 3.13, nilai Cronbach's Alpha untuk 10 item kuesioner adalah 0,835, yang melebihi ambang batas minimum. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner tersebut reliabel, artinya item-item tersebut secara konsisten mencerminkan respons siswa mengenai pengalaman mereka dengan permainan Dadu sebagai metode pembelajaran perhitungan. Nilai reliabilitas yang tinggi mendukung validitas interpretasi dan analisis umpan balik siswa dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 4.3 mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan Dadu dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa secara umum metode ini diterima dengan sangat baik oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif, khususnya pada pernyataan 1 sampai dengan 6. Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Dadu mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan memudahkan siswa dalam berhitung dan memahami penjumlahan dan pengurangan. Kenyataan bahwa semua siswa (100%) menyatakan lebih senang mempelajari matematika melalui media dadu mencerminkan keberhasilan metode ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif. Menurut teori konstruktivisme kognitif, siswa lebih mungkin membangun pengetahuan baru ketika mereka merasa nyaman, senang, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan Dadu yang bersifat fisik dan melibatkan interaksi sosial, memberikan pengalaman konkret yang sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sebagaimana dijelaskan oleh Piaget yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak belajar lebih efektif melalui kegiatan langsung dan pengalaman hidup nyata. Selain itu, sebagian besar siswa juga merasa lebih aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Dadu tidak hanya meningkatkan pemahaman berhitung tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator utama pembelajaran yang efektif, karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif tetapi terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, beberapa tanggapan siswa juga mencerminkan tantangan potensial yang mungkin timbul dari penggunaan metode ini. Sebanyak 3 siswa merasa bahwa permainan tersebut tidak menyenangkan, dan 2 siswa merasa bahwa permainan tersebut tidak membantu meningkatkan pemahaman mereka terkait berhitung. Hal ini mungkin disebabkan oleh perbedaan gaya belajar atau tingkat kenyamanan individu dengan aktivitas berbasis gerakan atau kelompok. Selain itu, 5 siswa merasa bahwa kelas menjadi lebih berisik selama permainan. Meskipun demikian, sebagian besar siswa masih merasa bahwa kelas tetap terkendali, yang menunjukkan bahwa guru mampu mengelola kelas dengan baik selama aktivitas tersebut. Dalam hal kepuasan siswa secara keseluruhan, dari 15 responden siswa, 11 siswa (73,33%) memperoleh skor berkisar antara 9

hingga 10, yang dikategorikan sebagai Sangat Menyenangkan, sedangkan 4 siswa lainnya (26,67%) memperoleh skor antara 7 dan 8, yang termasuk dalam kategori Menyenangkan. Tidak ada siswa yang memperoleh skor di bawah 7. Secara total, 11 siswa dengan skor rata-rata 9,5 memberikan skor gabungan sebesar 104,5, dan 4 siswa dengan skor rata-rata 7,5 memberikan skor gabungan sebesar 30,0. Skor totalnya adalah 134,5, yang jika dibagi dengan jumlah siswa (15), menghasilkan skor rata-rata 8,97 atau setara dengan 89,7%. Skor ini menunjukkan bahwa, secara umum, siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan permainan Tebak Kata dalam pembelajaran kosakata.

Indikator terakhir, yaitu hasil belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan analisis data, penggunaan permainan Dadu terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan berhitung siswa kelas 1 Min 2 sinjai. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,258 dan 0,125, keduanya di atas 0,05. Hal ini juga didukung oleh Q-Q Plot, di mana titik-titik data tersebar di sekitar garis diagonal, menunjukkan distribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,733 ($>0,05$), yang menegaskan bahwa variansnya homogen dan data memenuhi asumsi untuk uji parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, artinya penggunaan permainan Dadu efektif dalam meningkatkan perhitungan siswa.

Lebih lanjut, analisis Normalized Gain (N-Gain) menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,6081 atau sekitar 60,81%, yang termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan permainan Dadu menghasilkan peningkatan tingkat

sedang dalam keterampilan berhitung siswa. Sebagai kesimpulan, permainan Dadu tidak hanya efektif secara statistik tetapi juga memberikan pembelajaran berhitung yang bermakna dan menarik bagi siswa. Menurut teori Piaget (sebagaimana dikutip dalam Ilham, 2023), peningkatan tersebut dapat terjadi akibat proses asimilasi dan akomodasi yang terjadi ketika siswa terlibat dalam pengalaman belajar konkret. Pada tahap operasional konkret, anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman nyata dan aktif seperti memerankan kosakata secara fisik yang membantu mereka menginternalisasi dan mengingat informasi baru dengan lebih efektif.

Selain keempat indikator utama tersebut, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian juga menjadi pertimbangan yang cermat. Uji validitas menggunakan Aiken's V menunjukkan sebagian besar aspek memperoleh nilai di atas 0,80 (kategori sangat valid), sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai di atas 0,90 baik untuk pre-test maupun post-test, yang menunjukkan tingkat konsistensi yang tinggi. Hal ini penting karena pada tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, bahasa dan simbol yang digunakan dalam instrumen harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Instrumen yang tidak dirancang dengan tepat dapat menimbulkan hasil yang bias atau salah pengertian, sehingga validitas dan reliabilitas menjadi krusial dalam mendukung keakuratan data yang diperoleh.

