

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO SMART PADA
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS II MIS LANGUGOB**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

NILA RAUZANA

NIM. 170209081

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021/1442 H**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO SMART PADA
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS II MIS LAMGUGOB**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh,

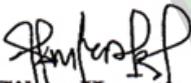
Nila Rauzana
NIM. 170209081

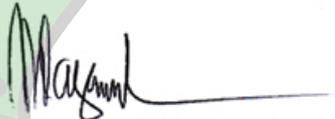
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II


Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198410012015032005


Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO SMART PADA
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS II MIS LAMGUGOB**

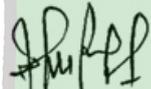
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 9 Desember 2021
5 Jumadin Awal 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi,

Ketua,


Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,


Fanny Fajria., M.Pd

Penguji I,


Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009

Penguji II,


Syahidan Nurdin., M.Pd
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. SyechAbdurRaufKopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020

EMAIL : ftk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Nila Rauzana
NIM : 170209081
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob
Pembimbing 1 : Zikra Hayati S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing 2 : Nida Jarmita S.Pd.I., M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari senin tanggal 8 bulan 11 tahun 2021 dengan nomor Paper ID 1696485102 hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 17% (< 35%).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 23 Noveber 2021
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Nila Rauzana
NIM : 170209081
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Media Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob.
Pembimbing I : Zikra Hayati S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing II : Nida Jarmita S.Pd.I., M.Pd
Kata Kunci : *Penggunaan, Media Permainan Ludo Smart, Pembelajaran matematika*

Pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, kurangnya minat terhadap pembelajaran matematika menjadikan hasil belajar rendah. Penyampaian materi yang monoton serta kurangnya penerapan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan guru. Disinilah pentingnya penggunaan media pembelajaran terutama yang sesuai dengan usia peserta didik. Media permainan ludo *smart* bisa menjadi salah satu alternatif dalam masalah ini karena peserta didik pada usia kelas II MI sedang aktif-aktifnya bermain, bersosialisasi. Penggunaan media ludo *smart* disini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain serta bersosialisasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob. (2) Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob. (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II A MIS Lamgugob Banda Aceh yang berjumlah 32 peserta didik dengan nilai KKM individual 75 untuk mata pelajaran matematika, sedangkan KKM klasikalnya adalah 80%. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan hasil tes. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas guru pada siklus I mencapai 64%, siklus II 73%, dan siklus III 89%. (2) Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 64%, pada siklus II meningkat 75%, pada siklus III meningkat 82%. (3) Hasil belajar siklus I 69%, siklus II 78%, dan siklus III 91%. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik serta hasil belajar menggunakan media permainan ludo *smart*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

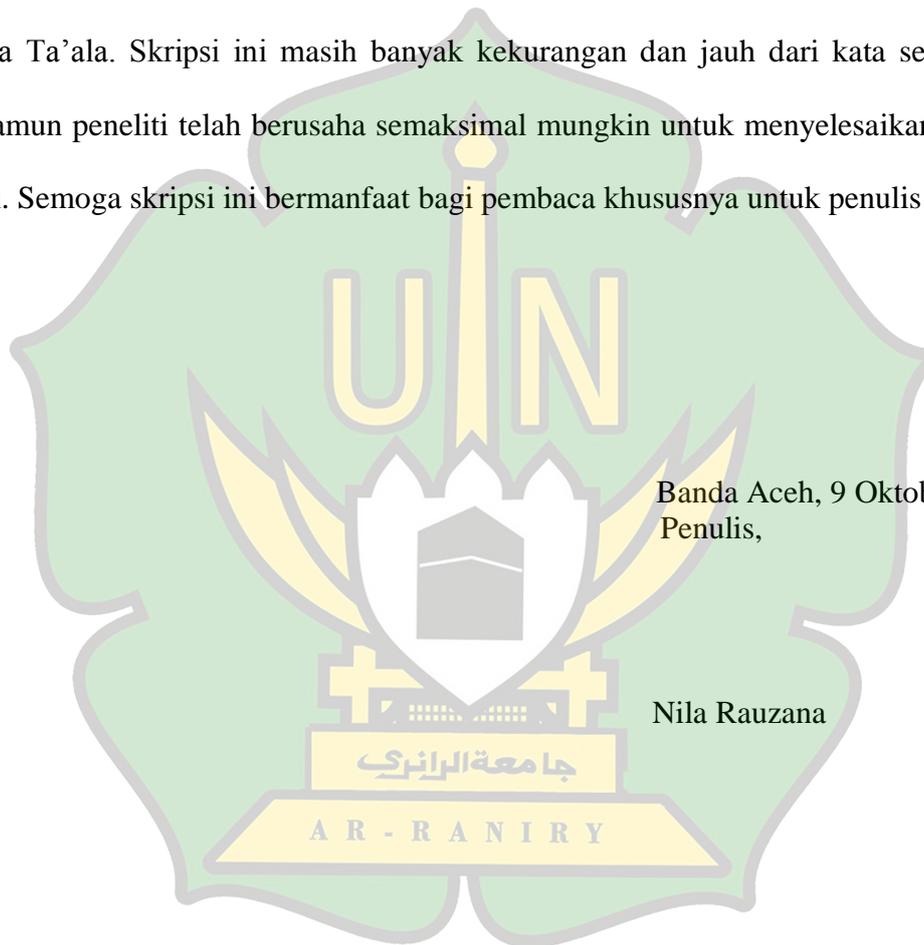
Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob”**. Shalawat dan salam kepada baginda Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak mulai dari penyusunan skripsi, penelitian sampai pada tahap penyelesaian. Berdasarkan hal itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Mawardi S.Ag., M.Pd selaku ketua prodi, dan Bapak Mulia S.Pd.I., M.Ed selaku sekretaris prodi serta seluruh staf PGMI.
3. Ibu Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Nida Jarmita S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu pikiran serta tenaganya dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Mahdi MA selaku ketua MIS Lamgugob Banda Aceh dan seluruh dewan guru khususnya Azwinawati S.Ag selaku guru kelas yang sudah banyak membantu dan memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian di kelas II A.

Semoga segala doa dan dukungan yang penulis dapatkan selama ini menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Namun peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya untuk penulis sendiri.



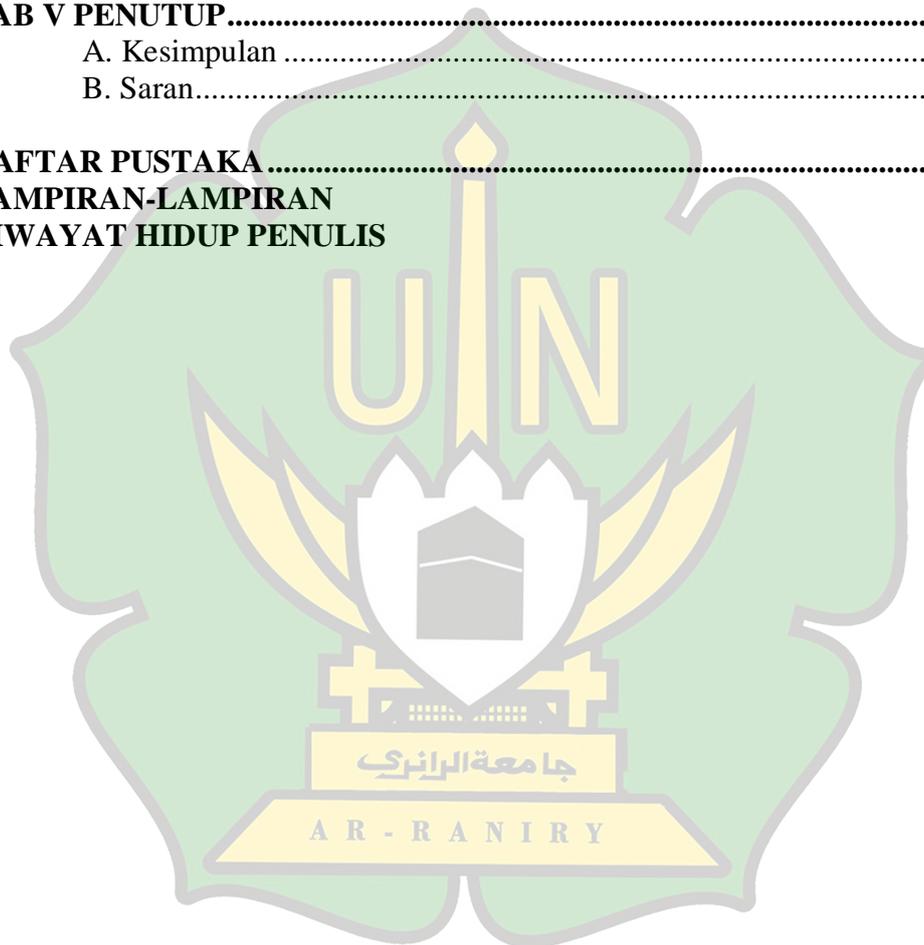
Banda Aceh, 9 Oktober 2021
Penulis,

Nila Rauzana

DAFTAR ISI

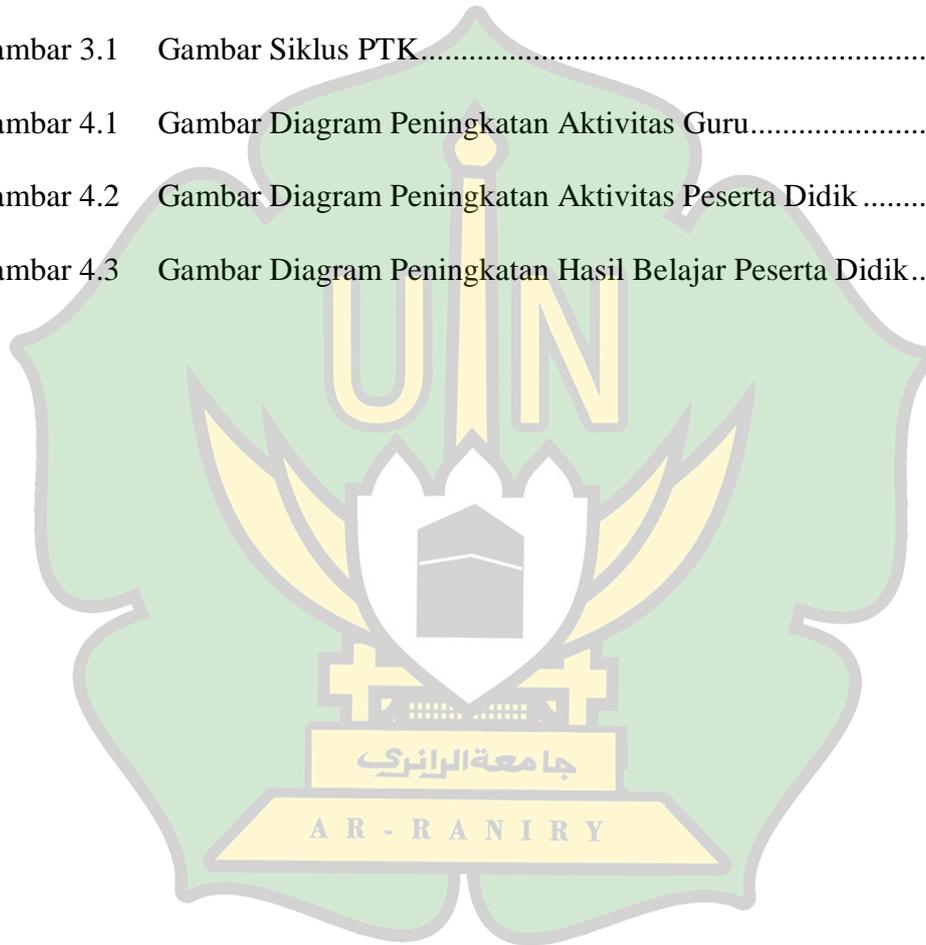
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Masalah	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Landasan Pemilihan Media	9
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
4. Media Permainan Ludo Smart	11
B. Pembelajaran Matematika	16
1. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	16
2. Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	18
3. Materi Penjumlahan Bilangan Cacah.....	19
C. Penggunaan Media Ludo Smart	20
D. Pengertian Hasil Belajar.....	22
E. Kajian Terdahulu Yang Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian.....	27
D. Instrumen Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	31
G. Indikator Keberhasilan	34

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	36
B. Pelaksanaan Penelitian	38
C. Hasil Penelitian	38
1. Siklus I.....	39
2. Siklus II	48
3. Siklus III.....	54
D. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media Ludo <i>Smart</i>	13
Gambar 2.2	Media Ludo <i>Smart</i>	14
Gambar 2.3	Media Ludo <i>smart</i>	15
Gambar 3.1	Gambar Siklus PTK.....	26
Gambar 4.1	Gambar Diagram Peningkatan Aktivitas Guru.....	63
Gambar 4.2	Gambar Diagram Peningkatan Aktivitas Peserta Didik.....	64
Gambar 4.3	Gambar Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 1:1	Indikator Penjumlahan Pada Bilangan Cacah.....	6
Tabel 3.1	Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Guru	32
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan	32
Tabel 3.3	Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Siswa	33
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan	33
Tabel 3.5	Persentase ketuntasan Belajar Siswa Secara Keseluruhan	34
Tabel 4.1	Fasilitas MIS Lamgugob.....	37
Tabel 4.2	Data Siswa MIS Lamgugob Tahun Pelajaran 2021/2022.....	37
Tabel 4.3	Jadwal Pelaksanaan Penelitian MIS Lamgugob Banda Aceh	38
Tabel 4.4	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	41
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I	42
Tabel 4.6	Hasil Tes Evaluasi Siklus I	44
Tabel 4.7	Hasil Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	46
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	49
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	50
Tabel 4.10	Hasil Tes Evaluasi Siklus II.....	52
Tabel 4.11	Hasil Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	53
Tabel 4.12	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	55
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus III.....	57
Tabel 4.14	Hasil Tes Evaluasi Siklus III	58
Tabel 4.15	Ketuntasan Belajar Peserta Didik	60
Tabel 4.16	Hasil Post Test	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan Fakultas UIN Ar-Raniry.....	73
Lampiran 2	Surat Penelitian	74
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	75
Lampiran 4	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Oleh Dosen Ahli.....	76
Lampiran 5	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Oleh Guru Kelas I	77
Lampiran 6	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus I Oleh Dosen Ahli	78
Lampiran 7	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus I Oleh Guru Kelas	79
Lampiran 8	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Oleh Dosen Ahli.....	80
Lampiran 9	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Oleh Guru Kelas II	81
Lampiran 10	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II Oleh Dosen Ahli.....	82
Lampiran 11	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II Oleh Guru Kelas.....	83
Lampiran 12	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Siklus III Oleh Dosen Ahli.....	84
Lampiran 13	Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Siklus III Oleh Guru Kelas II	85
Lampiran 14	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus III Oleh Dosen Ahli ...	86
Lampiran 15	Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus III Oleh Guru Kelas ...	87
Lampiran 16	Lembar Validasi Post Test Oleh Dosen Ahli	88
Lampiran 17	Lembar Validasi Post Test Oleh Guru Kelas	89
Lampiran 18	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	90
Lampiran 19	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	94
Lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	98

Lampiran 21	Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	104
Lampiran 22	Kunci Jawaban Tes Evaluasi Siklus I	107
Lampiran 23	Hasil Tes Evaluasi Siklus I	108
Lampiran 24	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	109
Lampiran 25	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II....	113
Lampiran 26	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	117
Lampiran 27	Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	123
Lampiran 28	Kunci Jawaban Siklus II.....	126
Lampiran 29	Hasil Tes Evaluasi Siklus II	127
Lampiran 30	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III	128
Lampiran 31	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus III...	132
Lampiran 32	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	136
Lampiran 33	Lembar Kerja Peserta Didik Siklus III.....	142
Lampiran 34	Kunci Jawaban Siklus III	146
Lampiran 35	Hasil Tes Evaluasi Siklus III.....	148
Lampiran 36	Kunci Jawaban Post test.....	149
Lampiran 37	Hasil Post Test.....	150
Lampiran 38	Dokumentasi Penelitian	151
Lampiran 39	Riwayat Hidup Penulis.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika ialah ilmu dasar yang mempunyai kedudukan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dalam bermuamalat, seperti transaksi jual beli, utang piutang, sewa menyewa ataupun dalam bidang ilmu yang lain seperti fisika, kimia dan teknik serta masih banyak lagi. Oleh karena itu matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari baik dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi.

Menurut Cornelus dalam Abdurrahman, terdapat banyak alasan tentang perlunya peserta didik belajar matematika diantaranya adalah:

1. Sarana berpikir yang jelas serta logis,
2. Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari,
3. Sarana mengenali pola hubungan dan generalisasi pengalaman,
4. Sarana untuk pengembangan kreativitas,
5. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap pertumbuhan budaya.¹

Saat ini pendidikan matematika harus memiliki penanganan yang khusus dan serius. Hal ini penting karena hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih belum memuaskan. Berdasarkan hasil penelitian Ayu Ardila dan Suryo Hartanto terdapat empat aspek yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu minimnya minat belajar siswa

¹ Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Murid Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 253.

terhadap pelajaran matematika, minimnya konsentrasi siswa sepanjang proses pembelajaran, minimnya pemahaman konsep siswa, serta minimnya disiplin siswa.²

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melakukan praktek lapangan (PPL) di MIS Lamgugob pada tanggal 4 Desember 2020. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika, diantaranya adalah kurangnya minat belajar terhadap pelajaran matematika hal ini dapat dilihat dari peserta didik tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan peserta didik terlihat mengobrol dengan temannya. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru terkait materi yang dijelaskan.

Faktor lainnya adalah guru hanya menggunakan buku saat proses pembelajaran kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang memahami penjelasan guru tentang penjumlahan bilangan cacah, kurang fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, asyik bermain sendiri, kurang antusias dan peserta didik terlihat kebingungan saat mengerjakan latihan harian. Pada saat latihan harian terdapat 19 dari 32 peserta didik yang dapat menjawab soal dengan perolehan nilai 75 ke atas sedangkan lainnya memperoleh nilai dibawah dari nilai tersebut.

²Ayu Ardila dan Suryo Susanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam", *Jurnal Ilmiah*, 5, Vol 6, No 2, September 2017. Diakses 9 Desember 2020 dari situs <https://www.e-jurnal.com/2015/11/faktor-yang-mempengaruhi-rendahnya-hasil-belajar-matematika-siswa-mts-iskandandar-muda-batam>

Media permainan ludo *smart* adalah sebuah media pembelajaran yang menarik terutama pada peserta didik usia kelas II MI karena pada usia ini perkembangan anak lebih aktif bermain dibandingkan belajar, berinteraksi dengan teman baru. Melalui media permainan ludo *smart* peneliti memadukan antara bermain, belajar dan saling berinteraksi satu sama lain. Dengan demikian, peserta didik lebih tertarik pada saat proses pembelajaran.

Media ludo *smart* sendiri adalah media pembelajaran yang terdiri papan ludo, dadu, dan pion. Pada papan ludo terdapat soal yang harus dikerjakan peserta didik saat selesai memajukan pionnya berdasarkan jumlah dadu yang didapatnya. Jumlah pemain dalam media ini paling sedikit 2 orang mendapatkan masing-masing 4 pion dengan warna yang berbeda, sedangkan untuk pemain paling banyak sampai 16 orang, dengan 4 kelompok dan 4 orang anggota. Pemain mendapatkan masing-masing 1 pion dengan 4 warna pion yang berbeda tiap kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob ?

2. Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob ?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan media Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Ludo *smart* pada pembelajaran matematika di kelas II MIS Lamgugob

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah agar meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan media permainan Ludo *smart*.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat menambah media permainan dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai masukan dan pengembangan dalam pemanfaatan media permainan ludo *smart*.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memberikan informasi mengenai media permainan ludo *smart* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana atau fasilitas untuk belajar yang mengandung nilai *edukatif* (pembelajaran) serta bisa meningkatkan segala kemampuan peserta didik.

b. Permainan Ludo *Smart*

Media ludo *smart* sendiri merupakan media pembelajaran yang terdiri papan ludo, dadu, dan pion. Pada papan ludo terdapat soal yang harus dikerjakan peserta didik setelah selesai mengerjakan soal peserta didik dapat memajukan pionnya berdasarkan jumlah dadu yang didapatnya. Jumlah pemain dalam media ini paling sedikit 2 orang mendapatkan masing-masing 4 pion dengan warna yang berbeda, sedangkan untuk pemain paling banyak sampai 16 orang, dengan 4 kelompok dan 4 orang anggota. Pemain mendapatkan masing-masing 1 pion dengan 4 warna pion yang berbeda tiap kelompok.

c. Penjumlahan pada Bilangan Cacah

Operasi hitung pada bilangan cacah $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$ untuk mencari hasil atau jumlah dari penjumlahan dua bilangan atau lebih. Indikator penjumlahan pada bilangan cacah adalah:

Tabel 1.1 Indikator Penjumlahan Pada Bilangan Cacah

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.	3.3.1 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.
3.3 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik	3.3.2 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan

menyimpan dengan cara panjang.	cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.
3.3 Menjelaskan pemecahan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan.	3.3.3 Menjelaskan pemecahan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan
4.3 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.	4.3.1 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.
4.3 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.	4.3.2 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.
4.3 Memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan.	4.3.3 Memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima perlakuan dari guru ataupun pengalaman belajarnya. Dalam penelitian ini, untuk melihat hasil belajar peserta didik apakah sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau belum maka perlu dilakukan tes.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin (*medium*) yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut para ahli media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Gerlack dan Ely mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
2. Heinich, dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mendukung maksud-maksud pembelajaran.
3. H. Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran selama proses pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Adapun media pembelajaran ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronis dan audio

³Rudy Sumarsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: PUSTAKA ABADI, 2018), h. 9.

yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada peserta didik.

