

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KATAK MELOMPAT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR FASE A DALAM
PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Dian Fitri Utami

1906197

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KATAK MELOMPAT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR FASE A DALAM
PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**

Oleh

Dian Fitri Utami

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Dian Fitri Utami 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

DIAN FITRI UTAMI

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KATAK MELOMPAT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR FASE A DALAM
PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Effy Mulyasari, M. Pd.

NIP. 196801182008012003

Pembimbing II

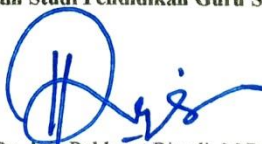


Rosiana Mufliva, M. Pd.

NIP. 920200119911118201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arif Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KATAK MELOMPAT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR FASE A DALAM
PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**

(Penelitian *Pre-experiment* pada Kelas 1 di SD X Kecamatan Coblong, Kota Bandung)

Dian Fitri Utami

ABSTRAK

Materi pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah merupakan konsep yang abstrak bagi siswa sekolah dasar Fase A kelas 1. Untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak tersebut diperlukan bantuan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa, salah satunya adalah media permainan katak melompat. Media permainan katak melompat merupakan sarana yang digunakan untuk merepresentasikan garis bilangan secara konkret. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa (kognitif) dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experiment* dengan desain *one group pretest posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari penggunaan media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1. Hal tersebut dibuktikan melalui uji Wilcoxon sebesar $0,003 < 0,05$ (taraf signifikansi). Seberapa besar keefektifannya dibuktikan dengan uji *N-Gain* sebesar 74,76% yang berada pada kriteria tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media permainan katak melompat meningkat sebesar 23%. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Kata kunci: media permainan katak melompat, hasil belajar, operasi hitung

*THE EFFECTIVENESS OF JUMPING FROG GAME MEDIA ON THE LEARNING
OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN PHASE A IN THE
LEARNING OF COUNTING OPERATIONS OF NUMERICAL NUMBERS*

(Pre-Experiment Research on Grade 1 at SD X, Coblong Sub-district, Bandung City)

Dian Fitri Utami

ABSTRACT

The learning material for arithmetic operations of addition and subtraction of integers is an abstract concept for Phase A grade 1 elementary school students. To concretize the abstract concept, learning media is needed to make it easier for students to understand, one of which is the jumping frog game media. The jumping frog game media is a tool used to represent the number line concretely. The purpose of this study is to determine the effect of the use of jumping frog game media on student learning outcomes (cognitive) in learning arithmetic operations of addition and subtraction of integers. The research method used was pre-experiment research with a one group pretest posttest design. The results of this study indicate a significant average difference from the use of jumping frog game media on the learning outcomes of phase A primary school students in grade 1. This is evidenced by the Wilcoxon test of $0.003 < 0.05$ (significance level). How much effectiveness is proven by the N-Gain test of 74.76% which is in the high criteria. The average score obtained by students before and after treatment using the jumping frog game media increased by 23%. The average value is obtained from the results of the Pretest and Posttest of students on the material of arithmetic operations of addition and subtraction of small numbers.

Keywords: *jumping frog game media, learning outcomes, counting operations*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran di SD	8
2.2 Pembelajaran Matematika di SD	9
2.3 Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah	11
2.4 Hasil Belajar	12
2.5 Media Pembelajaran di SD	14
2.6 Media Permainan Katak Melompat	17
2.7 Siswa Sekolah Dasar Fase A	19
2.8 Penelitian yang Relevan	21
2.9 Kerangka Berpikir	23
2.10 Definisi Operasional	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel	25
3.3 Instrumen Penelitian	26
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Analisis Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan	35
4.1.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Permainan	35

Katak Melompat	
4.1.2 Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Permainan	
Katak Melompat	36
4.1.3 Efektivitas Media Permainan Katak Melompat terhadap Hasil	
Belajar Siswa	38
4.2 Pembahasan	40
4.2.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Permainan	
Katak Melompat	41
4.2.2 Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Permainan	43
Katak Melompat	
4.2.3 Efektivitas Media Permainan Katak Melompat terhadap Hasil	44
Belajar Siswa	
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Implikasi	47
5.3 Rekomendasi	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	54

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 25-37. <http://doi.org/10.30595/v1i1.7929>
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan kelas sebagai determinan terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 149-157. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
- Etmy, D., & Negara, H. R. P. (2018). Pembelajaran Perkalian Dengan Aktivitas Permainan Melalui Pendekatan Matematika Realistik Di SDN 43 Ampenan. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 2(2).
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. [diakses pada tanggal 16 Februari 2023]
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37-64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115> [diakses pada tanggal 2 Maret 2023]
- Ferryka, P. Z. (2019, March). Membangun Karakter Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Permainan Lompat Katak Dalam Materi Pola Bilangan. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1).
- Fuadiah, N. F. (2016). Miskonsepsi sebagai Hambatan Belajar Siswa dalam Memahami Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 7(2), 87-92.
- Hasanah, L., Sabrina, M. T., Nazmi, S. A., Anwar, F. A., & Izzati, N. (2022). Pengembangan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Metode Jarimatika Pada Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 85-89. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6641> [diakses pada tanggal 2 Maret 2023]

- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815. [diakses pada tanggal 22 Februari 2022]
- Jayadi, A. R. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Kelas 3 Melalui Permainan Loncat Katak. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 179-186. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7504>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 33 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Keputusan Menteri No. 262 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri No. 56 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Malik, I. A., Santoso, B., & Mahmudah, S. (2017). Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Diponegoro Law Journal*, 6(2), 1-13. <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.16983>
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika.

- INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1).
<https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4526> [diakses pada tanggal 21 Juni 2023]
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2), 293-306.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439> [diakses pada tanggal 16 Februari 2023]
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1-10. <http://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100. <https://doi.org/10.58230/27454312.71> 22 feb 14.08
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sari, D. P. (2022). BILANGAN CACAH. *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*, 57.

- Simanjuntak, N. S. (2022). *Analisis Kesulitan Pengetahuan Numerasi Siswa Kelas VI SDN 117853 Kilang Mili Kecamatan Kualuh Hulu Dalam Mengaplikasikan Konsep Operasi Hitung Di Dalam Kehidupan Sehari-Hari* (Doctoral dissertation). [diakses pada tanggal 2 Maret 2023]
- Sitanggang, P. R. (2022). *Analisis Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Kelas VI SDN 065015 Medan Tuntungan TA 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Quality). [diakses pada tanggal 2 Maret 2023]
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Gema wiralodra*, 10(1), 41-52. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8> [diakses pada tanggal 03 Juli 2023]
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suminah, S., Gunawan, I., & Murdiah, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Behavior Modification. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221-230. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v3i22018p221>
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED* (Vol. 2, No. 1, pp. 84-95). [diakses pada tanggal 21 Juni 2023]
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyyah*, 7(1), 31-43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wahyudi, W., & Siswanti, M. C. (2015). Pengaruh pendekatan saintifik melalui model discovery learning dengan permainan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 23-36. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p23-36>
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan

Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 Sd Negeri Kaliangkrik I. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1323-1336. [diakses pada tanggal 2 Maret 2023]

Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513> [diakses pada tanggal 21 Juni 2023]

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>

Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851. [diakses pada tanggal 22 Februari 2023]