Untuk menilai lebih lanjut efektivitas keseluruhan metode permainan Dadu, peneliti menggunakan rumus berikut untuk menghitung skor efektivitas rata-rata di semua indikator:

$$p = \frac{(P_1 + P_2 + P_3 + \dots + P_n)}{n}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 96,43%, aktivitas siswa selama pembelajaran memperoleh skor 91,67%, respons siswa memperoleh skor 89,7%, dan hasil pembelajaran memperoleh skor N-Gain sebesar 60,81%. Dengan menghitung rata-rata:

$$p = \frac{(96,43 + 91,67 + 89,7 + 89,7)}{4} = 84.65\%$$

Berdasarkan klasifikasi efektivitas yang diadaptasi dari Rahma & Pujiastuti (2021), persentase ini termasuk dalam kategori Sangat Efektif (81%–100%). Hal ini menegaskan bahwa metode permainan Dadu telah diterapkan dengan baik, melibatkan siswa secara aktif, diterima secara positif, dan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan berhitung siswa.

Secara ringkas, hasil penelitian ini secara komprehensif mendukung kesimpulan bahwa permainan Dadu sangat efektif dalam mengajarkan penguasaan berhitung di kalangan siswa kelas 1 Min 2 Sinjai. Permainan ini secara efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget (1977), dan membimbing membina perkembangan bakat dan keterampilan anak (Pertiwi,Dian,Uiwan Syafrudin,Rizky Drupadi. 2021:63) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar interaktif dan langsung bagi anak-anak pada tahap operasional konkret. Meskipun beberapa tantangan, seperti kebisingan kelas dan tekanan waktu, diamati, ini dapat diatasi dengan penyesuaian kecil. Dengan penyempurnaan lebih lanjut, permainan Dadu berpotensi untuk efektivitas yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran berhitung di masa mendatang.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agung et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan metode permainan mengacu pada permainan khususnya melalui permainan media Dadu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah madrasah ibtidaiyah. Temuan penelitian ini juga menguatkan hasil tersebut, dimana penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa, mendorong partisipasi aktif, dan pada akhirnya berujung pada

peningkatan berhitung siswa. Temuan tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun hasil penelitian ini positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Penelitian ini hanya melibatkan 15 siswa dari satu kelas, sehingga temuannya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih besar. Penelitian ini juga hanya berfokus pada penguasaan perhitungan, bukan keterampilan lainnya seperti perkalian, akar kuadrat atau, akar faktor. Piaget menekankan bahwa memahami perkembangan kognitif anak-anak memerlukan observasi jangka panjang dan metode yang bervariasi.

Implikasinya menunjukkan bahwa penggunaan permainan Dadu secara efektif meningkatkan kemampuan berhitung, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong partisipasi aktif. Para pendidik dapat menggunakan metode interaktif dan menyenangkan tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar dalam tahap operasional konkret. Pendekatan ini mendukung teori konstruktivis, yang menyoroti bahwa pembelajaran aktif dan sosial membantu siswa memahami dengan lebih baik. Oleh karena itu, permainan dengan menggunakan media dadu meningkatkan pengajaran matematika dengan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman perhitungan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, permainan dadu sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa MIN 2 Sinjai. Penelitian ini menilai empat indikator: hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, penerapan metode oleh guru, dan respons siswa. Data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor pra-tes dan pasca-tes, dengan peningkatan sebesar 43,4 poin dan N-Gain sebesar 0,6081, yang menunjukkan efektivitas sedang. Siswa sangat terlibat, dengan skor aktivitas sebesar 91,67%, dan guru menerapkan metode ini secara efektif, mencapai skor 96,43%. Siswa juga memberikan respons positif, menunjukkan kegembiraan dan motivasi untuk belajar berhitung melalui permainan. Skor efektivitas keseluruhan sebesar 84,65% menempatkan media permainan dadu dalam kategori meningkat (81%–100%). Temuan ini mendukung penggunaan permainan dadu sebagai media pengajaran berhitung yang sangat efektif, meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa. Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivis kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

B. Saran Penelitian

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam agar generalisasi temuan dapat dilakukan dengan lebih baik. Penelitian selanjutnya sebaiknya juga menerapkan media yang beragam pada aspek perkalian dan pembagian, seperti perkalian bersusun, untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peningkatan kemampuan belajar siswa melalui media permainan dalam mengajarkan berbagai soal perhitungan. Lebih lanjut, membandingkan media dadu dengan metode pengajaran lain