2. Landasan Pemilihan Media

Menurut Piaget ada tiga tahap perkembangan mental anak, yaitu: berpikir secara intuitif + 4 tahun. Beroperasi secara konkrit + 7 tahun, dan beroperasi secara formal + 11 tahun.⁴ Proses pendidikan di lingkungan belajar harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan peserta didik. Anak pada usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap perkembangan mental beroperasi secara konkrit. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah dasar guru wajib memberikan kondisi pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran bisa digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata. Dengan demikian materi pembelajaran yang abstrak berupa benda tiruan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup, gambar diam, lambang visual, lambang kata dapat diubah menjadi pesan yang dapat diamati secara konkrit (langsung).

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Istilah media pada mulanya dikenal sebagai alat peraga, Kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang keluar

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 10.

istilah *e-learning* berarti sarana pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan website sebagai bahan ajar *online*.

Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan ke dalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- d. Memperlihatkan gerakan yang cepat atau lambat.⁵

Menurut Levied dan Lents dalam Arsyad ada 4 fungsi media pembelajaran, khususnya di bidang visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan menyertai teks serta materi.
- b. Fungsi efektif, yaitu melihat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

⁵ Rudi Sumarsono dan Hisbiyatun Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: PUSTAKA ABADI, 2018), h. 15-16.

- c. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar dan melatih berpikir kritis.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar dan melatih berpikir kritis.⁶

4. Media Permainan Ludo *Smart*

Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.⁷ Permainan adalah suatu konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.⁸

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu atau barang yang digunakan pemain untuk berinteraksi satu sama lain yang didalamnya terdapat sejumlah aturan untuk tercapainya tujuan permainan.

Bagi peserta didik sekolah dasar permainan adalah hal yang menyenangkan bahkan tak jarang sebagian besar waktu yang dihabiskan adalah untuk bermain. Maka tak heran jika permainan juga diterapkan dalam dunia

⁶Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), h.19-20.

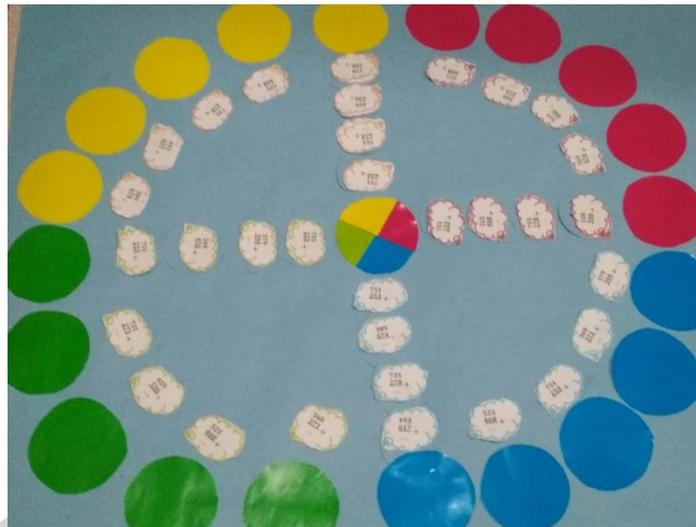
⁷M. Rosidi, Zamroni, “Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Anak Menggunakan HTML”, *Jurnal Ilmiah*, 5, Vol 5, No 2, September 2013. Diakses 9 Desember 2020 dari situs <https://www.e-jurnal.com/2015/11/rancang-bangun-aplikasi-permainan-untuk.html>

⁸Arif, S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali, 2010), h. 75.

pendidikan yaitu pada saat proses pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik salah satunya media pembelajaran permainan ludo *smart*.

Permainan ludo ini berawal dari abad ke-6 di negara India yang disebut *pachisi*. Aturan main dalam permainan ludo ini terdiri dari 2 sampai 4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan. Memulai permainan bersama dengan menyusun empat pion ludo pada tempat yang disesuaikan bersama dengan warna yang terdapat di sudut papan. Untuk menjalankan pion, setiap pemain wajib memperoleh angka 6. Pemenang ditentukan apabila semua pion telah mencapai rumah dan hanya ada 2 pemenang.

Berbeda dengan permainan ludo dengan media permainan ludo *smart* pada umumnya, permainan ludo *smart* yang peneliti maksud adalah Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ludo *smart*, terdapat beberapa hal yang harus disiapkan seperti perlengkapan permainan ludo, dan memahami aturan permainan serta istilah-istilah yang ada pada permainan ini. Untuk perlengkapannya sendiri, yakni terdiri dari 2 bagian yaitu media hitung, dan media bermain (papan ludo). Media hitung terdiri dari: Alat bantu hitung, papan ludo yang terdiri dari: soal penjumlahan untuk KD 4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan dadu, dan pion dengan 4 warna yang berbeda.



Gambar 2.1 Media Ludo *Smart* Dengan Penjumlahan Dua Bilangan Dengan Teknik Menyimpan Dengan Cara Pendek

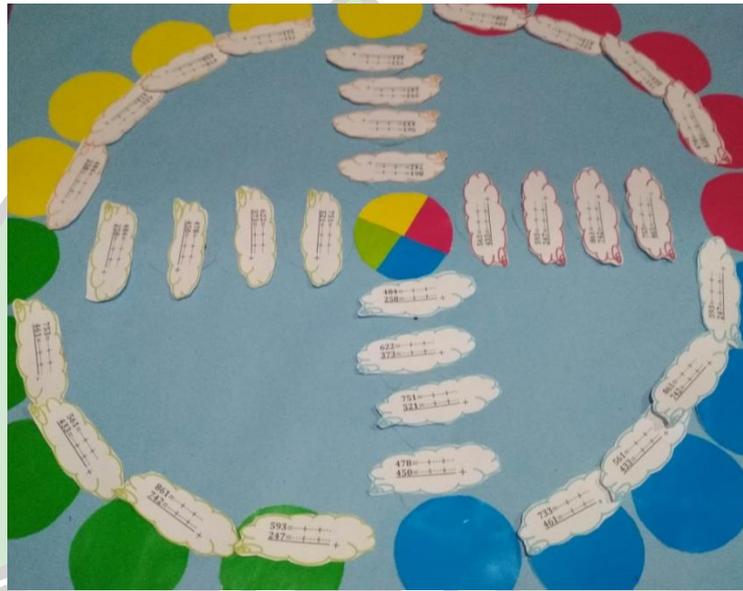
Indikator 4.3.1 memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan pendek adalah sebagai berikut:

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.
3. Semua pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk pengerjaan soal menggunakan media ludo smart pada indikator 4.3.1 memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan pendek adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menempelkan soal yang didapatkan pada papan ludo ke LKPD

2. Untuk mempermudah penyelesaian soal peserta didik diberikan kartu hitung
3. Apabila peserta didik mendapatkan soal yang telah dikerjakan oleh anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Peserta didik berdiskusi mengerjakan soal dengan kelompoknya masing-masing.



Gambar 2.2 Media Ludo *Smart* Dengan Penjumlahan Dua Bilangan Dengan Teknik Menyimpan Dengan Cara Panjang

Langkah pembelajaran dengan menggunakan media ludo *smart* pada indikator 4.3.2 memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan panjang adalah sebagai berikut:

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.

3. Semua pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk pengerjaan soal menggunakan media ludo smart pada Indikator 4.3.2 memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan panjang adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menempelkan soal yang didapatkan pada papan ludo ke LKPD
2. Untuk mempermudah penyelesaian soal peserta didik diberikan kartu hitung
3. Apabila peserta didik mendapatkan soal yang telah dikerjakan oleh anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Peserta didik berdiskusi mengerjakan soal dengan kelompoknya masing-masing.



Gambar 2.3 Media Ludo *Smart* Memecahkan Masalah Yang Terdapat Pada Soal Cerita Dalam Kehidupan Sehari-Hari Berkaitan Dengan Penjumlahan

Langkah pembelajaran dengan menggunakan media ludo smart pada indikator 4.3.3 memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan adalah sebagai berikut:

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.
3. Semua pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk pengerjaan soal menggunakan media ludo smart pada indikator 4.3.3 memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menempelkan soal yang didapatkan pada papan ludo ke LKPD
2. Untuk mempermudah penyelesaian soal peserta didik diberikan kartu hitung
3. Apabila peserta didik mendapatkan soal yang telah dikerjakan oleh anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Peserta didik berdiskusi mengerjakan soal dengan kelompoknya masing-masing.

B. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Mempelajarinya memerlukan cara sendiri karena matematika pun bersifat khas yaitu abstrak, konsisten, hierarki, berpikir deduktif. Dikatakan juga

matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak karena didalamnya berisi ide atau gagasan, aturan, hubungan diatur secara logis.⁹

Berikut merupakan beberapa pendapat ahli tentang pembelajaran matematika:

1. Gagne mendefinisikan pembelajaran adalah seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal.
2. Corey berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.
3. Depdikbud menyatakan kata pembelajaran tersebut berasal dari kata kerja belajar yang berarti berupaya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubahnya tingkah laku atau respon yang disebabkan pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas pengertian pembelajaran tersirat bahwa pembelajaran merupakan aktivitas dari peserta didik (*student center*) bukan berpusat dari guru (*teacher center*). Oleh karena itu, pembelajaran matematika sedapat mungkin harus dapat dikemas bagaimana memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba dan melakukan (*learning by doing*), mereka diberikan kebebasan untuk mengkonstruksikan pikirannya sendiri supaya pembelajaran tersebut jadi bermakna.¹⁰

⁹Erna Yayuk dkk, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* (UMM Press: Malang, 2018). h. 2.

¹⁰Erna Yayuk dkk, *Pembelajaran Matematika...*, h. 3-4.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Kompetensi dan kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian serta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- b. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- c. Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan sistem koordinat.
- d. Menggunakan pengukuran satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- e. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti pengukuran ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikannya.
- f. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengkomunikasikan gagasan secara matematika.¹¹

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana disajikan Depdiknas dalam Ahmad Susanto adalah:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep dan algoritma.
- b. Menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), h. 189.

- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sifat menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri dan luar peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar menurut Syah yaitu faktor dalam yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah). Sedangkan faktor luar yang berasal dari luar diri siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.¹³

3. Materi Penjumlahan Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah bilangan yang dimulai dari angka 0 (nol) sampai dengan tak terhingga. Contohnya: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6... dan seterusnya. Teknik penyelesaian penjumlahan pada bilangan cacah dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Penjumlahan dua bilangan dengan teknik penyimpanan dengan cara pendek

Contoh soal:

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, h. 189.

¹³ M Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 130-135.

$$\begin{array}{r} 125 \\ \underline{117} + \\ \dots \end{array}$$

Penyelesaian soal:

$$\begin{array}{r} 1 \\ 125 \\ \underline{117} + \\ 242 \end{array}$$

Jumlah satuannya
 $5+7=12$, tulis 2 satuan simpan 1 puluhan

Jumlahkan puluhannya
 $1+2+1=4$

Jumlahkan ratusannya
 $1+1=2$

2. Penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.

Contoh soal:

$$\begin{array}{r} 125 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{117 = \dots + \dots + \dots} + \end{array}$$

Penyelesaian soal:

$$\begin{array}{r} 125 = 100 + 20 + 5 \\ \underline{117 = 100 + 10 + 5} + \\ = 200 + 30 + 12 \\ = 200 + 30 + 10 + 2 \\ = 200 + 40 + 2 \\ = 242 \end{array}$$

C. Penggunaan Media Ludo Smart Pada Materi Penjumlahan Bilangan

Cacah Menggunakan Model Pembelajaran Saintifik

1. Motivasi/Apersepsi yaitu:

- a. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.
- b. Mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses belajar

- c. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- d. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik untuk siap belajar.

2. Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi, guru sebagai:

- a. Guru menjelaskan materi penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- c. Guru mengkondisikan peserta didik dalam kelompok.
- d. Guru membimbing peserta didik memulai permainan ludo *smart* dan mengisi LKPD.
- e. Guru Meminta masing-masing kelompok menyelesaikan dan menjelaskan penyelesaian soal pada LKPD.

3. Elaborasi

- a. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- b. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok.

4. Konfirmasi

- a. Guru memberikan penguatan materi.
- b. Guru melakukan refleksi.
- c. Guru memberikan motivasi.

D. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik sesudah peserta didik tersebut menerima pengalaman pembelajaran.¹⁴ Hamalik menyatakan bahwa, “Hasil belajar merupakan apabila seseorang sudah belajar akan terjadi pergantian tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak paham menjadi paham.”¹⁵ Berdasarkan pendapat ahli dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi kepada peserta didik dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan pendidikan yang merupakan kecakapan nyata yang dicapai dalam waktu tertentu.

Di dalam proses belajar peserta didik mengerjakan hal-hal yang hendak dipelajari sesuai dengan tujuan belajar. Hasil belajar hendak dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan sikap dan nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut diantaranya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data pembuktian yang

¹⁴Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2004), h. 22.

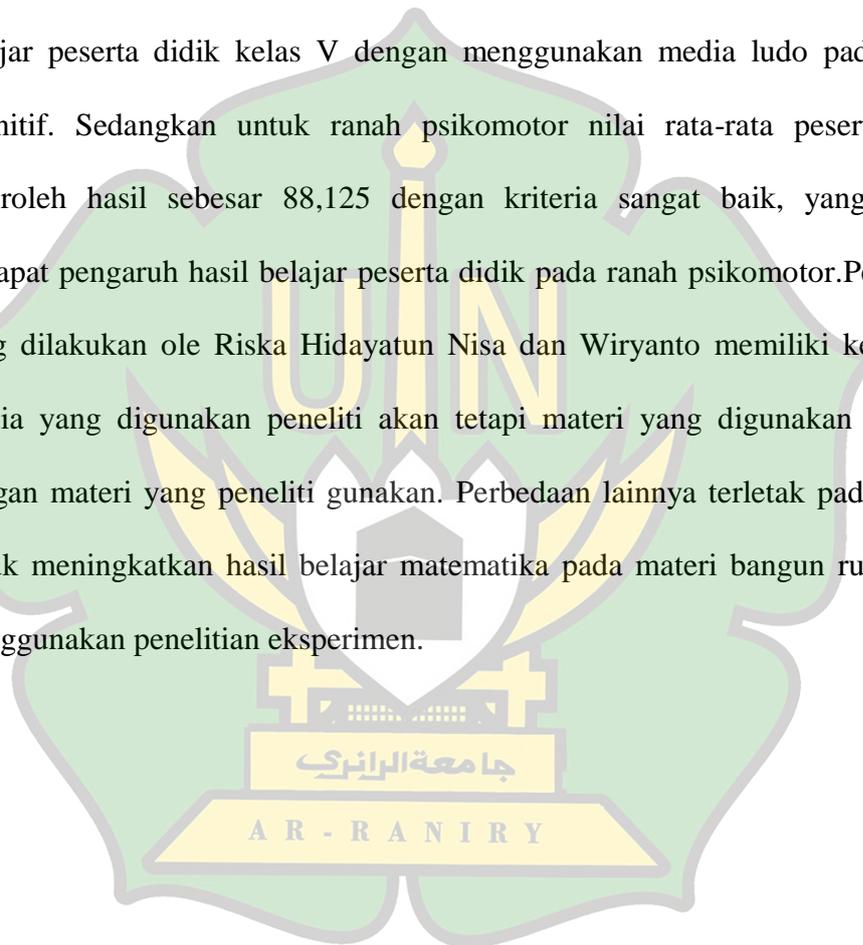
¹⁵Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 2007), h. 30.

menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Kajian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ghea Agatri Mawarni, Sukirwan dan Indhira Asih V. Y dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Geometry Berbasis Ekspedisi Budaya Banten Pada Siswa Kelas V A Di SDN Cogreg 1 Tangerang Banten*. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah hasil uji ahli materi mendapatkan nilai 83,84 % dengan kategori “Sangat layak”, uji ahli media mendapatkan nilai 89,0 5% dengan kategori “Sangat layak” kemudian respon peserta didik mengenai penggunaan media ini mendapatkan nilai 95,55% dengan kategori “Sangat baik”. Penelitian yang dilakukan oleh Ghea Agatri Mawarni, Sukirwan dan Indhira Asih V. Y memiliki kesamaan media yang digunakan peneliti akan tetapi materi yang digunakan berbeda dengan materi yang peneliti gunakan. Adapun perbedaan lainnya adalah penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media di sekolah dasar dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan penelitian kelas.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Hidayatun Nisa dan Wiryanto dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang siswa Kelas V SD* Kesimpulan dalam penelitian ini

adalah pada penerapannya diambil data menggunakan instrumen tes dan observasi kuantitatif dengan menggunakan program SPSS 25 untuk hasil belajar kognitif dan dengan rubrik penilaian untuk hasil belajar psikomotor. Hasil penelitian ini diperoleh hasil dengan uji T bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan media ludo pada ranah kognitif. Sedangkan untuk ranah psikomotor nilai rata-rata peserta didik diperoleh hasil sebesar 88,125 dengan kriteria sangat baik, yang berarti terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Hidayatun Nisa dan Wiryanto memiliki kesamaan media yang digunakan peneliti akan tetapi materi yang digunakan berbeda dengan materi yang peneliti gunakan. Perbedaan lainnya terletak pada tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang dan menggunakan penelitian eksperimen.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

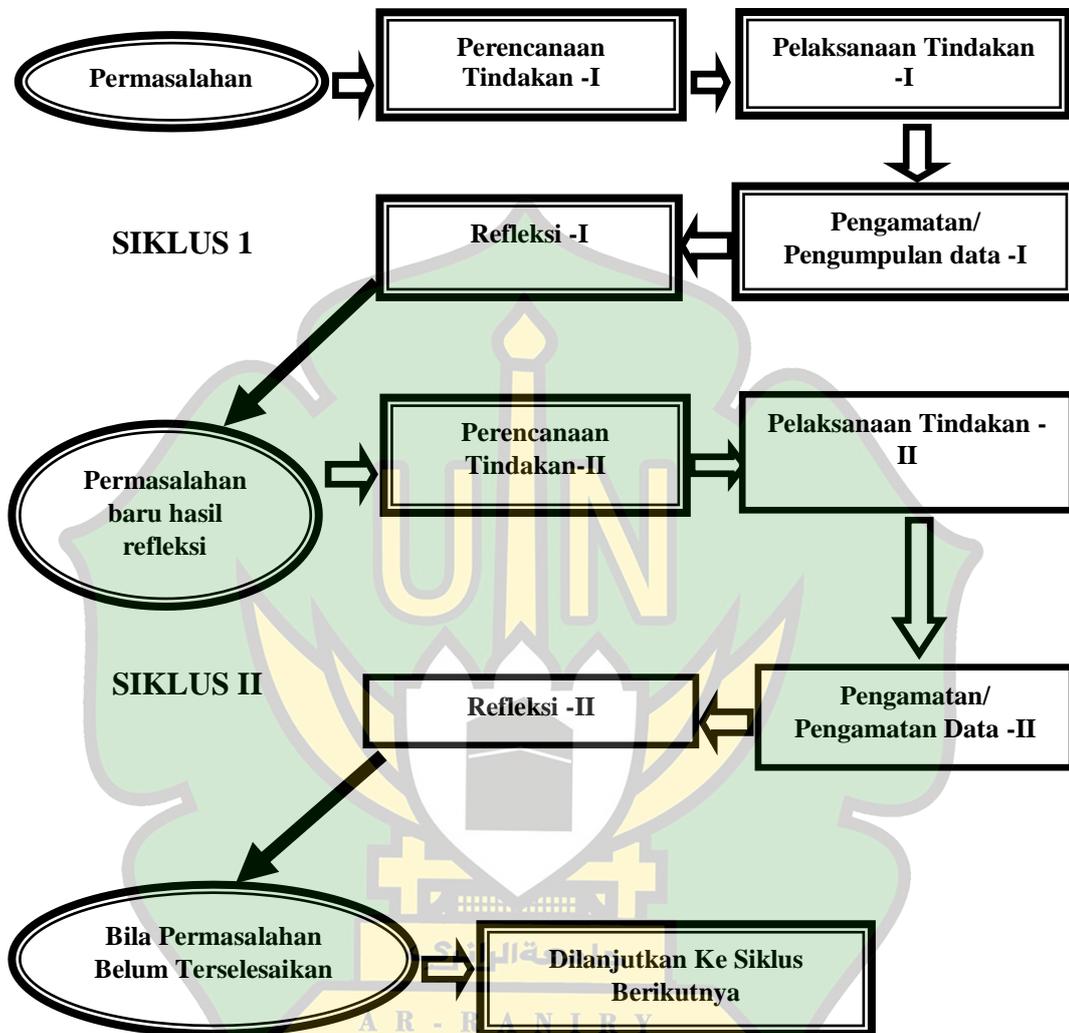
Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) , dengan model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada perbaikan, praktik dan proses dalam pembelajaran.¹⁶ Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi di kelas sambil mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat diselesaikan melalui tindakan yang dilakukan. PTK juga bertujuan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Sedangkan tujuan khusus untuk mengatasi berbagai permasalahan nyata dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan pengertian penelitian tindakan kelas diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau hasil belajar serta mencoba hal-hal yang baru dalam pembelajaran.¹⁷

PTK model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral. Penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: a. Perencanaan (*planning*), b. aksi atau tindakan (*acting*), c.

¹⁶Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009), h. 16.

¹⁷Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: ARTI BUMU INTARAN, 2019), h. 4.

observasi (*observing*), d. refleksi (*reflecting*). Untuk lebih jelasnya, rangkaian kegiatan dari setiap siklus dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 3.1 Siklus dalam Pelaksanaan (PTK)¹⁸

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini di MIS Lamgugob Banda Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II A MIS Lamgugob dengan jumlah 32

¹⁸ Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan...*, h. 11-16.

orang peserta didik. Terdiri dari 14 perempuan dan 18 laki-laki.

C. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas adalah:

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap menyusun rancangan, peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen untuk membantu memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.¹⁹ Adapun tahapan perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengajarkan materi penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan media ludo *smart*. Adapun tahapan perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Menetapkan materi yang akan diajarkan, yaitu penjumlahan bilangan cacah
2. Menyusun instrumen RPP lengkap dengan LKPD untuk setiap siklus
3. Menyusun media pembelajaran yaitu media permainan ludo *smart*
4. Menyusun tes evaluasi
5. Membuat instrumen observasi aktivitas guru dan instrumen observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
6. *Post tes*.

¹⁹ Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), h. 98.

b. Aksi atau tindakan (*acting*)

Tindakan ini merupakan tindakan apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.²⁰ Adapun langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, menyusun RPP dan menyusun media pembelajaran untuk siklus I. Setelah peneliti selesai melakukan tindakan pada siklus I, peneliti membagikan Lembar evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengetahui hasil dari tindakan siklus I. Demikian seterusnya sampai dengan siklus terakhir.

c. Observasi (*observing*)

Pengamatan adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar.²¹ Pada tahap ini guru pengamat mengamati setiap aktivitas yang berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guna menulis hal yang dianggap masih kurang dalam proses tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini dilakukan guna memperoleh data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

d. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah kegiatan merenungkan atau mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan peneliti.²² Refleksi sering juga disebut dengan suatu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi. Pada tahap refleksi ini bermaksud untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data

²⁰Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian....*, h. 100.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka cipta, 2002), h. 204.

²²Suyadi, *Panduan Peneliti Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 64.

yang telah terkumpul, kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian. Untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi adalah lembar pengamatan untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai tujuan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Lembar Observasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu lembar pengamatan. Pengamatan aktivitas guru dipergunakan untuk melihat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

2. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar observasi peserta didik digunakan untuk melihat bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Soal Tes

Soal tes digunakan dalam penelitian ini berisi soal pencapaian dari indikator hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan cacah. Adapun soal dalam penelitian ini berjumlah 15

soal tes evaluasi, terdiri dari soal untuk siklus I, siklus II dan siklus III. dan 5 soal untuk *post test*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran yang dipandang ilmiah dalam penelitian, terhadap hasil yang diperoleh secara keseluruhan. dalam penelitian ini terdapat beberapa teknik dalam mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi Aktivitas Guru

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki.²³ Observasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran selama menggunakan media ludo *smart*.

2. Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media ludo *smart*.

3. Tes

Tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perluditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian soal (pertanyaan yang harus dijawab) atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat melambangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebagai

²³ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6.

hasil dari kegiatan belajar mengajar.²⁴ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes evaluasi dan post test.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dalam sebuah penelitian perlu dianalisis. Adapun data yang dianalisis yaitu:

1. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini berguna untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media ludo *smart*. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

100 = Bilangan tetap²⁵

²⁴Supardi, M., *Metodologi Penelitian*, (Mataram: Yayasan Cerdas, 2006), h. 88.

²⁵Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindi Persada, 2001), h. 43.

Tabel 3.1 Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Guru²⁶

No	Nilai %	Kategori penilaian
1.	1,00 < TKG < 1,50	Kurang
2.	1,50 < TKG < 2,50	Cukup
3.	2,50 < TKG < 3,50	Baik
4.	3,50 < TKG < 4,00	Sangat Baik

Keterangan TKG: tingkat kemampuan guru

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan²⁷

No	Nilai %	Kategori Nilai
1.	80-100	Baik Sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	30-39	Gagal

2. Analisis Data Aktivitas Peserta didik

Data aktivitas peserta didik diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

100 = Bilangan tetap²⁸

²⁶Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ..., h.35.

²⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 245.

²⁸ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Gravindi Persada, 2001), h. 43.

Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Peserta Didik²⁹

No	Nilai %	Kategori penilaian
1.	$1,00 < \text{TKS} < 1,50$	Kurang
2.	$1,50 < \text{TKS} < 2,50$	Cukup
3.	$2,50 < \text{TKS} < 3,50$	Baik
4.	$3,50 < \text{TKS} < 4,00$	Sangat Baik

Keterangan TGS: tingkat kemampuan siswa

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan³⁰

No	Nilai %	Kategori Nilai
1.	80-100	Baik Sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	30-39	Gagal

3. Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik

Data hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan tingkat ketuntasan individual dan klasikal. Untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik melalui penggunaan media permainan ludo *smart* pada materi penjumlahan bilangan cacah. Maka, diperlukan hasil tes belajar peserta didik untuk melihat berapa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dan tidak tuntas. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan di MIS Lamgugob untuk ketuntasan belajar individual ≥ 75 untuk mata pelajaran matematika, sedangkan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal $\geq 80\%$. Untuk mengetahui dan menentukan ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

²⁹Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ..., h. 43.

³⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 35.

1. Rumus ketuntasan individu:

$$KI = \frac{SS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

KI = Ketuntasan individu

SS = Skor Siswa

SM = Skor Maksimum

2. Rumus ketuntasan klasikal:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah Siswa yang Tuntas

N = Jumlah Siswa dalam Satu Kelas.³¹

Tabel 3.5 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Secara Keseluruhan³²

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
90%-100%	Sangat baik
80%-89%	Baik
60%-79%	Cukup baik
40%-59%	Tidak baik
<40%	Sangat tidak baik

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila hasil observasi aktivitas guru dikatakan mampu menggunakan media ludo *smart* pada materi penjumlahan memperoleh skor persentase 66% dengan kategori baik. Hasil

³¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prorogresif*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 241.

³²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 109.

pengamatan aktivitas peserta didik memperoleh skor persentase 66% dengan kategori baik, dengan menggunakan media ludo *smart* pada materi penjumlahan. Dan hasil ketuntasan jika nilai peserta didik secara individual mendapat nilai ≥ 75 , sedangkan tuntas belajar secara klasikal jika di kelas tersebut nilai peserta didik mencapai $\geq 80\%$ yang sudah tuntas belajar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Lamgugob Banda Aceh yang berlokasi di jalan Prada Utama Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Adapun batasan wilayah MIS Lamgugob Banda Aceh sebagai berikut:

1. Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga
2. Sebelah timur berbatasan dengan tanah warga
3. Sebelah selatan berbatasan dengan rumah warga
4. Sebelah barat berbatasan dengan lorong desa

MIS Lamgugob sudah berdiri sejak tanggal 01 Agustus 2001, yang didirikan oleh Inspeksi Pendidikan Agama Provinsi Banda Aceh. Letaknya ditengah wilayah menjadikan sekolah ini mudah dijangkau oleh masyarakat. MIS Lamgugob sekarang dipimpin oleh Bapak Drs. Mahdi, M.A.

1. Sarana dan Prasarana MIS Lamgugob

Jauh sebelum penulis melakukan penelitian, penulis sebelumnya sudah pernah melakukan PPL di MIS Lamgugob adapun informasi yang peneliti dapatkan selama PPL di MIS Lamgugob memiliki sarana dan prasarana dapat dilihat dari tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Fasilitas MIS Lamgugob

No	Fasilitas Sekolah	Jumlah
1.	Ruang Perpustakaan	1 Unit
2.	Ruang Guru	1 Unit
3.	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit
4.	Tempat Ibadah	1 Unit
5.	Tempat Bermain/Olahraga	1 Unit
6.	Kantin	1 Unit
7.	Ruang TU	1 Unit
8.	Ruang UKS	1 Unit
9.	WC	5 Unit
10.	Ruang Kelas	12 Unit
11.	Gudang	1 Unit

2. Keadaan Guru

Tenaga guru MIS Lamgugob Banda Aceh secara keseluruhan berjumlah 23 orang sebagian besar guru berijazah SI, sedangkan lainnya D III dan S2. Guru yang mengajar di MIS Lamgugob Banda Aceh merupakan guru tetap yang diangkat oleh Kementerian Agama. Sedangkan guru tidak tetap bertugas membantu pelaksanaan pendidikan di MIS Lamgugob.

3. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik 429 Orang. Datanya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Peserta Didik MIS Lamgugob Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Tingkat Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	I	63
2	II	75
3.	III	77
4.	IV	67
5.	V	76
6.	VI	71
Jumlah Total		429

Kelas 1 sampai kelas 6 masing-masing terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah peserta didik kelas II A dengan jumlah 32 peserta didik, yang terdiri dari 14 perempuan dan 18 laki-laki.

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 September sampai 28 September 2021 berlokasi di MIS Lamgugob Banda Aceh. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II A, penelitian ini dilakukan selama 4 hari. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian pada tabel 4.3 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian MIS Lamgugob Banda Aceh

No	Hari/tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Selasa/ 21 September 2021	10.20-11.20	Pembelajaran siklus I, melakukan penggunaan media Ludo <i>smart</i> dalam meningkatkan hasil belajar matematika
2.	Rabu/ 22 September 2021	08.00-09.10	Pembelajaran siklus II, melakukan penggunaan media Ludo <i>smart</i> dalam meningkatkan hasil belajar matematika
3.	Senin/ 27 September 2021	08.00-09.10	Pembelajaran siklus III, melakukan penggunaan media Ludo <i>smart</i> dalam meningkatkan hasil belajar matematika
4.	Selasa 28 September 2021	10.20-11.20	Melakukan post test

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat PPL ketika latihan harian, terdapat 19 (60%) peserta didik yang dapat menjawab soal dengan perolehan nilai

75 ke atas, sedangkan 13 (40%) peserta didik lainnya memperoleh nilai di bawah dari nilai tersebut. Secara klasikal kemampuan peserta belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 80%. Berdasarkan masalah tersebut peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus I dibagi menjadi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan beberapa instrumen, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal evaluasi, lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas peserta didik, dan media Ludo *smart* sebagai media pembelajaran.

b. Tahap Tindakan

Setelah tahap perencanaan dipersiapkan dengan sempurna untuk penelitian, tanggal 21 September peneliti melakukan penelitian. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, tegur sapa, dan berdoa bersama, mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran, melakukan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal, memotivasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran, serta

menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan kepada peserta didik.

Tahap berikutnya adalah kegiatan inti, pada tahap ini guru memberikan materi pelajaran penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik pendek, selanjutnya guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apa yang belum dipahami, kemudian memberikan penjelasan dari pertanyaan peserta didik, guru membimbing peserta didik membentuk kelompok belajar, membagikan LKPD, membimbing peserta didik menggunakan media ludo *smart* dan mengisi LKPD, setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi, Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang paling aktif.

Kegiatan penutup, pada tahap ini peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru. Berikutnya guru memberikan penguatan materi yang sudah dipelajari. Guru memberikan tes evaluasi setelah selesai mengerjakan tes evaluasi, guru meminta peserta didik melakukan refleksi, kemudian guru memberikan pesan moral kepada peserta didik, menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, guru dan peserta didik membaca doa untuk mengakhiri pelajaran dan memberi salam.

c. Tahap Observasi

Tahapan observasi dibagi menjadi dua yaitu observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menurut pengamatan observer pada tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Menggunakan Media Ludo *Smart* pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)	3	Baik
2.	Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari	2	Cukup
3.	Kemampuan guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari	3	Baik
4.	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	3	Baik
5.	Kegiatan Inti Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.	3	Baik
6.	Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	3	Baik
7.	Kemampuan guru membentuk kelompok belajar	3	Baik
8.	Kemampuan guru membimbing kelompok belajar menggunakan media permainan ludo <i>smart</i> dalam mengerjakan LKPD	2	Cukup
9.	Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.	2	Cukup
10.	Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok	2	Cukup
11.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan	1	Kurang
12.	Kemampuan guru memberikan evaluasi	3	Baik
13.	Kemampuan guru melakukan refleksi	3	Baik
	Kemampuan guru memberikan pesan moral	3	Baik
15.	Kemampuan Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	3	Baik
16.	Suasana Kelas a. Adanya interaksi peserta didik dan guru	2	Cukup
Jumlah Nilai		41	
Nilai Persentase		64%	

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media ludo *smart* pada siklus I mendapat skor persentase 64% dan dengan kategori cukup. Untuk itu ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan diantaranya: pertama kemampuan guru memberikan motivasi, kedua kemampuan guru membimbing kelompok belajar menggunakan media ludo *smart* dalam menyelesaikan LKPD, ketiga kemampuan guru dalam membimbing kelompok belajar dalam mempresentasikan hasil kerja, keempat kemampuan guru dalam membimbing peserta didik mengapresiasi hasil kerja kelompok, kelima kemampuan guru dalam membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi, keenam kemampuan guru berinteraksi dengan peserta didik. Adapun skor hasil persentase aktivitas guru adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{41}{64} \times 100\% \\
 &= 64\%
 \end{aligned}$$

Hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Ludo *Smart* pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing (apersepsi)	2	Cukup
2.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang motivasi dalam pelajaran	3	Baik
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pelajaran yang akan dipelajari	3	Baik
4.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah pembelajaran	3	Baik

5.	Kegiatan Inti Peserta didik mendengarkan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru	3	Baik
6.	Peserta didik bertanya tentang materi penjumlahan pada bilangan cacah dengan cara pendek yang belum dipahami.	2	Cukup
7.	Peserta didik duduk berdasarkan kelompok	3	Baik
8.	Peserta didik menggunakan media ludo smart dalam menyelesaikan soal LKPD	2	Cukup
9.	Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas	2	Cukup
10.	Peserta didik melakukan apresiasi sesuai bimbingan guru	2	Cukup
11.	Kegiatan Penutup Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari	2	Cukup
12.	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi	3	Cukup
13.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	3	Baik
14.	Peserta didik menjawab tanggapan pelajaran hari ini	3	Baik
15.	Peserta didik mendengarkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya sesuai dengan arahan guru	3	Baik
16.	Perilaku tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti mengobrol dengan teman, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan bermain-main dengan teman	2	Cukup
Jumlah Nilai		41	
Nilai Persentase		64%	

Berdasarkan hasil dari tabel observasi aktivitas peserta didik di atas bahwa pada materi penjumlahan bilangan cacah dengan cara pendek menggunakan media ludo *smart* pada siklus I mendapat skor persentase 64% dengan kategori cukup. Ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi diantaranya yaitu: pertama kemampuan peserta didik dalam menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru, kedua tidak bertanya tentang materi yang belum dipahami, ketiga kemampuan dalam mengerjakan LKPD, keempat kemampuan dalam mempresentasikan

LKPD, kelima kemampuan dalam melakukan apresiasi, keenam kemampuan dalam menyimpulkan materi yang dipelajari serta adanya perilaku tidak relevan selama mengikuti proses belajar mengajar. Skor hasil persentase aktivitas peserta didik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{42}{64} \times 100\% \\
 &= 64\%
 \end{aligned}$$

Pada kegiatan penutup guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diterapkan media ludo *smart* dalam proses pembelajaran yang diikuti oleh 34 orang peserta didik. Skor hasil belajar peserta didik pada RPP siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Tes Evaluasi Siklus I

No	Kode Peserta Didik	Skor	Keterangan (KKM) 75
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	100	Tuntas
3.	S3	100	Tuntas
4.	S4	80	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	60	Tidak Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	60	Tidak Tuntas
10.	S10	80	Tuntas
11.	S11	80	Tuntas
12.	S12	80	Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	80	Tuntas
15.	S15	60	Tidak Tuntas
16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	60	Tidak Tuntas
18.	S18	80	Tuntas

19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	100	Tuntas
21.	S21	80	Tuntas
22.	S22	100	Tuntas
23.	S23	60	Tidak Tuntas
24.	S24	60	Tidak Tuntas
25.	S25	100	Tuntas
26.	S26	100	Tuntas
27.	S27	60	Tidak Tuntas
28.	S28	60	Tidak Tuntas
29.	S29	80	Tuntas
30.	S30	80	Tuntas
31.	S31	80	Tuntas
32.	S22	100	Tuntas

$$\begin{aligned}
 KS &= \frac{ST}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{32} \times 100\% \\
 &= 69\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus I diketahui bahwa sebanyak 22 peserta didik (69%) tuntas belajar pada materi penjumlahan bilangan cacah dengan teknik bersusun pendek menggunakan media permainan ludo *smart*, sedangkan 10 peserta didik lainnya yang secara individual masih dibawah KKM. Ketuntasan klasikal untuk mata pelajaran matematika adalah 80% dengan demikian ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I dapat dinyatakan belum berhasil.

e. Refleksi

Pentingnya kegiatan refleksi dilakukan ialah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun hasil yang didapat pada tahap refleksi kegiatan pembelajaran siklus I adalah dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Refleksi pada Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Kemampuan Guru	Guru kurang mampu memberikan motivasi terkait materi yang akan dipelajari	Guru memberikan contoh soal penggunaan penjumlahan kehidupan sehari-hari. Seperti: Di pasar seorang pedagang memiliki tomat dalam dua keranjang. keranjang 1 berisi 170 tomat keranjang 2 berisi 240, berapakan jumlah tomat dalam dua keranjang tersebut?. Kemudian guru memancing peserta didik bagaimana penyelesaian soal tersebut.
		Guru kurang mampu membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD	Guru membacakan petunjuk pengerjaan LKPD sebelum peserta didik mengerjakan LKPD
		Guru kurang mampu membimbing peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok	Guru menunjuk ketua kelompok untuk maju dan mempresentasikan hasil kerja kelompok
		Guru kurang mampu memberikan apresiasi kepada kelompok belajar	Guru memberikan apresiasi kepada berbentuk bintang kepada anggota kelompok
		Guru kurang mampu membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang dipelajari	Guru menunjuk beberapa peserta didik maju kedepan kelas dan menyimpulkan materi penjumlahan dengan cara pendek
		Kurangnya interaksi guru dan peserta didik	Pada kegiatan bertanya guru menunjuk beberapa peserta didik mengerjakan soal di papan tulis dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami.
2.	Kemampuan Peserta Didik	Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami	Guru memberikan soal penjumlahan dengan cara pendek, dan menunjuk peserta didik secara acak. Apabila tidak ada peserta didik yang bertanya.

		Peserta didik kurang memahami petunjuk penggunaan media ludo <i>smart</i> dan pengerjaan LKPD	Guru meminta peserta didik memperhatikan petunjuk yang diberikan guru terlebih dahulu sebelum menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD
		Peserta didik kurang mampu mempresentasikan LKPD	Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok
		Peserta didik tidak mampu menyampaikan kesimpulan materi pelajaran yang telah dipelajari	Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari
		Peserta didik berperilaku tidak relevan selama mengikuti aktivitas belajar	Guru memberikan apresiasi kepada kelompok belajar dengan kriteria tanggung jawab dan disiplin selama proses pembelajaran.
3.	Hasil Belajar Peserta Didik	Terdapat sebanyak 10 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan individual, dan belum memahami teknik penjumlahan dengan cara bersusun pendek.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum mengerti untuk maju dan mengerjakan soal di papan tulis

Berdasarkan tabel di atas, pada hasil belajar peserta didik terdapat 10 peserta didik (31%) yang belum tuntas secara individual. Hal ini disebabkan peserta didik tidak bertanya terkait materi yang belum mereka pahami, dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik serta hasil tes evaluasi proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan belum tercapainya indikator keberhasilan.