seperti Bermain ular tangga, monopoli, dan kartu bernomor akan bermanfaat dalam menentukan media mana yang paling efektif dalam meningkatkan penguasaan berhitung siswa. Pendekatan kualitatif, seperti wawancara dengan guru dan jurnal reflektif dari siswa, juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang proses kognitif selama pembelajaran dan menawarkan pemahaman yang lebih jelas tentang pengalaman siswa dengan metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*.
- Agustini, D. R. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak . *Jurnal PAUD Teratai*.
- Alijaya, A. (2019). *Argumen Ekopedadogi Dalam Al - Qur'an*. Yogyakarta: K - Media.
- Anggraini, T. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dadu Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Kelas 1. *Jurnal penelitian dam pengembangan pendidikan luar biasa*.
- Arikunto, S. (2015). *Peneltian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt. bumi aksara.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, V. K. (2021). *Metode Stimulasi Multiple Intellegences Bagi Anak Usia Dini*.
Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Farihah, H. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak. Program Studi PGRA*.
- Farihah, H. (2019). *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick. Jurnal Program Studi PGRA*.
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Allayya*, 3.
- Haryanti, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Humairo, V. M. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. Jurnal Audhi*.
- Istiana, y. (2018). Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karekter Anak Usia Diini Sebagai Wujud Investasi Bangsa. Tuban: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univrersitas PGRI
- Khadijah, M. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Jakarta: Kencana

- Masganti. (2021). *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Primary Educatio*
- Mariska, R., Ridhotulloh, A., Rosmadani, R., Ananda, R., & Nasrul, N. (2024). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Program Sertifikasi Pendidik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 792
- Muthia Kuku, S., Moonti, U., Maruwae, A., Hafid, R., & Mahmud, M. (2023). Pengaruh Sertifikasi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Journal of Economic and Business Education*, 1(3), 49–58. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i3.21642>
- Syarifuddin, Harapan, E., & Wardiah, D. (2021). Implementation of Teacher Certification in Improving Teacher Performance in 1 Rambutan Junior High School. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,
- Susanti, D. D., Kristanto, A., & Kaniati, A. (2025). Pengaruh Sertifikasi Guru, Profesionalisme, dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Online Internasional & Nasiona*, 8(1), 112–113.

LAMPIRAN I

VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Validasi Instrumen Proses Pembelajaran

Validator 1

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG) dalam Pembelajaran. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap LOAG Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan LOAG tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Aspek Petunjuk					
	1. Petunjuk Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas			✓		
	2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran mudah untuk dilaksanakan			✓		
	3. Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas			✓		
II	Aspek Isi					
	1. Tujuan Penggunaan Lembar Observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan terukur				✓	
	2. Aspek yang diobservasi telah mencakup tahapan dan indicator aktivitas guru dalam pembelajaran				✓	
	3. Item yang diobservasi untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	4. Rumusan item untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang menuntut pemberian nilai				✓	
III	Aspek Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaedah Indonesia yang baik dan benar				✓	
	2. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar, dan penyelesaian masalah				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
	4. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu **)

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, 31 2025
Validator

(Dr. Nurhannah M. Pd.)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Instrumen berupa Tes. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap Tes tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan Tes tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Aspek Isi					
	1. Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian				✓	
	2. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal			✓		
	3. Kejelasan maksud soal			✓		
	4. Kisi-kisi soal dinyatakan dengan jelas			✓		
	5. Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas			✓		
	6. Jawaban soal dinyatakan dengan jelas dan benar			✓		
	7. Kesesuaian jumlah soal dan waktu pengerjaan soal					
II	Aspek Bahasa					
	1. Kesesuaian Bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	
	2. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
	3. Rumusan soal komunikatif, menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.				✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkariilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu **)

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, M. 2025

Validator

()

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS SISWA

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Lembar Observasi Aktivitas Siswa (LOAS). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap LOAS Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan LOAS tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Aspek Petunjuk					
	1. Petunjuk pelaksanaan observasi cukup jelas			✓		
	2. Lembar observasi mudah untuk dilaksanakan			✓		
	3. Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas			✓		
II	Aspek Isi					
	1. Kategori aktivitas siswa yang terdapat pada lembar observasi sudah mencakup aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran			✓		
	2. Satuan waktu siswa untuk melakukan aktivitas dengan satuan waktu observasi dinyatakan dengan jelas			✓	✓	
	3. Kategori aktivitas siswa yang diamati dapat teramati dengan baik				✓	
	4. Kategori aktivitas siswa tidak menimbulkan makna ganda				✓	
III	Aspek Bahasa					
	1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang benar			✓		
	2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa			✓		
	3. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah			✓		
	4. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓		

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu **)

- 1. Belum dapat digunakan
- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

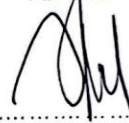
.....

.....

.....

.....

Sinjai³ ^{Jun} 2025
Validator

()

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap RPP Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan RPP tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Kompetensi Dasar dan Indikator					
	1. Kesesuaian rumusan indikator dengan rumusan kompetensi Dasar			✓		
	2. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu pembelajaran yang direncanakan			✓		
II	Tujuan Pembelajaran					
	1. Kognitif					
	a. Keteapatan penjabaran indikator ke dalam tujuan pembelajaran (proses dan produk)				✓	
	b. Keterukuran tujuan pembelajaran (proses dan produk) mencakup aspek <i>audience, behavior, condition, and degree</i> .				✓	
	c. Kesesuaian tujuan pembelajaran (proses dan produk) dengan perkembangan kognitif mahasiswa/siswa				✓	
	2. Afektif					
	a. Kelengkapan rumusan tujuan afektif			✓		
	b. Tujuan afektif terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan.			✓		
	3. Keterampilan					
	a. Kelengkapan rumusan tujuan aspek keterampilan			✓		
	b. Tujuan keterampilan terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan.			✓		

III	Kelengkapan: Materi Pembelajaran, sumber, bahan dan alat bantu (media), Model, pendekatan, dan metode pembelajaran yang digunakan.					
IV	Materi Pembelajaran					
	1. Kebenaran isi materi pembelajaran				✓	
	2. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator				✓	
V	Skenario Pembelajaran					
	1. Kesesuaian sintaks dengan model pembelajaran yang dipilih				✓	
	2. Penggunaan model, pendekatan dan metode tergambar dengan jelas dalam pembelajaran				✓	
	3. Penggunaan perangkat pembelajaran tergambar dengan jelas				✓	
	4. Tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas dan lengkap				✓	
	5. Sistematika tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas				✓	
	6. Kegiatan guru dirumuskan secara Operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase				✓	
	7. Kegiatan siswa dirumuskan secara Operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase				✓	
	8. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dengan tahapan pembelajaran.				✓	
VI	Assesmen Kesesuaian Teknik dan bentuk penilaian dengan ketercapaian tujuan pembelajaran				✓	
VII	Bahasa					
	1. Penggunaan Bahasa sesuai dengan penggunaan kaedah Bahasa Indonesia				✓	
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

Mohon Bapak/ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan atau menuliskan langsung pada naskah.

.....

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai 3³ Juni 2025

Validator

()

Validasi Instrumen Proses Pembelajaran

Validator 2

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG) dalam Pembelajaran. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap LOAG Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan LOAG tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Aspek Petunjuk					
	1. Petunjuk Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas			✓		
	2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran mudah untuk dilaksanakan			✓		
	3. Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas			✓		
II	Aspek Isi					
	1. Tujuan Penggunaan Lembar Observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan terukur			✓		
	2. Aspek yang diobservasi telah mencakup tahapan dan indicator aktivitas guru dalam pembelajaran			✓		
	3. Item yang diobservasi untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
	4. Rumusan item untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan kata/pernyataan/perintah yang menuntut pemberian nilai			✓		
III	Aspek Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaedah Indonesia yang baik dan benar			✓		
	2. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar, dan penyelesaian masalah			✓		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓		
	4. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓		

Lembar Aktivitas Guru-1

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu **)

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ☒ 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai.....2025

Validator


(C. Nurul Islamiah S.Pd., M.Pd.)

D. Kometar dan Saran Perbaikan

.....
.....*perbaikan Instrumen*.....
.....
.....
.....

Sinjai.....2025

Validator


(Nurul Huda) S.Pd. M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS SISWA

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Lembar Observasi Aktivitas Siswa (LOAS). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap LOAS Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan LOAS tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Aspek Petunjuk					
	1. Petunjuk pelaksanaan observasi cukup jelas			✓		
	2. Lembar observasi mudah untuk dilaksanakan			✓		
	3. Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas			✓		
II	Aspek Isi					
	1. Kategori aktivitas siswa yang terdapat pada lembar observasi sudah mencakup aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran			✓		
	2. Satuan waktu siswa untuk melakukan aktivitas dengan satuan waktu observasi dinyatakan dengan jelas			✓		
	3. Kategori aktivitas siswa yang diamati dapat teramati dengan baik			✓		
	4. Kategori aktivitas siswa tidak menimbulkan makna ganda			✓		
III	Aspek Bahasa					
	1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang benar			✓		
	2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa			✓		
	3. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah			✓		
	4. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓		

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kometar dan Saran Perbaikan

Bahasa yg. jelas.

Sinjai... 3 Juni 2025

Validator


(Nurul Izzah, M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Dalam menyusun Skripsi/Tesis, Peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Penilaian terhadap RPP Tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau penyempurnaan RPP tersebut, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembaran ini atau langsung pada tulisan yang disertakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				Ket.
		1	2	3	4	
I	Kompetensi Dasar dan Indikator					
	1. Kesesuaian rumusan indikator dengan rumusan kompetensi Dasar			✓		
	2. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu pembelajaran yang direncanakan			✓		
II	Tujuan Pembelajaran					
	1. Kognitif					
	a. Keteepatan penjabaran indikator ke dalam tujuan pembelajaran (proses dan produk)			✓		
	b. Keterukuran tujuan pembelajaran (proses dan produk) mencakup aspek <i>audience, behavior, condition, and degree</i> .			✓		
	c. Kesesuaian tujuan pembelajaran (proses dan produk) dengan perkembangan kognitif mahasiswa/siswa			✓		
	2. Afektif					
	a. Kelengkapan rumusan tujuan afektif				✓	
	b. Tujuan afektif terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan.				✓	
	3. Keterampilan					
	a. Kelengkapan rumusan tujuan aspek keterampilan				✓	
	b. Tujuan keterampilan terjabarkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan.				✓	

III	Kelengkapan: Materi Pembelajaran, sumber, bahan dan alat bantu (media), Model, pendekatan, dan metode pembelajaran yang digunakan.			✓		
IV	Materi Pembelajaran					
	1. Kebenaran isi materi pembelajaran			✓		
	2. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator			✓		
V	Skenario Pembelajaran					
	1. Kesesuaian sintaks dengan model pembelajaran yang dipilih			✓		
	2. Penggunaan model, pendekatan dan metode tergambar dengan jelas dalam pembelajaran			✓		
	3. Penggunaan perangkat pembelajaran tergambar dengan jelas			✓		
	4. Tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas dan lengkap			✓		
	5. Sistematika tahapan pembelajaran untuk setiap fase tergambar dengan jelas			✓		
	6. Kegiatan guru dirumuskan secara Operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase			✓		
	7. Kegiatan siswa dirumuskan secara Operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk setiap fase			✓		
	8. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dengan tahapan pembelajaran.			✓		
VI	Asesmen Kesesuaian Teknik dan bentuk penilaian dengan ketercapaian tujuan pembelajaran			✓		
VII	Bahasa					
	1. Penggunaan Bahasa sesuai dengan penggunaan kaedah Bahasa Indonesia			✓		
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓		

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum. *Lingkarilah nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu **)

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

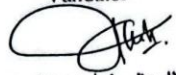
D. Kometar dan Saran Perbaikan

Mohon Bapak/ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan atau menuliskan langsung pada naskah.

.....

Sinjai 7 Juni 2025

Validator


(Husein Idris, M.Pd.)

Lembar Validasi RPP- 3

Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Kedua Validator

No	Statement / Assessed Aspect	V1	V2	Score V1 - 1	Score V2 - 1	Σs	V
1	intruksi lembar observasi dinyatakan dengan jelas	4	4	4 - 1 = 3	4 - 1 = 3	6	1.00
2	lembar observasi mudah di terapkan kriteria yang di amati jelas	4	4	4 - 1 = 3	4 - 1 = 3	6	1.00
3	kriteria yang diamati jelas	3	3	3 - 1 = 2	3 - 1 = 2	4	0.67
4	Tujuan penggunaan lembar observasi jelas dan terukur	3	3	3 - 1 = 2	3 - 1 = 2	4	0.67
5	Aspek yang di amati meliputi tahapan dan indikator	3	4	3 - 1 = 2	4 - 1 = 3	5	0.83
6	Item observasi selaras dengan tujuan pembelajaran.	3	4	3 - 1 = 2	4 - 1 = 3	5	0.83
7	Rumusan item jelas dan perlu diberi skor	3	3	3 - 1 = 2	3 - 1 = 2	4	0.67
8	Bahasa yang digunakan mengikuti kaidah bahasa Indonesia.	3	4	4 - 1 = 3	3 - 1 = 2	5	0.83
9	Kejelasan instruksi/panduan/komentar.	3	3	3 - 1 = 2	3 - 1 = 2	4	0.67
10	Struktur kalimat sederhana.	4	4	4 - 1 = 3	4 - 1 = 3	6	1.00
11	Bahasa komunikatif.	4	4	4 - 1 = 3	4 - 1 = 3	6	1.00

Solution:

$$V = \frac{s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{5}{2(4-1)}$$

$$V = \frac{5}{2(3)}$$

$$V = \frac{5}{6}$$

$$V = 0,83$$

l : Skor Terendah
s : Skor yang diberikan ahli dikurangi skor terendah
 (s = skor - 1, pada skala 1-4)
n : jumlah validator ahli (n = 2)
c : jumlah kategori pada skala (c = 4)

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENELITIAN



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN DADU DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG

A. Instruksi

Amati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan Permainan Tebak Kata dalam pengajaran kosakata. Hasil observasi pada lembar ini mengikuti prosedur sebagai berikut:

1. Pengamat mengamati aktivitas siswa secara komprehensif dan objektif.
2. Fokus pada setiap aspek yang tercantum dalam lembar observasi.
3. Berikan skor sesuai kriteria yang telah ditentukan.
4. Observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran dengan perkiraan durasi 60 menit.
5. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian sebagai berikut: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

No	Indikator Kemampuan Berhitung anak Anak	4	3	2	1	Keterangan
1.	Mampu mengenal angka pada dadu					
2.	Mengerti instruksi permainan menggunakan dadu					
3.	Menunjukkan antusiasme saat mengikuti kegiatan					
4.	Mampu melempar dadu dengan baik					
5.	Menghitung jumlah titik pada dadu dengan benar					
6.	Bekerja sama dengan teman					

7.	Menunjukkan perilaku sportif (jujur, tidak curang) dalam permainan					
8.	Menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas berdasarkan hasil lemparan dadu					
9.	Mampu menyimpulkan atau merefleksi hasil dari permainan					