2. Siklus II

Guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I maka perlu kiranya dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan-tahapan yang terdapat pada siklus II sama dengan tahapan pada siklus I yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya adalah: perencanaan, tindakan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pentingnya siklus II dilakukan karena indikator keberhasilan dari penelitian belum tercapai, oleh karena itu maka perlu dilakukan tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan siklus I. Pada tahap perencanaan peneliti telah menyiapkan RPP siklus II, LKPD siklus II, tes evaluasi siklus II, dan lembar aktivitas guru dan aktivitas peserta didik siklus II, serta media pembelajaran ludo *smart* dengan materi penjumlahan dengan teknik bersusun panjang.

b. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada hari rabu tanggal 22 November 2021. Pelaksanaan tindakan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus sebelumnya yaitu terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya ialah kegiatan pendahuluan, inti dan kegiatan penutup.

c. Observasi

Tahapan observasi dilakukan pada saat tindakan kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung. Sama dengan tahap observasi sebelumnya yang mejadi objek observasi yaitu aktivitas guru dimana peneliti yang bertindak sebagai guru dan

observasi aktivitas peserta didik. Adapun hasil dari observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Menggunakan Media Ludo *Smart* pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)	3	Baik
2.	Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari	3	Baik
3.	Kemampuan guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari	3	Baik
4.	Kemampuan gurumenyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	3	Baik
5.	Kegiatan Inti Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.	3	Baik
6.	Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	3	Baik
7.	Kemampuan guru membentuk kelompok belajar peserta didik	3	Baik
8.	Kemampuan guru membimbing peserta didik memulai media permainan ludo <i>smart</i> dalam kelompok mengerjakan LKPD	3	Baik
9.	Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.	2	Cukup
10.	Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok	3	Baik
11.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan	3	Baik
12.	Kemampuan guru memberikan evaluasi	3	Baik
13.	Kemampuan guru melakukan refleksi	3	Baik
14.	Kemampuan guru memberikan pesan moral	3	Baik

15.	Kemampuan Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	3	Baik
16.	Suasana kelas a. Adanya interaksi peserta didik dan guru	3	Baik
Jumlah Nilai		47	
Nilai Persentase		73%	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tabel di atas dengan penggunaan media ludo *smart* siklus II memperoleh nilai persentase 73% dengan kategori baik. Namun, masih ada ada satu aktivitas guru yang harus ditingkatkan lagi yaitu kemampuan guru membimbing peserta didik dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. Adapun hasil dari nilai persentase observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{64} \times 100\%$$

$$= 73\%$$

Perolehan dari hasil observasi aktivitas peserta didik menggunakan media ludo *smart* pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Ludo *Smart* pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing (apersepsi)	3	Baik
2.	Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru	3	Baik

3.	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	3	Baik
4.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	3	Baik
5.	Kegiatan Inti Peserta didik mendengarkan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru	3	Baik
6.	Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami.	3	Baik
7.	Peserta didik duduk berdasarkan kelompok	3	Baik
8.	Peserta didik menggunakan media permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD sesuai dengan bimbingan guru	3	Baik
9.	Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas	3	Baik
10.	Peserta didik melakukan apesepsi sesuai bimbingan guru	3	Baik
11.	Kegiatan Penutup Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	Baik
12.	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi	4	Baik Sekali
13.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	3	Baik
14.	Peserta didik menjawab refleksi	3	Baik
15.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	3	Baik
16.	Perilaku tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti mengobrol dengan teman, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan bermain-main dengan teman	2	Cukup
Jumlah Nilai		48	
Nilai Persentase		75%	

Berdasarkan tabel di atas maka hasil aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media ludo *smart* pada materi penjumlahan bilangan cacah dengan cara panjang pada siklus II memperoleh nilai persentase 75% dengan kategori baik sekali. Tetapi masih ada satu aktivitas yang

harus diperbaiki yaitu kegiatan tidak relevan pada saat proses belajar. Hasil dari nilai persentase observasi aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Untuk menguji pemahaman peserta didik pada siklus II materi penjumlahan pada bilangan cacah dengan cara bersusun panjang, guru memberikan tes evaluasi pada kegiatan penutup. Adapun perolehan hasil tes adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Tes Evaluasi Siklus II

No	Kode Peserta Didik	Skor	Keterangan (KKM) 75
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	100	Tuntas
4.	S4	100	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	100	Tuntas
7.	S7	60	Tidak Tuntas
8.	S8	100	Tuntas
9.	S9	80	Tuntas
10.	S10	100	Tuntas
11.	S11	60	Tidak Tuntas
12.	S12	100	Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	80	Tuntas
15.	S15	100	Tuntas
16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	100	Tuntas
18.	S18	60	Tidak Tuntas
19.	S19	100	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas

21.	S21	80	Tuntas
22.	S22	80	Tuntas
23.	S23	100	Tuntas
24.	S24	100	Tuntas
25.	S25	100	Tuntas
26.	S26	80	Tuntas
27.	S27	80	Tuntas
28.	S28	80	Tuntas
29.	S29	100	Tuntas
30.	S30	80	Tuntas
31.	S31	80	Tuntas
32.	S22	60	Tidak Tuntas

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{25}{32} \times 100\%$$

$$= 78\%$$

Hasil tes evaluasi siklus II pada tabel di atas diketahui sebanyak 25 peserta didik (78%) dengan kategori tuntas, sedangkan 7 peserta didik lainnya secara individual masih dibawah KKM. Berdasarkan data di atas maka peserta didik yang sudah tuntas belajar pada siklus II sebanyak 25. Dengan demikian maka pada pembelajaran siklus II masih belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80%.

d. Refleksi

Tabel 4.11 Hasil Refleksi pada Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Kemampuan Guru	Guru masih kurang mampu membimbing peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok	Guru menunjuk masing-masing ketua kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran
2	Kemampuan Peserta Didik	Peserta didik kurang fokus pada saat proses pembelajaran	Guru membuat aturan kelas sebelum memulai pelajaran contohnya guru memberikan

			apresiasi kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan serius.
	Hasil Belajar Peserta Didik	Masih terdapat 7 peserta didik yang hasil belajarnya dibawah ketuntasan individual, dikarenakan peserta didik kurang fokus selama proses pembelajaran	Guru meminta peserta didik yang hasil belajarnya sudah mencapai ketuntasan belajar untuk mengajarii peserta didik yang hasil belajarnya masih dibawah ketuntasan individual

Terdapat 25 peserta didik (78%) yang hasil belajarnya dengan kategori tuntas dan 7 peserta didik (22%) hal ini dikarenakan peserta didik kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian pada siklus II masih belum tuntas secara klasikal. Berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan indikator keberhasilan, namun ada satu aktivitas guru dan aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan lagi.

3. Siklus III

Sama seperti siklus I, dan II tahapan pada siklus III terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan juga refleksi. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan RPP, LKPD, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik dan juga media permainan ludo *smart*.

b. Tindakan

Tindakan pada siklus III sama dengan tindakan pada siklus I, II yang terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu: pendahuluan, isi dan penutup. Pelaksanaan siklus III dilakukan pada hari senin tanggal 27 September 2021.

c. Observasi

Sama seperti tahap observasi sebelumnya, selama proses pembelajaran observer mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran pada lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan Menggunakan Media Ludo Smart Siklus III

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)	4	Baik Sekali
2.	Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari	3	Baik
3.	Kemampuan guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari	3	Baik
4.	Kemampuan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	3	Baik
5.	Kegiatan Inti Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.	4	Baik Sekali
6.	Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	4	Baik Sekali
7.	Kemampuan guru membentuk kelompok belajar peserta didik	4	Baik Sekali

8.	Kemampuan guru membimbing peserta didik memulai media permainan ludo <i>smart</i> dalam kelompok mengerjakan LKPD	3	Baik
9.	Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.	4	Baik Sekali
10.	Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok	3	Baik
11.	Kegiatan Penutup Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan	4	Baik Sekali
12.	Kemampuan guru memberikan evaluasi	3	Baik
13.	Kemampuan guru melakukan refleksi	4	Baik Sekali
14.	Kemampuan guru memberikan pesan moral	4	Baik Sekali
15.	Kemampuan Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	4	Baik Sekali
16.	Suasana kelas a. Adanya interaksi peserta didik dan guru	3	
Jumlah Nilai		57	
Nilai Persentase		89%	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tabel di atas dengan penggunaan media ludo *smart* siklus III memperoleh nilai persentase 90% dengan kategori baik sekali dan sudah mencapai hasil yang diharapkan. Hasil dari nilai persentase observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{64} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Adapun perolehan dari hasil observasi aktivitas peserta didik menggunakan media ludo *smart* pada siklus III pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Ludo *Smart* pada Siklus III

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Kategori
1.	Pendahuluan Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing (apersepsi)	3	Baik
2.	Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru	3	Baik
3.	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	4	Baik Sekali
4.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	3	Baik
5.	Kegiatan Inti Peserta didik mendengarkan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru	3	Baik Sekali
6.	Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami.	3	Baik
7.	Peserta didik duduk berdasarkan kelompok	4	Baik Sekali
8.	Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD sesuai dengan bimbingan guru	4	Baik Sekali
9.	Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas	4	Baik Sekali
10.	Peserta didik melakukan apresiasi sesuai bimbingan guru	3	Baik
11.	Kegiatan Penutup Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	Baik
12.	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi	4	Baik Sekali
13.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru	3	Baik
14.	Peserta didik menjawab refleksi	3	Baik
15.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	3	Baik

16	Perilaku tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti mengobrol dengan teman, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan bermain-main dengan teman	3	Baik
Jumlah Nilai		53	
Nilai Persentase		82%	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada tabel di atas dengan penggunaan media ludo *smart* siklus III memperoleh nilai persentase 82% dengan kategori baik sekali dan sudah mencapai hasil yang diharapkan. Hasil dari nilai persentase observasi aktivitas aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{64} \times 100\%$$

$$= 82\%$$

Tabel 4.14 Hasil Tes Evaluasi Siklus III

No	Kode Peserta Didik	Skor	Keterangan (KKM) 75
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	100	Tuntas
4.	S4	100	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	60	Tidak Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	100	Tuntas
10.	S10	100	Tuntas
11.	S11	80	Tuntas
12.	S12	100	Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	100	Tuntas
15.	S15	80	Tuntas

16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	100	Tuntas
18.	S18	100	Tuntas
19.	S19	100	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	100	Tuntas
22.	S22	100	Tuntas
23.	S23	80	Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
25.	S25	100	Tuntas
26.	S26	100	Tuntas
27.	S27	100	Tuntas
28.	S28	80	Tuntas
29.	S29	100	Tuntas
30.	S30	80	Tuntas
31.	S31	80	Tuntas
32.	S22	80	Tuntas

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus III diketahui 29 peserta didik (91%) dengan kategori tuntas, sementara 3 peserta didik (9%) masih dengan kategori tidak tuntas atau dibawah KKM secara individual. Namun, peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 91% secara klasikal pada siklus III sebagian besar peserta didik sudah mencapai KKM klasikal yaitu 80%, dengan demikian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dapat dinyatakan sudah berhasil.

d. Refleksi

Berdasarkan data hasil tes evaluasi siklus III diatas sebanyak 29 peserta didik (91%) dinyatakan tuntas secara individual, dan 3 peserta didik (9%) belum tuntas secara individual karena peserta didik kurang teliti dalam mengerjakan

soal. Secara keseluruhan pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat semakin aktif selama mengikuti proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus III terlihat peningkatan nilai dan sudah mencapai ketuntasan klasikal yakni 80%. Berikut ini ketuntasan dalam belajar secara klasikal dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 4.15:

Tabel 4.15 Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan	Frekuensi			Persentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Tuntas	22	25	29	69%	78%	91%
2.	Belum Tuntas	10	7	3	31%	22%	9%
Jumlah		32	32	32	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan ketuntasan secara individual maupun klasikal, terutama pada siklus III ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai 91% dan telah mencapai ketuntasan KKM klasikal.

Tujuan post test ialah untuk memperoleh hasil belajar secara keseluruhan materi yang diajarkan dari setiap siklus dengan menggunakan media ludo *smart* yang dilakukan pada tanggal 28 september 2021. Berikut merupakan hasil post tes:

Tabel 4.16 Nilai Post Test

No	Kode Peserta Didik	Skor	Keterangan (KKM) 75
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	100	Tuntas
4.	S4	100	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	80	Tuntas

7.	S7	80	Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	100	Tuntas
10.	S10	100	Tuntas
11.	S11	80	Tuntas
12.	S12	100	Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	100	Tuntas
15.	S15	80	Tuntas
16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	100	Tuntas
18.	S18	100	Tuntas
19.	S19	100	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	100	Tuntas
22.	S22	100	Tuntas
23.	S23	80	Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
25.	S25	100	Tuntas
26.	S26	100	Tuntas
27.	S27	100	Tuntas
28.	S28	80	Tuntas
29.	S29	100	Tuntas
30.	S30	80	Tuntas
31.	S31	80	Tuntas
32.	S22	100	Tuntas

$$\begin{aligned}
 KS &= \frac{ST}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{32} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil post tes diatas peserta didik yang mencapai ketuntasan secara individual sudah mencapai 30 orang peserta didik (94%), sedangkan 2 lainnya masih dibawah ketuntasan secara individual. Ketuntasan Klasikal untuk mata pelajaran matematika di MIS Lamgubob adalah 80%. Berdasarkan data tersebut secara keseluruhan peserta didik kelas II A telah berhasil menyelesaikan soal yang diberikan pada materi penjumlahan pada bilangan cacah dengan cara

bersusun pendek dan bersusun panjang serta memecahkan soal cerita dan menunjukkan peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ludo *smart*.

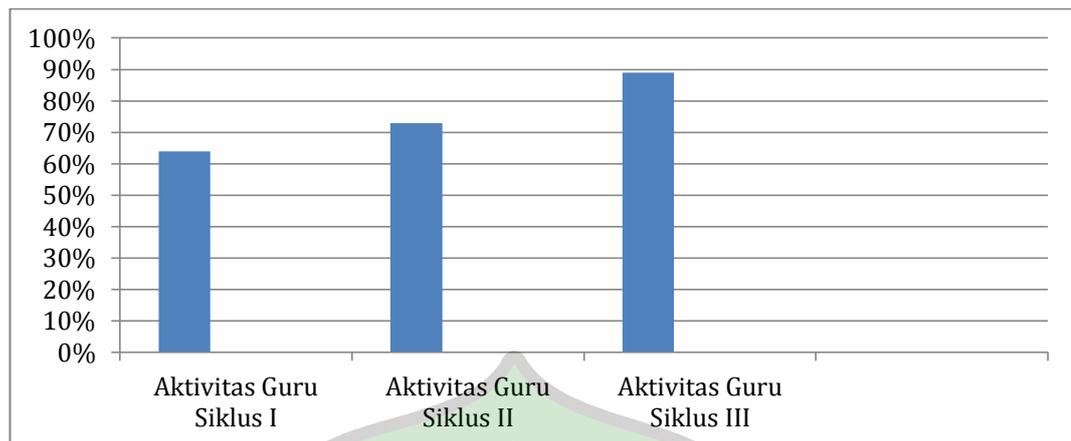
D. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan atas III siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media ludo *smart* pada materi penjumlahan pada bilangan cacah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti kumpulkan dari siklus I, II, dan III ada beberapa hal yang perlu dianalisis diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru Selama Berlangsungnya Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, II, dan III dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selalu meningkat setiap siklus. Pada (RPP I) aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media ludo *smart* termasuk dalam kategori cukup. Selanjutnya (RPP II) juga termasuk dalam kategori baik. (RPP III) terlihat aktivitas guru semakin meningkat memperoleh kategori baik sekali. Dengan kata lain aktivitas guru pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini didukung dari hasil observasi aktivitas guru yang disajikan dalam gambar diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Aktivitas Guru

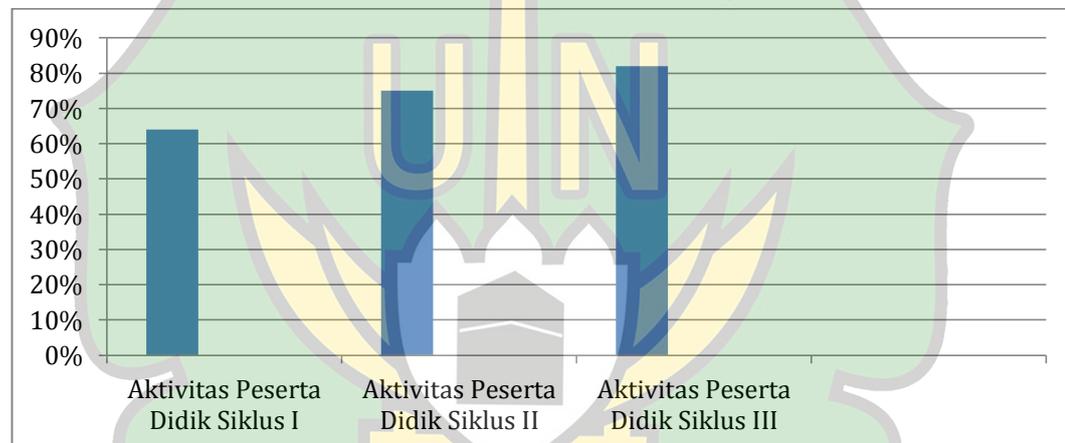
Berdasarkan gambar diagram di atas hasil observasi aktivitas guru siklus I memperoleh nilai persentase 64% dengan (kategori cukup). Nilai persentase siklus II memperoleh nilai persentase 73% juga dengan (kategori baik). Pada siklus III nilai persentase aktivitas guru 89% dengan (kategori baik sekali). Berdasarkan data-data yang diperoleh pada siklus I, II, dan III aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media permainan ludo *smarts* sudah sesuai dengan perencanaan yang disusun pada RPP I, RPP II dan RPP III.

Penggunaan media permainan ludo *smart* menjadi faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena media ini sesuai dengan umur anak kelas II MI yaitu sedang aktif dalam bermain. Dengan menggunakan media ini secara tidak langsung guru mengajak peserta didik belajar sambil bermain sehingga membangkitkan minat belajar peserta didik. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk memainkan media ini. Kemudian menyelesaikan soal pada

lembar LKPD secara tidak langsung peserta didik berkompetisi dengan kelompok lainnya untuk mencapai rumah pada posisi pertama dan kedua.

2. Aktivitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I, II dan III menggunakan media ludo *smart* pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa peningkatan setiap siklus. Hal ini didukung dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang disajikan dalam gambar diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Aktivitas Peserta Didik

Hal ini dapat dilihat dari data siklus I memperoleh nilai persentase 64% dengan (cukup), siklus II memperoleh nilai persentase 75% (Baik sekali), Siklus III memperoleh nilai persentase 82% (baik sekali). Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I kesulitan belajar yang dialami peserta didik yaitu ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya peserta didik terlihat malu dan tidak berani mengajukan pertanyaan sama sekali, tidak serius dalam mengerjakan LKPD, dan kurang bisa menyimpulkan materi yang dipelajari. Pada siklus ke II terlihat peningkatan pada saat proses pembelajaran peserta didik sudah mulai aktif

bertanya dan berani maju mengerjakan soal di papan tulis. Pada siklus terakhir yaitu siklus III aktivitas peserta didik terus mengalami peningkatan yang baik sekali, disini peserta didik sudah mulai aktif dalam mengikuti proses pembelajaran diantaranya bekerjasama dalam kelompok, peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media ludo *smart*, mengatur strategi mencapai kemenangan dan meningkatkan pemahaman matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Nekang tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ludo adalah: 1.) Ludo memberikan kesenangan pada saat yang sama, merangsang pemikiran matematika. 2.) Ludo menghadirkan peluang latihan, guru kemudian dapat mengamati atau menilai siswa dalam bekerja dengan kelompok. 3.) Ludo dapat memperkuat apa yang telah diajarkan di kelas. 4.) Faktor pendorong terutama bagi siswa yang lambat, siswa dibawah rata-rata *dysculics*. *Dyscalculia* adalah gangguan kemampuan untuk memecahkan masalah matematika, biasanya akibat disfungsi otak. Ludo hadir untuk mengatasi hal tersebut. 5.) Untuk meningkatkan skill kolaborasi siswa dalam menciptakan pembelajaran berbasis tantangan.³³

Berdasarkan uraian data aktivitas peserta didik dapat disimpulkan bahwa: penggunaan media ludo *smart* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I, II, dan III terus meningkat. Selain itu peserta didik terlihat semakin aktif selama mengikuti proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari data nilai persentase aktivitas peserta didik pada siklus III mencapai 83% dengan kategori

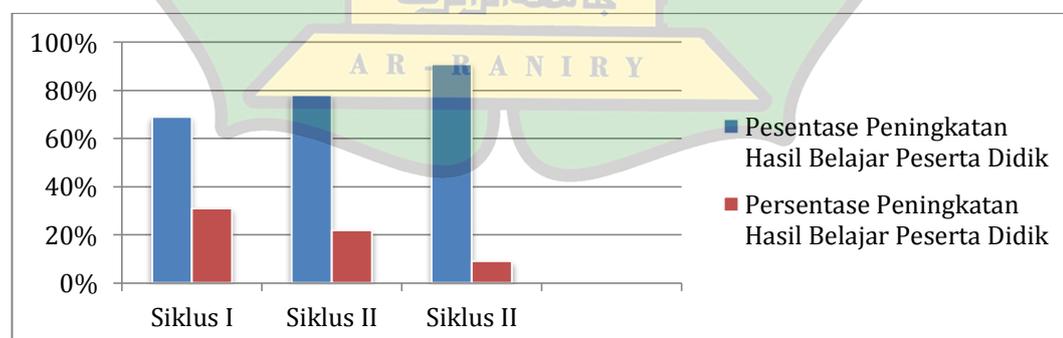
³³F. Nekang, "The Use Of Mathematical Games and Secondary School Students' Achievement In Mathematics in Fako Division, South West Region Of Cameroon. *Journal of Education & Entrepreneurship*, Vol 5, No 1, Februari 2018. Diakses 15 Oktober dari situs <https://doi.org/10.26762/jee.2018.40000009>.

baik sekali. Dengan demikian aktivitas peserta didik selama penggunaan media ludo *smart* dalam proses pembelajaran pada materi penjumlahan pada bilangan cacah sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Peserta didik dikatakan tuntas belajarnya apabila hasil belajarnya telah mencapai 75. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi penjumlahan bilangan cacah peneliti melakukan observasi pada saat PPL dan berdasarkan hasil latihan harian peserta didik. Persentase hasil belajar pada latihan harian adalah 19 peserta didik (60%) dengan kategori tuntas, sedangkan 13 peserta (40%) didik lainnya pada kategori tidak tuntas.

Penggunaan media ludo *smart* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan pada bilangan cacah. Hal ini terbukti dari hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media ludo *smart* dari siklus I,II dan III yang disajikan pada gambar diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan diagram 4.1 hasil belajar peserta didik pada siklus I sebanyak 22 peserta didik (69%) tuntas, sedangkan 10 orang peserta didik (31%) dengan

kategori tidak tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar yakni 25 peserta didik (78%) dengan kategori tuntas dan termasuk dalam kategori baik dan 7 peserta didik (22%) pada kategori tidak tuntas. Siklus III merupakan siklus terakhir pada penelitian ini sebanyak 29 peserta didik (91%) peserta didik tuntas dan dengan kategori sangat baik, sementara 3 peserta didik (9%) masih belum tuntas secara individual. Post test adalah tes yang diberikan mencakup semua materi dari siklus I, II dan III. Adapun persentase untuk post test adalah sebanyak 30 peserta didik (94%) tuntas dan 2 peserta didik (6%) lainnya masih tidak tuntas secara individual.

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus I, II, III dan hasil post tes dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajaran secara klasikal melalui penggunaan media ludo *smart* pada materi penjumlahan pada bilangan cacah pada kelas II A di MIS Lamgugob telah mencapai KKM 91% pada siklus III dan sudah memenuhi KKM individual yaitu 75.

Adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus karena keunggulan media permainan ludo *baik* - dalam pengajaran dan pembelajaran adalah ketersediaannya latihan soal, dengan demikian peserta didik belajar dan menyempurnakan kemampuan keterampilan matematika mereka dengan cara bermain. Dengan demikian hasil belajar matematika pun meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil post tes pada penelitian ini hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 94%.

Ludo merupakan salah satu contoh permainan matematika yang paling direkomendasikan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kolaborasi siswa.³⁴



³⁴Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri dan Zakirman “Permainan Ludo dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika” , *Jurnal Of Elementary Education*, Vol 4, No 2, Mei 2020. Diakses 15 Oktober 2021 dari situs <https://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/IJKEE>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan peneliti di kelas II-A MIS Lamgugob Banda Aceh dengan subjek penelitian 32 peserta didik, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media permainan ludo *smart* pada pelajaran matematika kelas II MIS Lamgugob Banda Aceh pada siklus I dengan kategoricukup mencapai 64%, kemudian pada siklus II meningkat lagi mencapai 73% dengan kategori baik, pada siklus III meningkat lagi mencapai 89% dengan (kategori baik sekali).
2. Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media ludo permainan *smart* pada pembelajaran matematika kelas II MIS Lamgugob Banda Aceh siklus I dengan kategori cukup mencapai 64%, siklus II dengan kategori baik sekali mencapai 75% , dan pad siklus III dengan kategori baik sekali mencapai 82%.
3. Peningkatan hasil belajar pembelajaran matematika pada materi penjumlahan pada bilangan cacah melalui penggunaan media ludo *smart* kelas II MIS Lamgugob Banda Aceh hasil persentase siklus I yaitu 69% peserta didik yang tuntas, siklus II 78% Peserta didik tuntas, Siklus III 91% peserta didik tuntas.

B. Saran

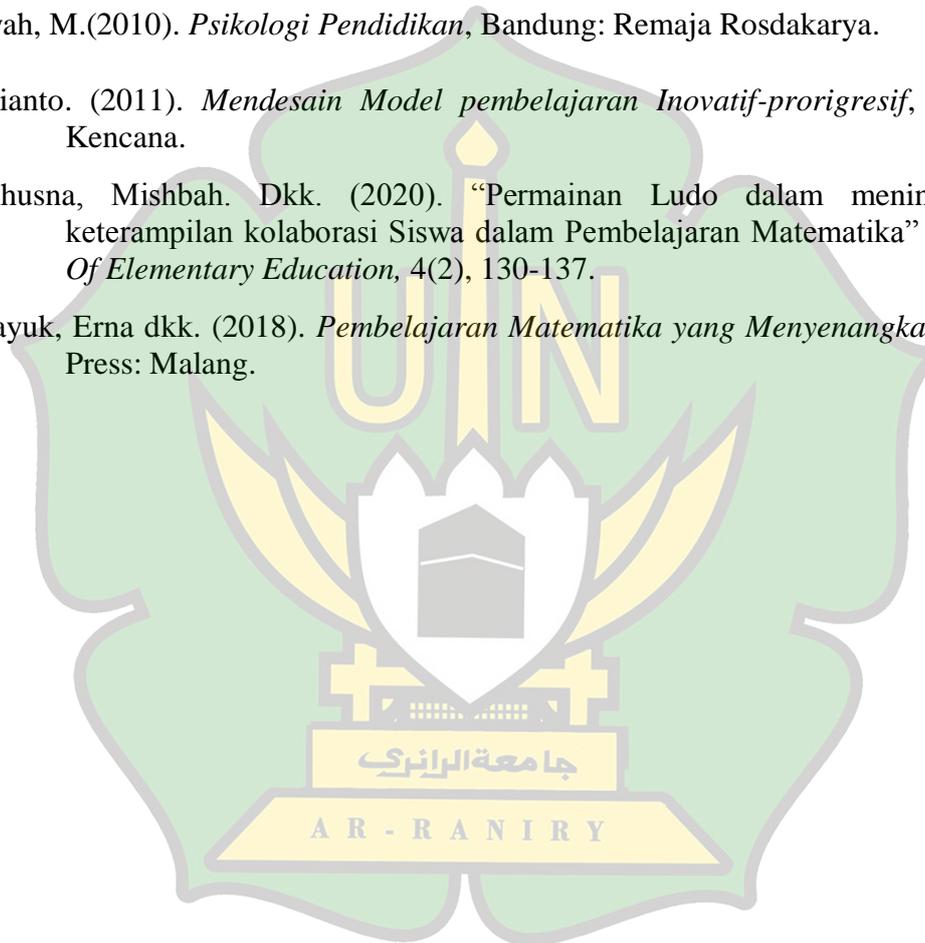
Berdasarkan hasil penelitian untuk proses pembelajaran lebih efektif dan hasil maksimal kepada peserta didik, maka penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media ludo *smart* dapat berdampak positif dalam proses pembelajaran, diharapkan guru dapat menerapkan media ludo *smart* dalam proses pembelajaran matematika, atau mata pelajaran lainnya sebagai upaya untuk mutu pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan model dan metode sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Diharapkan kepada guru untuk memilih model dan metode yang tepat dalam mengelola proses pembelajaran. Model STAD sangat cocok apabila dipadukan dengan media ludo *smart*.
3. Media ludo *smart* dimainkan secara berkelompok hal ini sangat memakan waktu terutama saat peserta didik menunggu giliran dan menyelesaikan soal. Diharapkan guru dapat mengelola waktu seefektif mungkin.
4. Untuk peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama disarankan materi yang digunakan berbeda atau mata pelajaran yang berbeda sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, Ayu dan Suryo Susanto. (2017). “Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam”, *Jurnal Ilmiah*, 6(2): 175-186.
- Abdurrahman. (2009). *Pendidikan Bagi Murid Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad. *Media Pembelajaran*.(2013). Depok: Raja Grafindo Persada.
- Djajadi, Muhammad. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: ARTI BUMI INTARAN.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Nekang, F. “The Use Of Mathematical Games and Secondary School Students’ Achievement In Mathematics in Fako Division, South West Region Of Cameroon. *Journal of Education & Entrepreneurship*, 5(1), 21-32.
- Rosidi, M dan Zamroni. “Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Anak Menggunakan HTML”, *Jurnal Ilmiah*,5(2): 489-494.
- Sadiman, Arif, dkk. (2010). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana.(2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Sinar Baru.
- Sudjono, Anas. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: Raja Gravindi Persada.
- Suharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI.
- Suryabrata, Sumardi. (1995). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susilo. (2009). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Supardi, M. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas.
- Suyadi. (2013). *Panduan Peneliti Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Syah, M.(2010). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-prorigresif*, Jakarta: Kencana.
- Ulhusna, Mishbah. Dkk. (2020). “Permainan Ludo dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika” , *Jurnal Of Elementary Education*, 4(2), 130-137.
- Yayuk, Erna dkk. (2018). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* UMM Press: Malang.



Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-7278/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2021

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 April 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:
 1. Zikra Hayati, S. Pd. I., M. Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Nida Jarmita, S. Pd. I., M. Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
 Nama : Nila Rauzana
 NIM : 170209081
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan *Ludo Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
 KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 07 April 2021
 An. Rektor
 Dekan,

 Muslim Razali

AR - RANIRY

Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan

Lampiran 2: Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13924/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah MIS Lamgugob

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NILA RAUZANA / 170209081**
 Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Gampoeng Beurawe, Kec. Kuta Alam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Permainan Lud Smart pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 September 2021

an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 November
 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA LAMGUGOB KOTA BANDA ACEH
 Jalan Kayee Adang, Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh
 Telp. (0651) 7552694 Email: mislamgugob.lamgugob@gmail.com

Nomor : B-122/Mi.01.07.6/PP.00.4/10/2021
 Sifat : Biasa
 Hal : Telah Mengadakan Penelitian
 Data di MIS Lamgugob Banda Aceh

Dengan Hormat

Sehubungan dengan surat saudara Nila Rauzana NIM : 170209081 Nomor : B-13924Un.08/FTK.1/TL.00/09/2021 Tanggal 16 September 2021 Perihal Permohonan Izin Pengambilan Data, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Lamgugob dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Nila Rauzana
 NIP : 170209081
 Kelas : II (Dua)

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian pada MIS Lamgugob Kota Banda Aceh dalam rangka pengumpulan data untuk keperluan menyusun Skripsi, dengan judul "*Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Mis Lamgugob*"

Demikian surat ini kami perbuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 04 Oktober 2021



Drs. Mahdi, MA

NIP. 196512311995031007

Lampiran 4: Lembar Validasi LKPD Siklus I Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : Zulfa, M. Pd

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menulisnya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk				
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas.				✓
	2. Mencantumkan tujuan pembelajaran.				✓
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.			✓	✓
2.	Bahasa				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.				✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan.			✓	✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar.			✓	
	2. Kebenaran isi/materi			✓	
	3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓	

C. Saran dan Perbaikan:

Sudah langsung ditulis di RPP

.....

.....

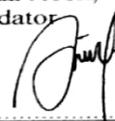
.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 - 09 - 2021
 Validator



NIP.

Lampiran 5: Lembar Validasi LKPD Siklus I Oleh Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskannya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk				
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas.				✓✓
	2. Mencantumkan tujuan pembelajaran.				✓✓
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.				✓✓
2.	Bahasa				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.				✓✓
	3. sifat komonikatif bahada yang digunakan.				✓✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar.				✓✓
	2. Kebenaran isi/materi				✓✓
	3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran				✓✓

C. Saran dan Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021
 Validator


 EKA FITRIANA
 NIP

Lampiran 6: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus I Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : Zulfari, M.Pd

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - Validasi Isi
 - Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - Konstruksi
 - Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓					✓		
2.	✓					✓		
3.	✓					✓		
4.	✓					✓		
5.	✓					✓		

D. Saran dan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 7: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus I Oleh Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - Validasi Isi
 - Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - Konstruksi
 - Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓				✓			
2.	✓				✓			
3.	✓				✓			
4.	✓				✓			
5.	✓				✓			

D. Saran dan Perbaikan

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021

Validator

EKA FITRIANA

NIP.

Lampiran 8: Lembar Validasi LKPD Siklus II oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS II

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/1
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : Zulfitri, M.Pd

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesedian Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesedian Bapak/Ibu untuk menuliskannya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk				
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas. 2. Mencantumkan tujuan pembelajaran. 3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.			✓	✓✓
2.	Bahasa				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD. 2. Kesederhanaan struktur kalimat. 3. Sifat komonikatif bahasa yang digunakan.			✓	✓✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar. 2. Kebenaran isi/materi 3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓	

C. Saran dan Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 9: Lembar Validasi LKPD Siklus II Oleh Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS II

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesedian Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesedian Bapak/Ibu untuk menuliskannya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk 1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas. 2. Mencantumkan tujuan pembelajaran. 3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.				✓ ✓ ✓
2.	Bahasa 1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD. 2. Kesederhanaan struktur kalimat. 3. sifat komonikatif bahasa yang digunakan.				✓ ✓ ✓
3	ISI 1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar. 2. Kebenaran isi/materi 3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran				✓ ✓ ✓

C. Saran dan Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021
 Validator


 EKA FITRIANA
 NIP

Lampiran 10: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS II

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Validasi Isi

- 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
- 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur

b. Konstruksi

- 1) Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
- 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
- 3) Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓					✓		
2.	✓					✓		
3.	✓					✓		
4.	✓					✓		
5.	✓					✓		

D. Saran dan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 11: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS III

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - a. Validasi Isi
 - 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - b. Konstruksi
 - 1) Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - 3) Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓				✓			
2.	✓				✓			
3.	✓				✓			
4.	✓				✓			
5.	✓				✓			

D. Saran dan Perbaikan

.....

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021

Validator

EKA FITRIANA
 EKA FITRIANA

NIP.

Lampiran 12: Lembar Validasi LKPD Siklus III Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS III

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : Zulfari, M.Pd

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskannya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk				
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas.				✓
	2. Mencantumkan tujuan pembelajaran.				✓
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.				✓
2.	Bahasa				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.				
	3. Sifat komonikatif bahasa yang digunakan.			✓	
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar.			✓	
	2. Kebenaran isi/materi			✓	
	3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓	

C. Saran dan Perbaikan:

.....

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 13: Lembar Validasi LKPD Siklus III Oleh Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS III

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesedian Bapak/Ibu memberikan nilai dengan memberikan ceklis (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Kriteria dalam penilaian ini menggunakan skala penilaian:
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Cukup baik
 1 = Tidak baik
- Apabila ada saran, koreksi, maupun tambahan untuk perbaikan yang divalidasi mohon kesedian Bapak/Ibu untuk menuliskannya dikolom komentar yang tersedia di lembar validasi ini.
- Penilaian ditinjau dari beberapa aspek :

NO	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1.	Aspek Petunjuk				
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas.				✓
	2. Mencantumkan tujuan pembelajaran.				✓
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP.				✓
2.	Bahasa				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.				✓
	3. sifat komonikatif bahasa yang digunakan.				✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar.				✓
	2. Kebenaran isi/materi				✓
	3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran				✓

C. Saran dan Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021
 Validator


 EKA FITRIANA
 NIP

Lampiran 14: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus III Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS III

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - Validasi Isi
 - Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - Konstruksi
 - Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓					✓		
2.	✓					✓		
3.	✓					✓		
4.	✓					✓		
5.	✓					✓		

D. Saran dan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 15: Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI TES EVALUASI SIKLUS III

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Validasi Isi

- 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
- 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur

b. Konstruksi

- 1) Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
- 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
- 3) Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓				✓			
2.	✓				✓			
3.	✓				✓			
4.	✓				✓			
5.	✓				✓			

D. Saran dan Perbaikan

.....

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021

Validator

EKA FITRIANA

NIP.

Lampiran 16: Lembar Validasi Post Tes Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI POST TES

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/1
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : *Zulfian, M.Pd*

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

- Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - Validasi Isi
 - Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - Konstruksi
 - Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.	✓					✓		
2.	✓					✓		
3.	✓					✓		
4.	✓					✓		
5.	✓					✓		

D. Saran dan Perbaikan

Sesuai dengan catatan dari soal

Banda Aceh, 17 September 2021
 Validator

NIP. _____

Lampiran 17: Lembar Validasi Poste Tes Oleh Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI POST TES

Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
 Kelas/Semester : II/I
 Peneliti : Nila Rauzana
 Nama Validator : EKA FITRIANA

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ludo *Smart* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob"

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - a. Validasi Isi
 - 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - b. Konstruksi
 - 1) Soal dirumuskan secara singkat dan jelas
 - 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal
 - 3) Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada setiap pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan:

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami
CV = Cukup Valid	DP = Dapat dipahami
KV = Kurang Valid	KD = Kurang dapat dipahami
TV = Tidak Valid	TDP = Tidak dapat dipahami

C. Penilaian Terhadap Validasi Isi, dan Konstruksi.

No Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KD	TDP
1.		✓				✓		
2.	✓				✓			
3.	✓				✓			
4.	✓				✓			
5.	✓				✓			

D. Saran dan Perbaikan

Untuk anak kelas 2 lebih baik tidak lebih dari satu penyimpangan

Banda Aceh, 13 - 9 - 2021

Validator

Eka Fitriana
EKA FITRIANA

NIP.

Lampiran 18: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****SIKLUS I**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)</p> <p>1. Kurang mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>2. Cukup mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>4. Sangat mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>3. Mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang</p>

	<p>dipelajari</p> <p>2. Cukup mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>d. Kemampuan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p>
2.	<p>Inti</p> <p>a. Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>4. Sangat mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>c. Kemampuan guru membentuk kelompok belajar</p> <p>1. Kurang mampu membentuk kelompok belajar</p> <p>2. Cukup mampu mampu membentuk kelompok belajar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu mampu membentuk kelompok belajar</p> <p>4. Sangat mampu mampu membentuk kelompok belajar</p>

	<p>d. Kemampuan guru membimbing peserta didik memulai media permainan ludo smart dalam kelompok mengerjakan LKPD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 3. Mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 4. Sangat mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <p>e. Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas 3. Mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas 4. Sangat mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas <p>f. Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 3. Mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 4. Sangat mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 3. Mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 4. Sangat mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan <p>b. Kemampuan guru memberikan evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan evaluasi <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu memberikan evaluasi 3. Mampu memberikan evaluasi 4. Sangat mampu memberikan evaluasi

<p>c. Kemampuan guru melakukan refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu melakukan refleksi 2. Cukup mampu melakukan refleksi <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu Melakukan refleksi 4. Sangat mampu melakukan refleksi <p>d. Kemampuan guru memberikan motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan motivasi 2. Cukup mampu memberikan motivasi <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu memberikan motivasi 4. Sangat mampu memberikan motivasi <p>e. Kemampuan guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya 2. Cukup mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya 4. Sangat mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya <p>f. Suasana Kelas</p> <p>a. Adanya interaksi peserta didik dengan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak berinteraksi sama sekali dengan guru <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian peserta didik berinteraksi dengan guru 3. kurangnya terjalin interaksi antara peserta didik dengan guru 4. Semua peserta didik berinteraksi dengan guru
--

Saran dan komentar pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Pengamat,
Guru Kelas,**

Azwinawati S. Ag
NIP.