1. Total Indikator: 15 aspek (dikoreksi berdasarkan tabel yang tersedia).

2. Skor Maksimum per Indikator: 4 poin.

3. Total Skor Maksimum: $15 \times 4 = 60$

$$Final\ score = \frac{Score\ obtained}{60} \times 100$$

Kategori Penilaian

85 – 100 Sangat Baik

68 - 83 Baik

52 - 67 Cukup

25 – 50 Kurang

0 – 23 Sangat Kurang



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN
MEDIA DADU BERHITUNG**

NO	Aspek Yang Diamati	YA	Tidak	TERANGAN
1.	Guru Menyiapkan Media dadu Sebelum Kegiatan Dimulai			
2.	Guru Menjelaskan Tujuan Kegiatan Kepada Anak			
3.	Guru menunjukkan dan Memperkenalkan Media dadu berhitung			
4.	Guru memberikan instruksi yang jelas dan sederhana kepada anak-anak			
5.	Guru memberikan contoh cara berhitung menggunakan media permainan dadu			
6.	Guru memfasilitasi anak dalam memilih atau membuat dadu berhitung			
7.	Guru mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan berhitung anak			
8.	Guru memberikan umpan balik yang membangun terhadap kegiatan anak anak			

9.	Guru melakukan refleksi singkat diakhir kegiatan Bersama anak			
10.	Guru menjaga suasana kelas agar kondusif dan menyenangkan selama Kegiatan bermain permainan dadu anak			

Perhitungan Skor

1. Jumlah Aspek: 10 Aspek
2. Skor Maksimum: 10

Kategori Penilaian

Skor	Kategori
9 – 10	Sangat Menyenangkan
7 – 8	Menyenangkan
5 – 6	Kurang Menyenangkan
3 – 4	Kurang Menyenangkan
0 – 2	Tidak Menyenangkan



POSTEST SOAL

PERMAINAN MEDIA DADU DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG

NAMA :

KELAS :

Waktu pengerjaan 40 menit

Pilihlah jawaban yang benar! (Pilih jawaban yang benar!)

Berikut parafrase dari soal-soal yang kamu berikan, dengan bahasa yang sedikit disederhanakan dan disesuaikan agar tetap sesuai konteks:

1. Saat kamu melempar sebuah dadu dan muncul angka 5, berapa banyak titik pada sisitersebut?

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 3

Jawaban: B

2. Berapa banyak sisi yang dimiliki oleh satu dadu?

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

Jawaban: D

3. Jika dadu menunjukkan angka 2, berapa titik yang terlihat?

- A. 1
- B. 2
- C. 3

D. 4

Jawaban: B

4. Jika dua dadu menunjukkan angka 6 dan 3, berapa total jumlahnya?

A. 8

B. 7

C. 9

D. 6

Jawaban: C

5. Dadu pertama menunjukkan angka 4 dan dadu kedua angka 2. Hasil penjumlahannya adalah...

A. 6

B. 5

C. 4

D. 3

Jawaban: A

6. Jika kedua dadu menunjukkan angka 5, maka hasil penjumlahannya yaitu...

A. 11

B. 10

C. 9

D. 8

Jawaban: B

7. Berapakah angka tertinggi yang bisa muncul pada sebuah dadu?

A. 5

B. 6

C. 7

D. 4

Jawaban: B

8. Jika kamu mendapatkan angka 1, berapa jumlah titik pada sisi dadu tersebut?

- A. 2
- B. 3
- C. 1
- D. 0

Jawaban: C

9. Jika dadu pertama menunjukkan angka 3 dan dadu kedua 4, maka berapa selisihnya?

- A. 2
- B. 1
- C. 3
- D. 4

Jawaban: A

10. Dadu pertama menunjukkan angka 6, dan dadu kedua 1. Berapa totalnya?

- A. 7
- B. 6
- C. 5
- D. 8

Jawaban: A

11. Saat kamu mendapatkan angka 2 di dadu, angka berapa yang berada sebelumnya?

- A. 1
- B. 3
- C. 4
- D. 5

Jawaban: A

12. Jika dua dadu menunjukkan angka 2 dan 2, maka totalnya adalah...

- A. 3
- B. 4

C. 5

D. 6

Jawaban: B

13. Jika dadu menunjukkan angka 4, maka jumlah titiknya lebih banyak daripada...

A. 5

B. 4

C. 3

D. 2

Jawaban: C

14. Dadu pertama menunjukkan angka 1, dan dadu kedua 6. Selisih dari keduanya adalah...

A. 5

B. 6

C. 4

D. 3

Jawaban: A

15. Jika dadu pertama menunjukkan angka 3 dan yang kedua angka 5, jumlahnya adalah...

A. 7

B. 8

C. 9

D. 6

Jawaban: B

16. Dadu pertama menunjukkan angka 2 dan dadu kedua angka 4. Angka mana yang lebih besar?

A. 2

B. 4

C. Sama

D. Tidak tahu

Jawaban: B

17. Dadu pertama 5 dan dadu kedua 3. Selisih keduanya adalah...

A. 3

B. 2

C. 1

D. 4

Jawaban: B

18. Jika kamu mendapat angka 6, angka itu termasuk...

A. Paling kecil

B. Tengah

C. Paling besar

D. Tidak tahu

Jawaban: C

19. Jika dadu pertama menunjukkan angka 1 dan dadu kedua angka 2, maka jumlahnya adalah...

A. 3

B. 2

C. 4

D. 1

Jawaban: A

20. Dadu pertama menunjukkan angka 6 dan dadu kedua juga 6. Berapa totalnya?

A. 10

B. 11

C. 12

D. 13

Jawaban: C



Jika kamu ingin parafrase ini dalam bentuk lembar soal untuk siswa atau versi naratif untuk RPP atau bahan ajar, silakan beri tahu ya!

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN DADU DALAM PENGAJARAN MATEMATIKA

C. Petunjuk

Amati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan dadu siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi pada lembar ini mengikuti prosedur berikut.

6. Observator mengamati aktivitas siswa secara komprehensif dan objektif.
7. Fokus pada setiap aspek yang tercantum dalam lembar observasi.
8. Berikan skor sesuai kriteria yang telah ditentukan.
9. Observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran dengan perkiraan waktu 60 menit.
10. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian sebagai berikut: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

No	Aspects	Assessment			
		1	2	3	4
1.	Siswa tampak antusias dengan permainan ini.				
2.	Siswa aktif mencoba dadu permainan				
3.	Siswa mengikuti giliran mereka saat bermain.				
4.	Siswa mematuhi aturan permainan dengan benar				
5.	Siswa tampak menikmati proses permainan.				
6.	Siswa bergantian menggunakan dadu permainan..				
7.	Siswa memperhatikan teman-temannya yang berhitung menggunakan dadu.				
8.	Siswa mendukung teman-temannya				
9.	Siswa menghargai pendapat teman-temannya..				
10.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-temannya..				
11.	Siswa dapat berhitung dengan baik menggunakan media dadu arti kata dengan benar..				

12.	Siswa membuat soal perhitungan menggunakan dadu..				
13.	Siswa mengerjakan soal yang telah di buatnya .				
14.	Siswa memberikan hasil penjumlahan dengan baik.				
15.	Siswa menunjukkan kemampuan berhitung lebih baik setelah bermain.				

Perhitungan Skor

4. Total Indikator: 15 aspek (dikoreksi berdasarkan tabel yang tersedia).

5. Skor Maksimum per Indikator: 4 poin.

6. Total Skor Maksimum: $15 \times 4 = 60$

$$Final\ score = \frac{Score\ obtained}{60} \times 100$$

Kategori Penilaian

85 - 100 (BaikSangat Baik)

68 -83 (Baik)

52-67 (Cukup)

25-50 (Kurang)

0 - 23 (Sangat Kurang)

LAMPIRAN

DATA DAN ANALISIS PENELITIAN

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Respond en	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SCORE
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R4	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
R9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R11	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	4
R12	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4
R13	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	4
R14	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4
R15	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

[illegible]

[illegible]

Uji Validitas Lembar (Pasca-Tes)

[illegible]

[illegible]

[illegible]

VAR00018	Pearson Correlat	.342	.318	.342	.883**	.533*	.318	.207	.564*	.207	.645**	.431	.452	.564*	.431	.564*	.431	.426	1	.431	.645**	.739**
	Sig. (2-tailed)	.211	.248	.211	.000	.041	.248	.459	.029	.459	.009	.109	.091	.029	.109	.029	.109	.113		.109	.009	.002
VAR00019	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlat	.327	.123	.327	.289	.289	.431	.480	.491	.480	.600*	.444	.612*	.764**	.444	.764**	.444	.577*	.431	1	.873**	.676**
VAR00020	Sig. (2-tailed)	.234	.662	.234	.297	.297	.109	.070	.063	.070	.018	.097	.015	.001	.097	.001	.097	.024	.109		.000	.006
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
VAR00021	Pearson Correlat	.196	.342	.196	.472	.472	.342	.419	.607*	.419	.732**	.327	.535*	.875**	.327	.875**	.327	.661**	.645**	.873**	1	.728**
	Sig. (2-tailed)	.483	.211	.483	.075	.075	.211	.120	.016	.120	.002	.234	.040	.000	.234	.000	.234	.007	.009	.000		.002
VAR00021	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlat	.657**	.526*	.657**	.677**	.686**	.624*	.567*	.720**	.567*	.539*	.724**	.709**	.712**	.724**	.712**	.724**	.630*	.739**	.676**	.728**	1
VAR00021	Sig. (2-tailed)	.008	.044	.008	.006	.005	.013	.027	.002	.027	.038	.002	.003	.003	.002	.003	.002	.012	.002	.006	.002	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas Kuesioner

[illegible]

VAR00018	Pearson Correlation	.342	.318	.342	.853**	.533*	.318	.207	.584*	.207	.845**	.431	.452	.584*	.431	.584*	.431	.428	1	.431	.845**	.739**	
	Sig. (2-tailed)	.211	.248	.211	.000	.041	.248	.459	.029	.459	.009	.109	.091	.029	.109	.029	.109	.113		.109	.009	.002	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
VAR00019	Pearson Correlation	.327	.123	.327	.289	.289	.431	.480	.491	.480	.800*	.444	.812*	.784**	.444	.784**	.444	.577*	.431	1	.873**	.876**	
	Sig. (2-tailed)	.234	.882	.234	.297	.297	.109	.070	.083	.070	.018	.097	.015	.001	.097	.001	.097	.024	.109		.000	.008	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
VAR00020	Pearson Correlation	.198	.342	.198	.472	.472	.342	.419	.807*	.419	.732**	.327	.535*	.875**	.327	.875**	.327	.881**	.645**		.873**	1	.728**
	Sig. (2-tailed)	.483	.211	.483	.075	.075	.211	.120	.018	.120	.002	.234	.040	.000	.234	.000	.234	.007	.009	.000		.002	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
VAR00021	Pearson Correlation	.657**	.528*	.657**	.877**	.888**	.624*	.587*	.720**	.587*	.539*	.724**	.709**	.712**	.724**	.712**	.724**	.630*	.739**		.878**	.728**	1
	Sig. (2-tailed)	.008	.044	.008	.006	.005	.013	.027	.002	.027	.038	.002	.003	.003	.002	.003	.002	.012	.002	.006	.002		
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN IV

DOKUMENTASI

Dokumentasi Pra-Uji



LAMPIRAN V
SURAT-MENYURAT

Lampiran 1



**GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN
Nomor: 155.G3.1/III.3.AU/A/2025

Gugus Instrumen Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan telah menvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas 1 MIN 2 Sinjai"

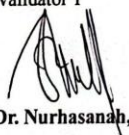
Oleh peneliti:

Nama	: Hamdan Jaya Afiat
NIM	: 210104020
Program studi	: PGMI

Setelah diperiksa secara teliti oleh Tim Validasi dari Gugus Instrumen Penelitian, maka Instrumen Penelitian tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Validator 1



Dr. Nurhasanah, M.Pd.

Sinjai, Mei 2025

Validator 2



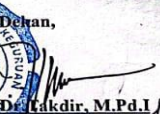
Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Gugus Validator



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIM. 163964

Lampiran 2

 UIAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN		FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Nomor	: 301.D1/III.3.AU/F/2025	
Lamp	: Satu Rangkap	
Hal	: <u>Permohonan Izin Penelitian</u>	
Kepada Yang Terhormat Kepala MIN 2 Sinjai Di - Sinjai		
Sinjai, <u>6 Dzulhijja 1446 H</u> 3 Juni 2025 M		
<i>Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.</i> Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini : Nama : Hamdan Jaya Afiat NIM : 210104020 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Semester : VIII (Delapan) Akan melaksanakan penelitian dengan judul: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas 1 MIN 2 Sinjai". Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di MIN 2 Sinjai. Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih. <i>Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.</i>		
 Dekan, Dr. Fikdir, M.Pd.I NBM: 1213495		
Tembusan disampaikan Kepada Yth : 1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan		
Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai ✉ ftikulad@gmail.com 📷 ftikulad 📞 ftikuladsinjai 🌐 www.ftik.ulad.ac.id Telo. 082291930870 Kode Pos. 92612 📺 UIAD Sinjai Official 📱 ulad sinjai		

Lampiran 3

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 SINJAI Jalan Slamet Riyah No. 6 Kel. Loppa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai Telepon (0482) 22423 Email : gk@kagopsinjai@yahoo.co.id
Sinjai, 28 Juli 2025	
<u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u> Nomor :B-134/MI.21.19.02/PP.01.1/07/2025	
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: ASTI YULIARNI, S.Pd.I.,M.Pd
NIP	: 19751124 199903 2 005
Pangkat/ Golongan	: Pembina. TK. I, IV/b
Jabatan	: Kepala MIN 2 Sinjai
Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) di bawah ini :	
Nama	: Hamdan Jaya Afiat
NIM	: 210104020
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Mahasiswa tersebut di atas benar- benar telah mengadakan penelitian di MIN 2 Sinjai, dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Permainan Dadu Siswa Kelas I MIN 2 Sinjai" .	
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Kepala,   ASTI YULIARNI, S.Pd.I.,M.Pd NIP. 19751124 199903 2 005	



Nama	: Hamdan jaya afiat
NIM	: 210104020
Tempat/TGL Lahir	: Bulukumba 17-07
Alamat	: Dusun Lappacilama, Desa Alenagka Kabupaten Sinjai Perovinsi Sulawesi Selatan.
Pengalaman Organisasi	: Korbid himpunan pgmi Periode 2021/2023 Sekertaris GMNI sinjai
Riwayat pendidikan	:
1. SD/MI	: SD Negeri 166 Taruncue, Kabupaten Sinjai, Tamat 2012
2. SMP/MTS	: SMPN 1 Sinjai Selatan,Tamat 2015
3. SMU/MU	: SMAN 2 Sinjai,Tamat 2018
Hanpone	: 087865026900
Email	: hamdanjayaafiat@gmail.com
Nama Orang Tua	: Dr.s Muhammad Saleh (Ayah) Farida (Ibu)