Banda Aceh, 21-09...2021
Peneliti
Nilu Rauzana
NIM. 170209081

Lampiran 19: Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK****SIKLUS I**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing</p> <p>1. Peserta didik tidak menjawab pertanyaan guru 2. 2. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi tidak serius 3. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi masih kurang tepat. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan pertanyaan dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3. 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan tujuan pelajaran yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3. 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru 2. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi tidak serius 3. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengarkan seluruh materi yang disampaikan oleh guru <p>b. Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan sama sekali 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi tidak berkaitan dengan materi 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi masih kurang berhubungan dengan materi 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan berhubungan dengan materi <p>c. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak duduk berdasarkan kelompok 2. Peserta didik duduk dengan kelompok tetapi tidak ikut berdiskusi 3. Peserta didik duduk dengan kelompok dan ikut berdiskusi tetapi tidak serius 4. Peserta didik duduk dengan kelompok dan berdiskusi dengan serius <p>d. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan soal LKPD sesuai dengan bimbingan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD sesuai bimbingan guru 2. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> tetapi tidak mengerjakan LKPD 3. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD tetapi tidak serius 4. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD dengan serius <p>e. Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mau mempresentasikan hasil LKPD kelompok ke depan kelas 2. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas tetapi masih malu-malu

	<p>3. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani tetapi tidak serius</p> <p>4. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani dan serius</p> <p>f. Peserta didik melakukan apersepsi sesuai bimbingan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak melakukan apersepsi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik melakukan apersepsi tetapi tidak serius</p> <p>3. Peserta didik melakukan apersepsi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik melakukan apersepsi dengan dengan serius</p>
3.	<p>Kegiatan penutup</p> <p>a. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>1. Peserta didik tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik menyimpulkan materi tetapi tidak serius</p> <p>3. Peserta didik menyimpulkan materi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan soal tes evaluasi</p> <p>1. Peserta didik tidak mengerjakan soal evaluasi</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak mengerti</p> <p>4. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dengan serius dan mengerti cara penyelesaian soal</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang dijelaskan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius pesan moral yang disampaikan guru.</p> <p>d. Peserta didik menjawab refleksi</p> <p>1. Peserta didik tidak memberikan refleksi kepada guru</p> <p>2. Peserta didik memberikan refleksi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik memberikan refleksi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik memberikan refleksi dengan serius</p> <p>e. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius</p> <p>f. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti melamun, jalan-jalan di kelas,</p>

	<p>membaca/mengerjakan tugas mata pelajaran lain, bermain-main dengan teman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung <input checked="" type="checkbox"/> 2. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran dalam kegiatan inti berlangsung 3. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung tetapi hanya pada kegiatan akhir saja 4. Peserta didik berperilaku relevan sesuai KBM
--	---

Saran dan komentar pengamat

.....

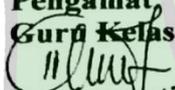
.....

.....

.....

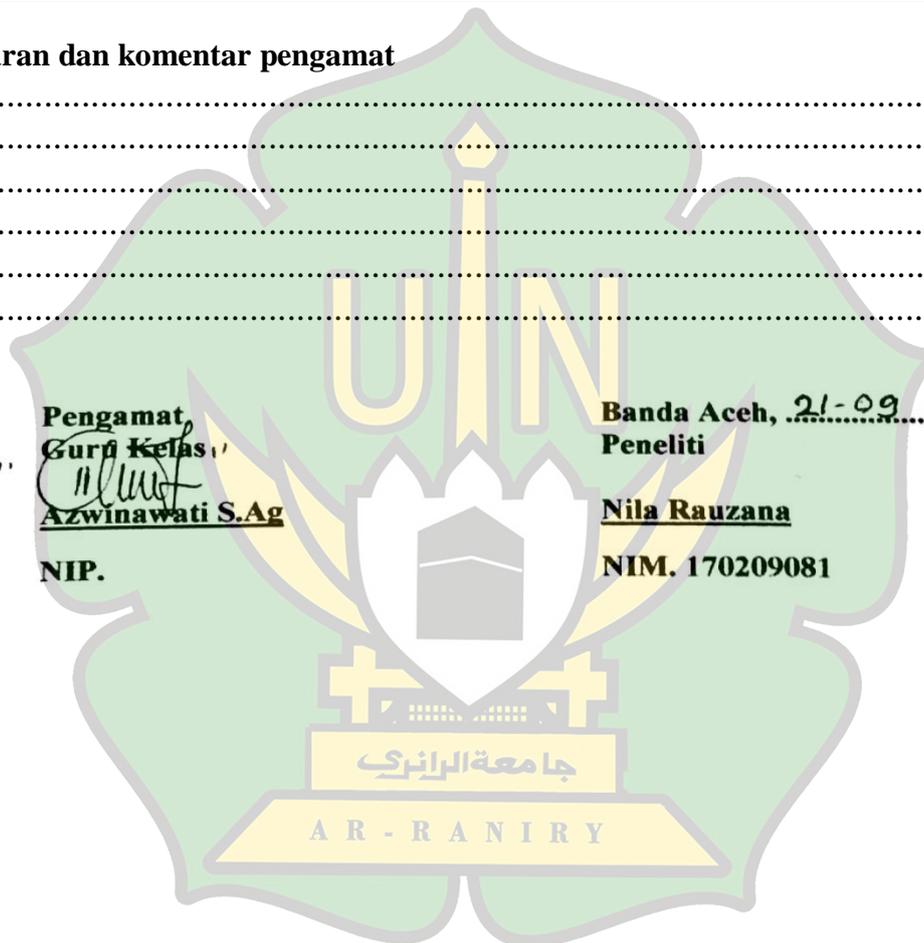
.....

.....

**Pengamat,
Guru Kelas,**

Azwinawati S. Ag
NIP.

Banda Aceh, 21-09...2021
Peneliti

Nila Rauzana
NIM. 170209081



Lampiran 20: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP SIKLUS I)**

Satuan Pendidikan : MIS LAMGUGOB
Kelas / Semester : II/ I Ganjil
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
Pertemuan ke : I
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran Agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menalar berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, maupun menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.3.1 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.
4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	4.3.1 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan media ludo smart, peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek dengan benar.

2. Dengan diberikan media ludo smart, peserta didik mampumemecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek

Conto soal :

$$\begin{array}{r} 125 \\ 117 \\ \hline + \\ \hline \end{array}$$

Penyelesaian soal:

$$\begin{array}{r} 1 \leftarrow \\ 125 \\ 117 \\ \hline + \\ \hline 242 \end{array}$$

Jumlahkan satuannya $5+7=12$, Tulis 2 satuan. Simpan 1 puluhan

Jumlahkan puluhannya
 $1+2+1=4$

Jumlahkan ratusannya
 $1+1=2$

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN MOTODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

F. MEDIA DAN ALAT

1. Media : Ludo *Smart*
2. Sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas II tema 1.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Pelaksanaan Model atau Model Pendekatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	Guru memberi salam, tegur sapa, dan berdoa bersama.	Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan, dan berdoa bersama.	3 menit
		Guru mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik duduk dengan rapi	2 menit

		Guru menggali informasi tentang pembelajaran (apersepsi) ”Ada yang tau apa itu bilangan cacah ?”	Peserta didik menjawab pertanyaan dan memperhatikan penjelasan guru	1 menit
		Guru memotivasi peserta didik dengan mengatakan“Dengan belajar penjumlahan dengan cara pendek peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.”	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
2	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi pelajaran penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik pendek.	Peserta didik mengamati penjelasan guru.	2 menit
		Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apa yang belum dipahami.	Peserta didik bertanya tentang apa yang belum dipahami.	1 menit
		Guru memberi penjelasan dari pertanyaan peserta didik.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru membimbing peserta didik membentuk kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan guru.	1 menit
		Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	Peserta didik duduk dan mengamati.	1 menit

		Guru membimbing peserta didik menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengisi LKPD.	Peserta didik memulai menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengisi LKPD.	1 menit
		Guru Meminta masing-masing kelompok mengerjakan soal pada LKPD.	Peserta didik berdasarkan kelompok masing-masing mengerjakan soal pada LKPD.	30 menit
		Guru meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.	5 menit
		Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok	Peserta didik melakukan apresiasi sesuai arahan guru.	1 menit
3	Penutup	Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan penguatan dari guru.	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru.	3 menit
		Guru memberikan soal tesevaluasi	Peserta didik mengerjakan soal tes.	10 menit
		Guru melakukan refleksi	Peserta didik memberikan pendapat tentang pembelajaran.	1 menit
		Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru.	1 menit
		Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	1 menit
		Guru dan peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	Peserta didik berdoa bersama guru untuk mengakhiri pembelajaran.	1 menit
		Guru mengucapkan salam	Peserta didik menjawab salam.	1 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Bertanggung jawab			Teliti		
		BT	T	M	BT	T	M	BT	T	M
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Keterangan:

BT : Belum terlihat

T : Terlihat

M : Menonjol

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Pengetahuan yang di nilai			
		Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Pengetahuan yang di nilai			
		Memecahkan masalah penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.			
		1	2	3	4
1.					

2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

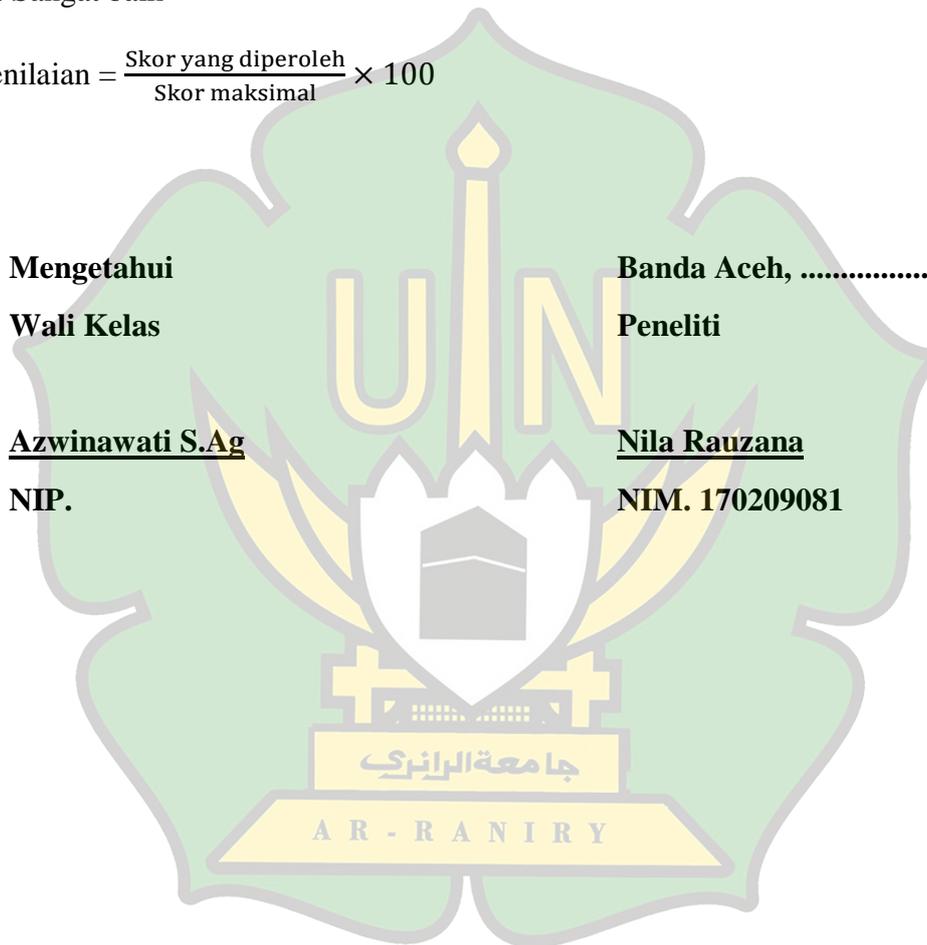
1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui**Wali Kelas****Azwinawati S.Ag****NIP.****Banda Aceh,2021****Peneliti****Nila Rauzana****NIM. 170209081**

Lampiran 21: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama Kelompok :
 Kelas :
 Anggota
 1.
 2.
 3.
 4.

Tujuan

1. Peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek
2. Peserta didik mampu memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek

Petunjuk Permainan

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota.
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.
3. Semua Pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tempelkan soal yang kamu dapat pada kolom yang disediakan.
2. Gunakan kartu hitung untuk memudahkan dalam menyelesaikan soal.
3. Apabila pemain mendapatkan soal yang telah dikerjakan anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Kerjakan soal secara berdiskusi dengan kelompokmu.

1.
$$\begin{array}{r} 735 \\ 278 \\ \hline \end{array} + \dots$$

2.
$$\begin{array}{r} 525 \\ \underline{468} \\ \hline \end{array} +$$

.....

3.
$$\begin{array}{r} 158 \\ \underline{546} \\ \hline \end{array} +$$

.....

4.
$$\begin{array}{r} 493 \\ \underline{617} \\ \hline \end{array} +$$

.....

5.
$$\begin{array}{r} 579 \\ \underline{394} \\ \hline \end{array} +$$

.....

6.
$$\begin{array}{r} 269 \\ \underline{476} \\ \hline \end{array} +$$

.....

7.
$$\begin{array}{r} 389 \\ \underline{674} \\ \hline \end{array} +$$

.....

8.
$$\begin{array}{r} 751 \\ \underline{253} \\ \hline \end{array} +$$

8.

$$\begin{array}{r} 375 \\ 544 \\ \hline + \\ \hline \dots \end{array}$$

9.

$$\begin{array}{r} 265 \\ 644 \\ \hline + \\ \hline \dots \end{array}$$

10.

$$\begin{array}{r} 465 \\ 526 \\ \hline + \\ \hline \dots \end{array}$$

Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 22: Kunci Jawaban Tes Evaluasi Siklus I

Kunci Jawaban Siklus I

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	$\begin{array}{r} 11 \\ 455 \\ \underline{254} + \\ 719 \end{array}$	20
2.	$\begin{array}{r} 1 \\ 637 \\ \underline{182} + \\ 819 \end{array}$	20
3.	$\begin{array}{r} 1 \\ 282 \\ \underline{285} + \\ 567 \end{array}$	20
4.	$\begin{array}{r} 11 \\ 325 \\ \underline{285} + \\ 610 \end{array}$	20
5.	$\begin{array}{r} 11 \\ 659 \\ \underline{235} + \\ 894 \end{array}$	20
Jumlah		100

Lampiran 23: Hasil Tes Evaluasi Siklus I

100

SOAL TES EVALUASI SIKLUS I

Nama Siswa : Putra

Kelas : II 4

Pertemuan ke : I

Petunjuk : Isilah titik-tik dibawah ini dengan tepat menggunakan teknik menyimpan dengan cara pendek.

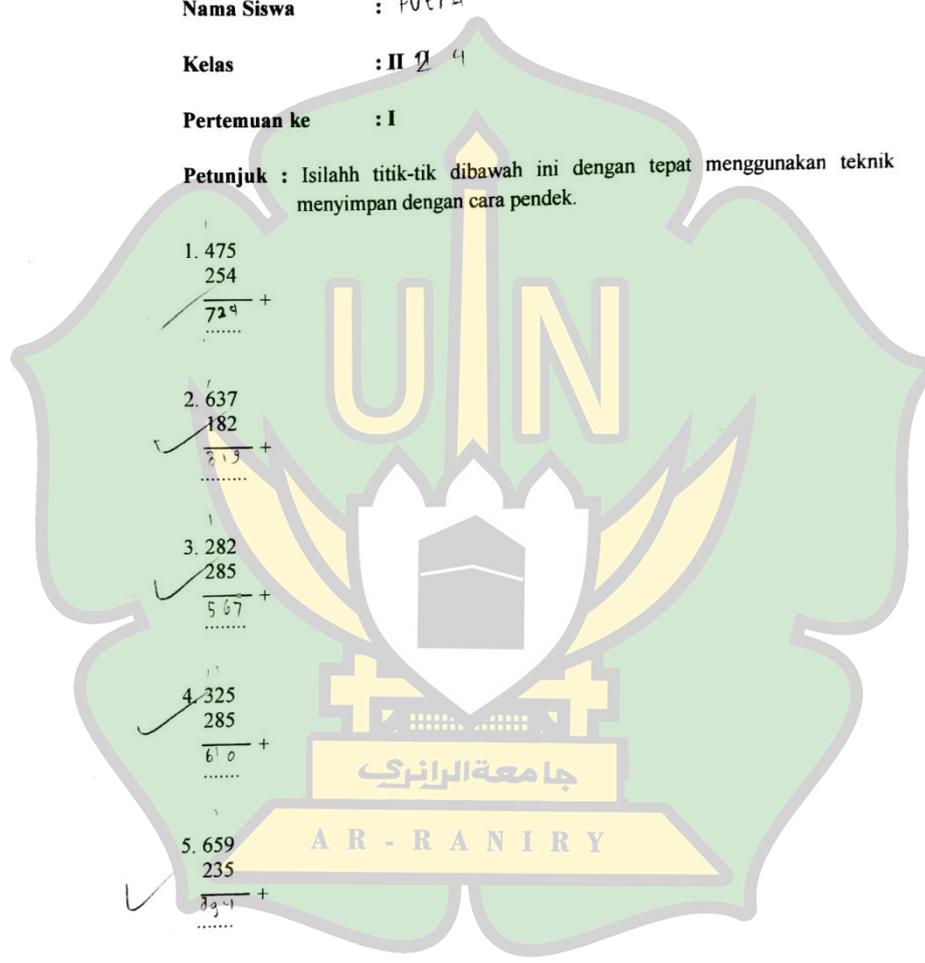
$$\begin{array}{r} 1. \quad 475 \\ \quad 254 \\ \hline 729 + \\ \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2. \quad 637 \\ \quad 182 \\ \hline 819 + \\ \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3. \quad 282 \\ \quad 285 \\ \hline 567 + \\ \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4. \quad 325 \\ \quad 285 \\ \hline 610 + \\ \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5. \quad 659 \\ \quad 235 \\ \hline 894 + \\ \dots \end{array}$$



Lampiran 24: Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****SIKLUS II**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

C. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

D. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)</p> <p>1. Kurang mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>2. Cukup mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>4. Sangat mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>2. Cukup mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang dipelajari</p> <p>2. Cukup mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang</p>

	<p>dipelajari</p> <p>3 Mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>d. Kemampuan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>3 Mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p>
2.	<p>Inti</p> <p>a. Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>3 Mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>3 Mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>4. Sangat mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>c. Kemampuan guru membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>1. Kurang mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>2. Cukup mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>3 Mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>4. Sangat mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>d. Kemampuan guru membimbing peserta didik memulai media</p>

	<p>permainan ludo smart dalam kelompok mengerjakan LKPD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 2. Cukup mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 4. Sangat mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <p>e. Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas 3. Mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas 4. Sangat mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas <p>f. Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 2. Cukup mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 4. Sangat mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 4. Sangat mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan <p>b. Kemampuan guru memberikan evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan evaluasi <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu memberikan evaluasi 3. Mampu memberikan evaluasi 4. Sangat mampu memberikan evaluasi <p>c. Kemampuan guru melakukan refleksi</p>

1. Kurang mampu melakukan refleksi
2. Cukup mampu melakukan refleksi
- Mampu Melakukan refleksi
4. Sangat mampu melakukan refleksi

d. Kemampuan guru memberikan motivasi

1. Kurang mampu memberikan motivasi
2. Cukup mampu memberikan motivasi
- Mampu memberikan motivasi
4. Sangat mampu memberikan motivasi

e. Kemampuan Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

1. Kurang mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
2. Cukup mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
- Mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
4. Sangat mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya

f. Suasana Kelas

a. Adanya interaksi peserta didik dengan guru

1. Peserta didik tidak berinteraksi sama sekali dengan guru
2. Sebagian peserta didik berinteraksi dengan guru
- kurangnya terjalin interaksi antara peserta didik dengan guru
4. Semua peserta didik berinteraksi dengan guru

Saran dan Komentar Pengamat

terus lah berinovasi dan
berpartisipasi

Pengamat
Guru Kelas

Azwinawati S. Ag

NIP.

Banda Aceh, 22-09-2021

Peneliti

Nila Rauzana

NIM. 170209081

Lampiran 25: Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK****SIKLUS II**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing</p> <p>1. Peserta didik tidak menjawab pertanyaan guru 2. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi tidak serius <input checked="" type="checkbox"/> 3. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi masih kurang tepat. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan pertanyaan dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius <input checked="" type="checkbox"/> 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan tujuan pelajaran yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius <input checked="" type="checkbox"/> 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru 2. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi tidak serius 3. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengarkan seluruh materi yang disampaikan oleh guru <p>b. Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan sama sekali 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi tidak berkaitan dengan materi 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi masih kurang berhubungan dengan materi 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan berhubungan dengan materi <p>c. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak duduk berdasarkan kelompok 2. Peserta didik duduk dengan kelompok tetapi tidak ikut berdiskusi 3. Peserta didik duduk dengan kelompok dan ikut berdiskusi tetapi tidak serius 4. Peserta didik duduk dengan kelompok dan berdiskusi dengan serius <p>d. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan soal LKPD sesuai dengan bimbingan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD sesuai bimbingan guru 2. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> tetapi tidak mengerjakan LKPD 3. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD tetapi tidak serius 4. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD dengan serius <p>e. Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mau mempresentasikan hasil LKPD kelompok ke depan kelas 2. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas tetapi masih malu-malu

	<p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani tetapi tidak serius</p> <p>4. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani dan serius</p> <p>f. Peserta didik melakukan apersepsi sesuai bimbingan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak melakukan apersepsi</p> <p>2. Peserta didik melakukan apersepsi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik melakukan apersepsi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik melakukan apersepsi dengan dengan serius</p>
3.	<p>Kegiatan penutup</p> <p>a. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>1. Peserta didik tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan materi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik menyimpulkan materi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan soal tes evaluasi</p> <p>1. Peserta didik tidak mengerjakan soal evaluasi</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak serius</p> <p>3. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak mengerti</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dengan serius dan mengerti cara penyelesaian soal</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang dijelaskan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius pesan moral yang disampaikan guru.</p> <p>d. Peserta didik menjawab refleksi</p> <p>1. Peserta didik tidak memberikan refleksi kepada guru</p> <p>2. Peserta didik memberikan refleksi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik memberikan refleksi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik memberikan refleksi dengan serius</p> <p>e. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius</p> <p>f. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti melamun, jalan-jalan di kelas,</p>

	<p>membaca/mengerjakan tugas mata pelajaran lain, bermain-main dengan teman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung <input checked="" type="checkbox"/> 2. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran dalam kegiatan inti berlangsung 3. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung tetapi hanya pada kegiatan akhir saja 4. Peserta didik berperilaku relevan sesuai KBM
--	---

Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

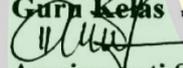
.....

.....

.....

.....

.....

Pengamat
Guru Kelas

Azwinawati S. Ag

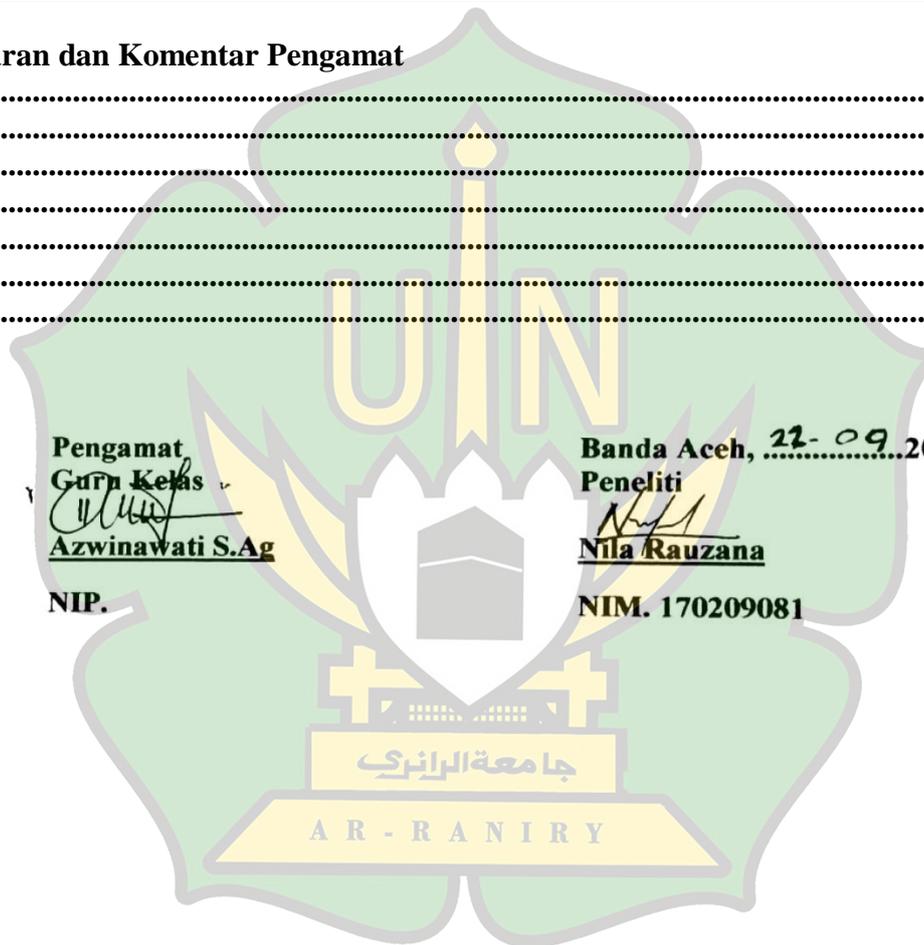
NIP.

Banda Aceh, 22-09-2021

Peneliti

Nila Rauzana

NIM. 170209081



Lampiran 26: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP II) Siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP SIKLUS II)**

Satuan Pendidikan : MIS LAMGUGOB
Kelas / Semester : II/ I Ganjil
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
Pertemuan ke : II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A.KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran Agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menalar berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, maupun menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.3.2 Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.
4.3Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkanbilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	4.3.2 Memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan media ludo *smart*, peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan benar.

2. Dengan diberikan media ludo *smart* peserta didik mampu memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.

Contoh soal:

$$125 = \dots + \dots + \dots$$

$$\underline{117 = \dots + \dots + \dots} +$$

Penyelesaian soal:

$$125 = 100 + 20 + 5$$

$$\underline{117 = 100 + 10 + 5} +$$

$$= 200 + 30 + 12$$

$$= 200 + 30 + 10 + 2$$

$$= 200 + 40 + 2$$

$$= 242$$

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

F. MEDIA DAN ALAT

1. Media : Ludo *Smart*
2. Sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas II tema 1.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Pelaksanaan Model atau Model Pendekatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	Guru memberi salam, tegur sapa, dan berdoa bersama.	Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan, dan berdoa bersama.	3 menit
		Guru mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik duduk dengan rapi	2 menit
		Guru menggali informasi tentang pembelajaran (apersepsi) " Anak-anak ada yang masih ingat penjumlahan bilangan cacah dengan	Peserta didik menjawab pertanyaan dan memperhatikan penjelasan guru	1 menit

		teknik pendek ?		
		Guru memotivasi peserta didik dengan mengatakan “Dengan belajar penjumlahan dengan cara panjang peserta dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.”	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan teknik penilaian	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru	1 menit
2		Guru menjelaskan materi pelajaran penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik panjang.	Peserta didik mengamati penjelasan guru.	2 menit
		Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apa yang belum dipahami.	Peserta didik bertanya tentang apa yang belum dipahami.	1 menit
		Guru memberi penjelasan dari pertanyaan peserta didik.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru membimbing peserta didik membentuk kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan guru.	1 menit
		Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	Peserta didik duduk dan mengamati.	1 menit
		Guru membimbing peserta didik menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengisi LKPD.	Peserta didik memulai menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengisi LKPD.	1 menit

		Guru Meminta masing-masing kelompok mengerjakan soal pada LKPD.	Peserta didik berdasarkan kelompok masing-masing menyelesaikan soal pada LKPD.	30 menit
		Guru meminta dan membimbing setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.	5 menit
		Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok	Peserta didik melakukan apresiasi sesuai arahan guru.	1 menit
3	Penutup	Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan penguatan dari guru.	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru.	3 menit
		Guru memberikan soal evaluasi	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi	10 menit
		Guru melakukan refleksi	Peserta didik memberikan pendapat tentang pembelajaran.	1 menit
		Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru.	1 menit
		Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	1 menit
		Guru dan peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	Peserta didik berdoa bersama guru untuk mengakhiri pembelajaran.	1 menit
		Guru mengucapkan salam	Peserta didik menjawab salam.	1 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Bertanggung jawab			Teliti		
		BT	T	M	BT	T	M	BT	T	M
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Keterangan:

BT : Belum terlihat

T : Terlihat

M : Menonjol

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama peserta didik	Pengetahuan yang di nilai			
		Menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama peserta didik	Pengetahuan yang di nilai			
		1	2	3	4
		Memecahkan masalah penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dengan teknik menyimpan dengan cara panjang.			
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui

Wali Kelas

Azwinawati S.Ag

NIP.

Banda Aceh,2021

Peneliti

Nila Rauzana

NIM. 170209081

Lampiran 27: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD II) Siklus II**Lembar Kerja Peserta Didik**

Nama Kelompok :
 Kelas :
 Anggota
 1.
 2.
 3.
 4.

Tujuan

1. Peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek
2. Peserta didik mampu memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek

Petunjuk Permainan

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota.
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.
3. Semua Pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tempelkan soal yang kamu dapat pada kolom yang disediakan.
2. Gunakan kartu hitung untuk memudahkan dalam menyelesaikan soal.
3. Apabila pemain mendapatkan soal yang telah dikerjakan anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Kerjakan soal secara berdiskusi dengan kelompokmu.

$$\begin{array}{r} 572 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{326 = \dots + \dots + \dots} \end{array} +$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 295 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{526 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 590 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{356 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 354 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{421 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 753 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{431 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 561 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{433 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 861 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{732 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

→

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 593 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{246 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

→

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 621 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{532 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

→

Penyelesaian Soal

$$\begin{array}{r} 961 = \dots + \dots + \dots \\ \underline{542 = \dots + \dots + \dots} \\ + \end{array}$$

→

Penyelesaian Soal

Kesimpulan:

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 28: Kunci Jawaban Tes Evaluasi siklus II

Kunci Jawaban Tes Evaluasi

Siklus II

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	$\begin{array}{r} 181 = 100 + 80 + 1 \\ 126 = 100 + 20 + 6 \\ \hline + \\ = 200 + 100 + 7 \\ = 300 + 7 \\ = 307 \end{array}$	20
2.	$\begin{array}{r} 267 = 200 + 60 + 7 \\ 129 = 100 + 20 + 9 \\ \hline + \\ = 300 + 80 + 16 \\ = 300 + 80 + 10 + 6 \\ = 300 + 90 + 6 \\ = 396 \end{array}$	20
3.	$\begin{array}{r} 285 = 200 + 80 + 5 \\ 234 = 200 + 30 + 4 \\ \hline + \\ = 400 + 110 + 9 \\ = 400 + 100 + 10 + 9 \\ = 500 + 10 + 9 \\ = 519 \end{array}$	20
4.	$\begin{array}{r} 243 = 200 + 40 + 3 \\ 428 = 400 + 20 + 8 \\ \hline + \\ = 600 + 60 + 11 \\ = 600 + 60 + 10 + 1 \\ = 600 + 70 + 11 \\ = 671 \end{array}$	20
5.	$\begin{array}{r} 516 = 500 + 10 + 6 \\ 349 = 300 + 40 + 9 \\ \hline + \\ = 800 + 50 + 15 \\ = 800 + 50 + 10 + 5 \\ = 800 + 60 + 5 \\ = 865 \end{array}$	20

Lampiran 29: Hasil Tes Evaluasi Siklus II

100

SOAL TES EVALUASI SIKLUS II

Nama Siswa : SYZBIL

Kelas : II

Pertemuan ke : II

Petunjuk : Isilah titik-tik dibawah ini dengan tepat menggunakan teknik menyimpan dengan cara panjang.

$$\begin{array}{r} 1. \ 181 = 100 + 80 + 1 \\ \quad 126 = 100 + 20 + 6 \\ \hline = 300 + 100 + 7 \\ = 307 \end{array} +$$

$$\begin{array}{r} 2. \ 267 = 200 + 60 + 7 \\ \quad 129 = 100 + 20 + 9 \\ \hline = 300 + 80 + 16 \\ = 396 \end{array} +$$

$$\begin{array}{r} 3. \ 285 = 200 + 80 + 5 \\ \quad 234 = 200 + 30 + 4 \\ \hline = 400 + 100 + 10 + 9 \\ = 599 \end{array} +$$

$$\begin{array}{r} 4. \ 243 = 200 + 40 + 3 \\ \quad 428 = 400 + 20 + 8 \\ \hline = 600 + 60 + 11 \\ = 671 \end{array} +$$

$$\begin{array}{r} 5. \ 516 = 500 + 10 + 6 \\ \quad 349 = 300 + 40 + 9 \\ \hline = 800 + 50 + 15 \\ = 865 \end{array} +$$

Lampiran 30: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****SIKLUS III**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

E. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

F. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya)</p> <p>1. Kurang mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>2. Cukup mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>3. Mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 4. Sangat mampu menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>2. Cukup mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai materi yang dipelajari</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pelajaran sesuai materi yang akan dipelajari</p> <p>1. Kurang mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang dipelajari</p> <p>2. Cukup mampu Memberikan tujuan pelajaran sesuai materi yang</p>

	<p>dipelajari</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>4. Sangat mampu Memberikan motivasi sesuai tujuan pelajaran yang dipelajari</p> <p>d. Kemampuan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.</p>
2.	<p>Inti</p> <p>a. Kemampuan guru menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>1. Kurang mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>2. Cukup mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>4. Sangat mampu menyampaikan materi pelajaran tentang penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek.</p> <p>b. Kemampuan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>3. Mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat mampu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>c. Kemampuan guru membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>1. Kurang mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>2. Cukup mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>3. Mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat mampu mampu membentuk kelompok belajar peserta didik</p> <p>d. Kemampuan guru membimbing peserta didik memulai media</p>

	<p>permainan ludo smart dalam kelompok mengerjakan LKPD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 2. Cukup mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD 4. Sangat mampu membimbing peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD <p>e. Kemampuan guru meminta dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas. 2. Cukup mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas 3. Mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas <input checked="" type="checkbox"/> 4. Sangat mampu membimbing peserta didik untuk mempresentasikan jawaban LKPD di depan kelas <p>f. Kemampuan guru mengapresiasi hasil kerja kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 2. Cukup mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok <input checked="" type="checkbox"/> 3. Mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok 4. Sangat mampu mengapresiasi hasil kerja kelompok
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 2. Cukup mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan 3. Mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan <input checked="" type="checkbox"/> 4. Sangat mampu memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan <p>b. Kemampuan guru memberikan evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mampu memberikan evaluasi <input checked="" type="checkbox"/> 2. Cukup mampu memberikan evaluasi 3. Mampu memberikan evaluasi 4. Sangat mampu memberikan evaluasi <p>c. Kemampuan guru melakukan refleksi</p>

1. Kurang mampu melakukan refleksi
2. Cukup mampu melakukan refleksi
3. Mampu Melakukan refleksi
4. Sangat mampu melakukan refleksi

d. Kemampuan guru memberikan motivasi

1. Kurang mampu memberikan motivasi
2. Cukup mampu memberikan motivasi
3. Mampu memberikan motivasi
4. Sangat mampu memberikan motivasi

e. Kemampuan Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

1. Kurang mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
2. Cukup mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
3. Mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya
4. Sangat mampu menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada kemampuan berikutnya

f. Suasana Kelas

a. Adanya interaksi peserta didik dengan guru

1. Peserta didik tidak berinteraksi sama sekali dengan guru
2. Sebagian peserta didik berinteraksi dengan guru
3. kurangnya terjalin interaksi antara peserta didik dengan guru
4. Semua peserta didik berinteraksi dengan guru

Saran dan Komentar Pengamat

Seorang tim yang di dapat
di sini jadi perkenan
dan bermanfaat

Pengamat
Guru Kelas
Azwinawati S. Ag
Azwinawati S. Ag

NIP.

Banda Aceh, 27-09-2021

Peneliti
Nila Rauzana
Nila Rauzana

NIM. 170209081

Lampiran 31: Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus III**LEMBAR OBSERASI PESERTA DIDIK****SIKLUS III**

Nama Sekolah : MIS Lamgugob
 Kelas/Semester : II A/ II Ganjil
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 September 2021
 Waktu : 10.20-11.20
 Mata Pelajaran : Matematika
 Nama Pengamat : Azwinawati

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada media permainan ludo *smart*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak/Ibuk.

No	Aspek yang diamati
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Peserta didik menjawab soal sesuai dengan pengetahuannya masing-masing</p> <p>1. Peserta didik tidak menjawab pertanyaan guru 2. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi tidak serius <input checked="" type="checkbox"/> 3. Peserta didik menjawab pertanyaan tetapi masih kurang tepat. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan pertanyaan dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius <input checked="" type="checkbox"/> 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan tujuan pelajaran yang disampaikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3. Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian <input checked="" type="checkbox"/> 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengar penjelasan guru 2. Peserta didik mendengar tetapi tidak serius 3 Peserta didik mendengar tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengar seluruh penjelasan guru
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru 2. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi tidak serius 3 Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi hanya sebagian 4. Peserta didik mendengarkan seluruh materi yang disampaikan oleh guru <p>b. Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan sama sekali 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi tidak berkaitan dengan materi 3 Peserta didik mengajukan pertanyaan tetapi masih kurang berhubungan dengan materi 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan berhubungan dengan materi <p>c. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak duduk berdasarkan kelompok 2. Peserta didik duduk dengan kelompok tetapi tidak ikut berdiskusi 3. Peserta didik duduk dengan kelompok dan ikut berdiskusi tetapi tidak serius 4 Peserta didik duduk dengan kelompok dan berdiskusi dengan serius <p>d. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan soal LKPD sesuai dengan bimbingan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD sesuai bimbingan guru 2. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> tetapi tidak mengerjakan LKPD 3. Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD tetapi tidak serius 4 Peserta didik memulai permainan ludo <i>smart</i> dan mengerjakan LKPD dengan serius <p>e. Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD kelompok di depan kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak mau mempresentasikan hasil LKPD kelompok ke depan kelas 2. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas tetapi masih malu-malu

	<p>3. Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mempresentasikan LKPD ke depan kelas dengan berani dan serius</p> <p>f. Peserta didik melakukan apresiasi sesuai bimbingan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak melakukan apresiasi</p> <p>2. Peserta didik melakukan apresiasi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik melakukan apresiasi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik melakukan apresiasi dengan dengan serius</p>
3.	<p>Kegiatan penutup</p> <p>a. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>1. Peserta didik tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan materi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik menyimpulkan materi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan soal tes evaluasi</p> <p>1. Peserta didik tidak mengerjakan soal evaluasi</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak serius</p> <p>3. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tetapi tidak mengerti</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dengan serius dan mengerti cara penyelesaian soal</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang dijelaskan guru</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius pesan moral yang disampaikan guru.</p> <p>d. Peserta didik menjawab refleksi</p> <p>1. Peserta didik tidak memberikan refleksi kepada guru</p> <p>2. Peserta didik memberikan refleksi tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik memberikan refleksi tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik memberikan refleksi dengan serius</p> <p>e. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>1. Peserta didik tidak mendengarkan</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan tetapi tidak serius</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Peserta didik mendengarkan tetapi hanya sebagian</p> <p>4. Seluruh peserta didik mendengarkan dengan serius</p> <p>f. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti melamun, jalan-jalan di kelas,</p>

	<p>membaca/mengerjakan tugas mata pelajaran lain, bermain-main dengan teman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung 2. Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran dalam kegiatan inti berlangsung ✗ Peserta didik berperilaku yang tidak relevan dengan KBM selama proses pembelajaran berlangsung tetapi hanya pada kegiatan akhir saja 4. Peserta didik berperilaku relevan sesuai KBM
--	--

Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

.....

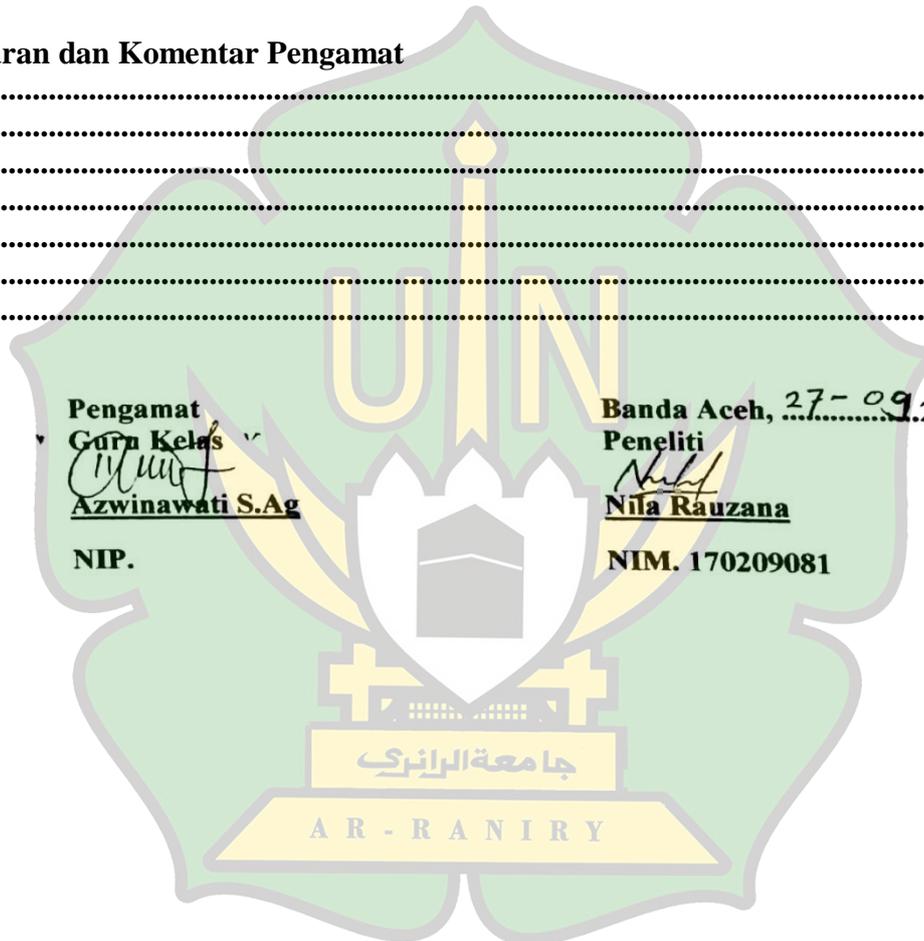
.....

Pengamat
Guru Kelas

Azwinawati S. Ag
NIP.

Banda Aceh, ~~27-09~~ 27-09-2021
Peneliti

Nila Rauzana
NIM. 170209081



Lampiran 32: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP II) Siklus III**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP SIKLUS III)**

Satuan Pendidikan : MIS LAMGUGOB
Kelas / Semester : II/ I Ganjil
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan Pada Bilangan Cacah
Pertemuan ke : III
Alokasi Waktu : 1 x 60 Menit

A.KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran Agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menalar berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, maupun menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.3.3 Menjelaskan pemecahan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan
4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	4.3.3 Memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan media ludo *smart*, peserta didik mampu menjelaskan pemecahan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan dengan benar.

2. Dengan diberikan media ludo *smart*, peserta didik mampu memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita.

Contoh soal:

1. Ibu membuat 138 kue secara suka rela untuk warga yang bergotong royong. Ibu Ani juga membuat 183 kue secara suka rela untuk warga yang bergotong royong. berapakah jumlah keseluruhan kue yang dibuat ibu dan ibu Ani ...

Penyelesaian:

Diketahui: Kue yang ibu buat = 138

Kue yang ibu ani buat = 183

Penyelesaian dengan teknik bersusun pendek:

$$\begin{array}{r} 11 \\ 138 \\ \underline{183} + \\ 321 \end{array}$$

Penyelesaian dengan teknik bersusun panjang:

$$\begin{array}{r} 138 = 100 + 30 + 8 \\ \underline{183 = 100 + 80 + 3} + \\ = 200 + 110 + 11 \\ = 200 + 100 + 10 + 11 \\ = 300 + 10 + 11 \\ = 300 + 21 \\ = 321 \end{array}$$

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN MOTODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik*
- Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Media : Ludo *Smart*
- Sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas II tema 1.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan peserta didik	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	Guru memberi salam, tegur sapa, dan berdoa bersama.	Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan, dan berdoa bersama.	3 menit

		Guru mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik duduk dengan rapi	1 menit
		Guru menggali informasi tentang pembelajaran (apersepsi) ” Anak-anak ada yang masih ingat penjumlahan bilangan cacah dengan teknik panjang ?”	Peserta didik menjawab pertanyaan dan memperhatikan penjelasan guru	1 menit
		Guru memotivasi peserta didik dengan mengatakan “Dengan belajar memecahkan masalah penjumlahan dalam soal cerita peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.”	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	2 menit
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
2	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita.	Peserta didik mengamati penjelasan guru.	2 menit
		Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apa yang belum dipahami.	Peserta didik bertanya tentang apa yang belum dipahami.	1 menit
		Guru memberi penjelasan dari pertanyaan peserta didik.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	1 menit
		Guru membimbing peserta didik membentuk kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan guru.	1 menit

		Guru membagikan LKPD ke peserta didik pada setiap kelompok.	Peserta didik duduk dan mengamati.	1 menit
		Guru membimbing peserta didik menggunakan media ludo <i>smart</i> dan mengisi LKPD.	Peserta didik memulai permainan dan mengisi LKPD.	1 menit
		Guru Meminta masing-masing kelompok mengerjakan soal pada LKPD.	Peserta didik beserta kelompok mengerjakan soal pada LKPD.	30 menit
		Guru meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.	5 menit
		Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok	Peserta didik melakukan apresiasi sesuai arahan guru.	1 menit
3	Penutup	Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan penguatan dari guru.	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru.	3 menit
		Guru memberikan tes evaluasi	Peserta didik mengerjakan tes evaluasi	10 menit
		Guru melakukan refleksi	Peserta didik memberikan pendapat tentang pembelajaran.	1 menit
		Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru.	1 menit
		Guru menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	1 menit

		Guru dan peserta didik berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	Peserta didik berdoa bersama guru untuk mengakhiri pembelajaran.	1 menit
		Guru mengucapkan salam	Peserta didik menjawab salam.	1 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian sikap

No	Nama peserta didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Bertanggung jawab			Teliti		
		BT	T	M	BT	T	M	BT	T	M
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Keterangan:

BT : Belum terlihat

T : Terlihat

M : Menonjol

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama peserta didik	Pengetahuan yang di nilai			
		Menjelaskan pemecahan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama peserta didik	Pengetahuan yang di nilai			
		Memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penjumlahan			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui

Wali Kelas

Azwinawati S.Ag

NIP.

Banda Aceh,2021

Peneliti

Nila Rauzana

NIM. 170209081



Lampiran 33: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD II) Siklus III

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :
 Kelas :
 Anggota
 1.
 2.
 3.
 4.

Tujuan

1. Peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek
2. Peserta didik mampu memecahkan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan cara pendek

Petunjuk Permainan

1. Dalam satu permainan terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4 orang anggota.
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 pion dan bergantian menjalankan pion sampai semua pion sampai ke rumah.
3. Semua Pemain hanya boleh melempar dadu satu kali berapapun angka yang didapat setiap lemparan dadu.

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Tempelkan soal yang kamu dapat pada kolom yang disediakan.
2. Gunakan kartu hitung untuk memudahkan dalam menyelesaikan soal.
3. Apabila pemain mendapatkan soal yang telah dikerjakan anggota kelompoknya maka soal tersebut tidak perlu dikerjakan lagi.
4. Kerjakan soal secara berdiskusi dengan kelompokmu.

Ayah memanen buah rambutan. Ia menaruhnya dalam 2 keranjang. Keranjang pertama berisi 340 buah dan keranjang ke dua berisi 430 buah. Berapakah jumlah keseluruhan rambutan yang dipanen ayah ?

Penyelesaian Soal

Pak Budi akan memaneh buah mangga dan rambutan dikebunnya, banyak pohon mangga yang dimiliki 350 dan pohon rambutan sebanyak 370. Berapakahh jumlah keseluruhan pohon mangga dan rambutan dikebun pak Budi ?

Penyelesaian Soal

Siti mempunyai toko boneka, boneka di toko siti ada sebanyak 450 boneka. kemudian Siti ingin menambah 278 boneka ditokonya. Berapakah jumlah boneka di toko siti sekarang ?

Penyelesaian Soal

Nenek ingin mengirimkan apel dan mangga kepada Siti cucunya untuk dijual di kota. Banyak apel 230 buah dan mangga 430 buah. Berapakah jumlah keseluruhan apel dan mangga yang dikirim nenek ?

Penyelesaian Soal

Nenek ingin mengirimkan apel dan mangga kepada Siti cucunya untuk dijual di kota. Banyak apel 230 buah dan mangga 430 buah. Berapakah jumlah keseluruhan apel dan mangga yang dikirim nenek ?

Penyelesaian Soal

Pak Hendra adalah seorang pedagang bunga. Hari pertama Pak Hendra mampu menjual 360 tangkai bunga. Pada hari kedua Pak hendra berhasil menjual 459 tangkai bunga Berapakah keseluruhan bunga yang berhasil pak Hendra jual dalam dua hari ?

Penyelesaian Soal

Pak Adam beternak ikan bandeng di dua kolam. Panen di kolam pertama menghasilkan 560 ekor ikan. Pada kolam kedua menghasilkan 450 ikan. Berapakan jumlah ikan yang dihasilkan seluruhnya ?

Penyelesaian Soal

Dani mempunyai 250 koleksi kelereng, kemudian dani membeli lagi 450 kelereng untuk koleksinya lagi. Berapakah jumlah keseluruhan kelereng Dani ?

Penyelesaian Soal

Pak Adi memiliki 2 kebun pisang. Pada kebun pisang pertama Pak Adi memanen 560 pohon pisang, dan di kebun ke dua pak adi memanen sebanyak 458 pohon pisang. Berapakah jumlah keseluruhan pohon pisang yang dipanen Pak Adi ?

Penyelesaian Soal

Penyelesaian Soal

Toko buku sejahtera telah menjual buku tulis sebanyak 750 buku pada minggu pertama. Pada minggu kedua toko buku sejahtera menjual 650 buku tulis, Berapakah keseluruhan buku tulis yang dijual oleh toko buku sejahtera ?

Kesimpulan:

.....

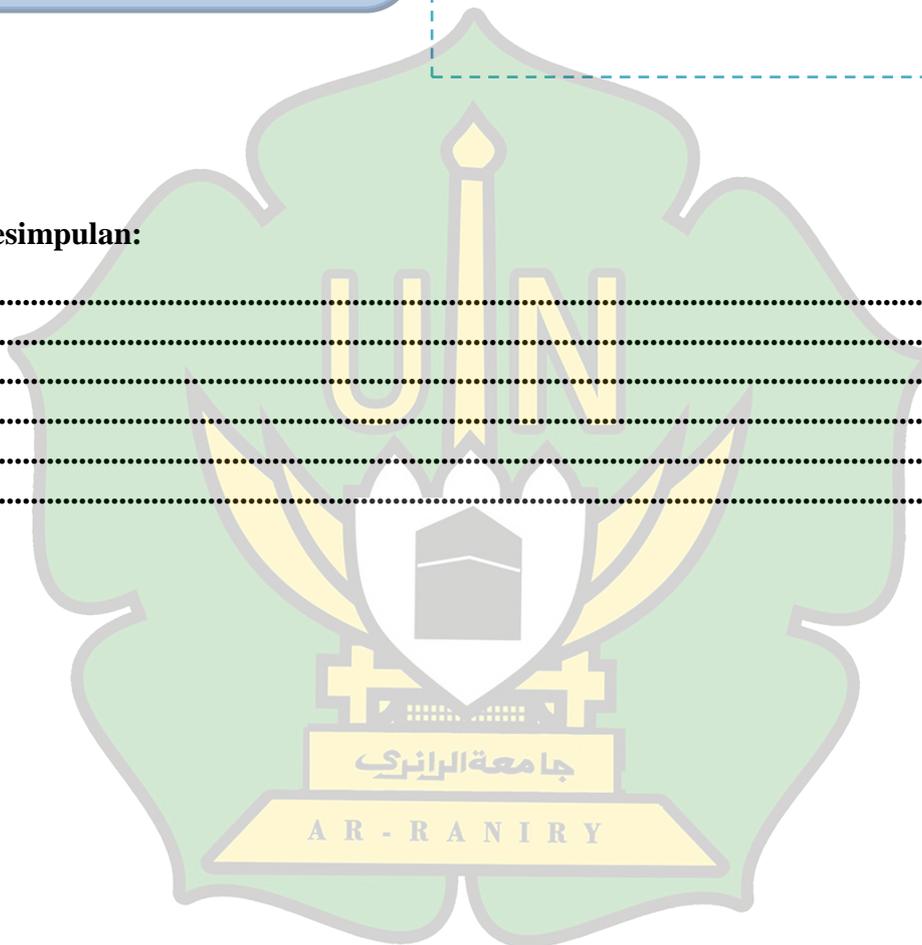
.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran 34: Kunci Jawaban Siklus III

**Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi
Siklus III**

No	Soal	Jawaban	Skor
1.	Andi mempunyai lego sebanyak 540 picis. Kemudian Andi membeli lagi lego sebanyak 358 picis untuk menambah koleksinya. Berapakah jumlah keseluruhan lego yang dimiliki Andi ...	Diketahui: Andi mempunyai lego 540 picis. Kemudian Andi membeli lagi 358 picis. Ditanya: Berapakah jumlah keseluruhan lego yang dimiliki Andi ? Jawab: 540 $\frac{358}{+}$ 898 Jadi, jumlah keseluruhan lego Andi ada 898 picis.	20
2.	Bima dan Hendra sedang menangkap ikan lele untuk dijual. Bima menangkap 128 ekor ikan lele, sedangkan Hendra menangkap 366 ekor ikan lele. Berapa jumlah hasil tangkapan ikan lele Bima dan Hendra..	Diketahui: Lele yang ditangkap bima sebanyak 128. sedangkan lele yang ditangkap Hendra 366 ekor. Ditanya: Berapakah jumlah hasil tangkapan lele Bima dan Hendra ? Jawab: 128 $\frac{366}{+}$ 494 Jadi, jumlah hasil tangkapan lele Bima dan Hendra adalah 494 ekor.	20
3.	Siti dan Fatimah ingin membantu korban banjir. Siti membeli 145 baju untuk disumbangkan kepada korban bencana banjir, sedangkan Fatimah membeli 128 baju lagi untuk disumbangkan kepada korban banjir. Berapa total baju yang akan disumbangkan Siti dan Fatimah	Diketahui: Siti membeli 145 baju, sedangkan Fatimah membeli 128 baju. Ditanya: Berapakah total baju yang akan disumbangkan ? Jawab: 145 $\frac{128}{+}$ 273	

		Jadi, total baju yang akan disumbangkan adalah 270 baju.	
4.	Pak Hendra sedang memanen buah mangga. Pak Hendra meletakkan hasil panennya dalam dua keranjang. Keranjang pertama berisi 731 buah mangga, sedangkan keranjang kedua berisi 682 mangga. Berapakah jumlah keseluruhan buah mangga dikeranjang satu dan dua ...	<p>Diketahui: Keranjang pertama berisi 731 buah mangga, sedangkan keranjang kedua berisi 682 mangga. Ditanya: Berapakah jumlah seluruh buah mangga dikeranjang satu dan dua? 731=700+30+1 682=600+80+2</p> $\begin{array}{r} + \\ = 1300 + 110 + 3 \\ = 1000 + 300 + 10 + 3 \\ = 1000 + 400 + 13 \\ = 1413 \end{array}$ <p>Jadi, Buah jumlah mangga yang ada pada keranjang satu dan keranjang dua adalah sebanyak 1403 buah mangga.</p>	20
5.	Susanti dan Winda sedang memanen apel dikebun. Susanti memetik 150 apel, sedangkan Winda memetik 180 apel. Berapakah jumlah apel yang dipetik Susanti dan Winda...	<p>Diketahui: Susanti memetik 150 apel, sedangkan Winda memetik 180 apel. Ditanya: Berapakah jumlah apel yang dipetik Susanti dan Winda ? jawab: 150=100+50 180=100+80+</p> $\begin{array}{r} + \\ = 200 + 130 \\ = 200 + 100 + 30 \\ = 300 + 30 \\ = 330 \end{array}$ <p>Jadi, Jumlah apel yang dipetik Susanti dan Winda adalah 330 buah apel.</p>	20

Lampiran 35: Hasil Tes Evaluasi Siklus III

Nama: FAZILAHUMMISA

12 piketahul-1000adil1590

(100)

Adi membeli 11091 1290 = 350

ditanya = 20 miah seluruh Lego?

$$\begin{array}{r} 540 \\ 358 \\ \hline 898 \end{array} +$$

2) Bima Menangkap 128 ekor ikan
Hendra Menangkap 366 ekor ikan
ditanya: Jumlah tangkapan ikan Bima dan hendra

$$\begin{array}{r} 128 \\ 366 \\ \hline 494 \end{array} +$$

3) keranjang I berisi 731 kelereng
karangan kedua berisi 681 kelereng
ditanya = 2 keranjang kelereng seluruhnya

$$\begin{array}{r} 731 \\ 681 \\ \hline 1412 \end{array} +$$

4) Siti membeli 145 baju
Fatima membeli 128 baju
ditanya = total baju yg disumbangkan?

$$\begin{array}{r} 145 \\ 128 \\ \hline 273 \end{array} +$$

5) Apel yang dipetik susana = 150 apel
apel yang dipetik winda = 180 apel

Jawab = $150 = 100 + 50$
 $180 = 100 + 80$

$$\begin{array}{r} = 200 + 130 \\ = 200 + 100 + 30 \\ = 300 + 30 \\ = 330 \end{array}$$

Lampiran 36: Kunci Jawaban Post Test

Kunci Jawaban Post Tes

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	$\begin{array}{r} 940 \\ 436 \\ \hline + \\ 1376 \end{array}$	20
2.	$\begin{array}{l} 250 = 200 + 50 \\ 274 = 200 + 70 + 4 \\ \hline + \\ = 400 + 120 + 4 \\ = 400 + 100 + 20 + 4 \\ = 524 \end{array}$	20
3.	$\begin{array}{l} 213 = 200 + 10 + 3 \\ 460 = 400 + 60 \\ \hline + \\ = 600 + 70 + 3 \\ = 673 \end{array}$	20
4.	<p>Diketahui: Ani menitipkan 230 bungkus nasi uduk pada warung A. Pada warung B Ani menitipkan 345 bungkus nasi uduk. Ditanya: Berapakah keseluruhan nasi uduk yang ani titipkan di warung A dan warung B ? Jawab: 230 345 $\begin{array}{r} 230 \\ 345 \\ \hline + \\ 575 \end{array}$ Jadi, jumlah keseluruhan nasi uduk yang dititipkan ani di warung A dan warung B adalah 575 nasi uduk.</p>	20
5.	<p>Diketahui: Keranjang pertama berisi 360 apel, sedangkan keranjang kedua 624 apel. Ditanya: Berapakah jumlah keseluruhan apel yang dipanen pak Mamad ? Jawab: 360 = 300 + 60 624 = 600 + 20 + 4 $\begin{array}{r} 360 = 300 + 60 \\ 624 = 600 + 20 + 4 \\ \hline + \\ = 900 + 80 + 4 \\ = 984 \end{array}$ Jadi, Jumlah keseluruhan apel yang dipanen pak Mamad adalah 984 buah apel</p>	20

Lampiran 37: Hasil Post Test

100

POST TEST

Nama : Ayu Firdausy

Kelas : 2 A

Petunjuk : Isilah titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. 940

$$\begin{array}{r} 436 \\ + 504 \\ \hline 940 \end{array}$$

2. $250 = 200 + 50 + 0$

$$274 = 200 + 70 + 4$$

$$\begin{array}{r} 400 + 120 + 4 \\ \hline 524 \end{array}$$

3. $213 = 200 + 10 + 3$

$$460 = 400 + 60 + 0$$

$$\begin{array}{r} 600 + 20 + 3 \\ \hline 623 \end{array}$$

4. Ani seorang pedagang nasi uduk, ia menitipkan dagangan nasi uduknya ke warung A dan warung B. warung A ani titipkan 230 bungkus nasi uduk. Warung B ani titipkan 345 bungkus nasi uduk. Berapakah keseluruhan nasi uduk yang ani titipkan di warung A dan warung B ?

5. Pak mamad memanen buah apel di kebunnya. Pak mamad meletakkan manruh hasil panennya dalam 2 keranjang. Keranjang pertama berisi 360 apel, sedangkan keranjang kedua 624 apel. Berapakah jumlah keseluruhan apel yang dipanen pak mamad ?

$$\begin{array}{r} 4) 220 \\ 345 \\ \hline 565 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5) 360 \\ 624 \\ \hline 984 \end{array}$$

Lampiran 38: Dokumentasi Penelitian

Guru menjelaskan materi pelajaran



Guru membimbing peserta didik menyelesaikan soal di papan tulis



Guru membantu peserta didik membentuk kelompok belajar



Guru membimbing peserta didik bermain dan menemukan soal pada papan ludo



Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD



Guru meminta perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok



Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik