

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Untuk melihat efektivitas penggunaan permainan tepuk bergilir terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi KPK dan FPB di kelas IV SD Negeri 2 Guntung Payung maka dilakukanlah penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk melihat kemampuan pemahaman konsep matematis berupa tes soal essay yang berjumlah 6 butir dan materi KPK dan FPB.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 September 2022 sampai dengan 1 Oktober 2022 dalam 5 kali pertemuan, pada hari pertama peneliti melakukan validasi instrumen dan hari selanjutnya melakukan pengambilan data. Pada penelitian ini peneliti hanya memberikan tes. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

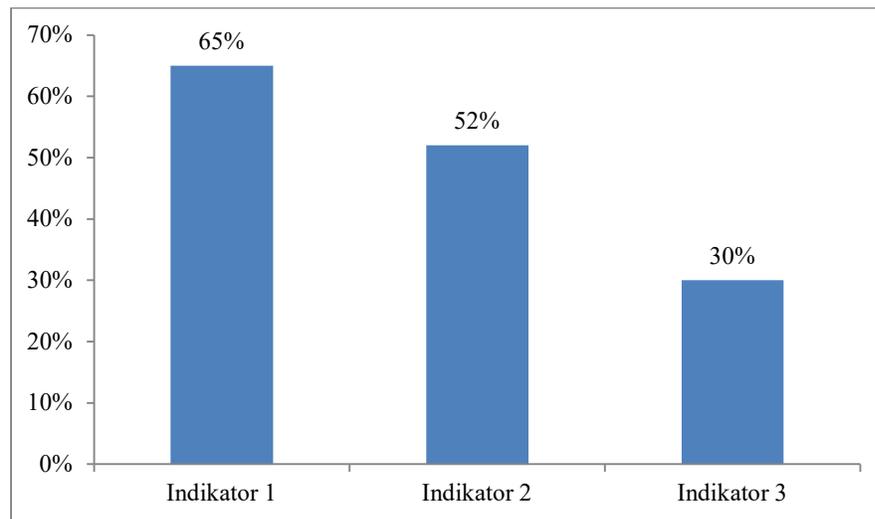
Tabel IX. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari/Tanggal	Jam (WITA)	Subjek	Kegiatan
Kamis, 22 September 2022	12.00 – 13.00	V A	Validasi
Jum'at, 23 September 2022	08.00 – 09.30	IV A	Pretest
Sabtu, 24 September 2022	08.00 – 09.30	IV A	Pembelajaran Ke-1
Kamis, 29 September 2022	08.00 – 09.30	IV A	Pembelajaran Ke-2
Jum'at, 30 September 2022	08.00 – 09.30	IV A	Pembelajaran Ke-3
Sabtu, 1 Oktober 2022	08.00 – 09.30	IV A	Posttest

1. Deskripsi Kemampuan Awal Siswa.

Soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 6 butir soal essay. Data hasil tes

tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mendeskripsikan persentase rata-rata pencapaian siswa pada setiap indikator, mean, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum. Adapun persentase rata-rata jawaban siswa untuk setiap indikator kemampuan pemahaman konsep dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar II. Diagram Persentase Jawaban *Pretest* Siswa

Berdasarkan diagram diatas, rata-rata persentase jawaban siswa untuk setiap indikator pemahaman konsep mencapai 65% untuk indikator 1, 52% untuk indikator 2, dan 30% untuk indikator 3. Untuk perhitungan dapat dilihat pada lampiran .

Tabel X. Analisis Deskriptif Nilai *Pretest* Siswa

Harga Statistik	Nilai
<i>Mean</i>	48,83
Standar Deviasi	14,00
Varians	196,07
Skor Maksimum	75,00
Skor Minimum	20,83

Tabel XI. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Baik	0	0%
61 – < 81	Baik	6	24%
41 – < 61	Sedang	12	48%
21 – < 41	Kurang	6	24%
0 – < 21	Sangat Kurang	1	4%

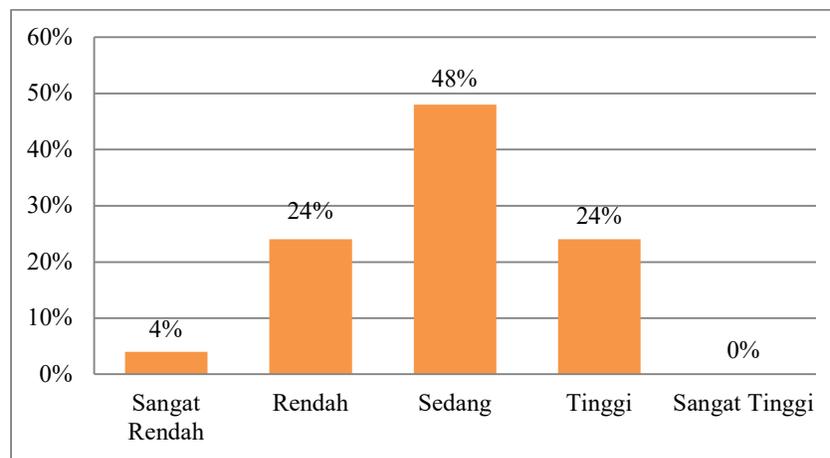
Gambar III. Diagram Deskripsi Nilai *Pretest* Siswa

Diagram deskripsi nilai *pretest* siswa menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas IV A SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru terbilang *sedang*, hal ini ditunjukkan dari presentase nilai tes *pretest* siswa yang menunjukkan 4% sangat kurang, 24% kurang, 48% sedang, dan 24% baik.

2. Deskripsi Penggunaan Permainan Tepuk Bergilir dalam Pembelajaran.

Pada penelitian ini penggunaan permainan tepuk bergilir dalam kegiatan pembelajaran matematika terbagi dalam beberapa tahapan berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang proses pembelajaran dalam 5 kali pertemuan yang terdiri dari pemberian *pretest*, pembelajaran, dan pemberian *posttest*. Pembelajaran pertemuan pertama yaitu penyampaian materi faktor bilangan dan kelipatan bilangan. Kemudian pembelajaran pertemuan kedua penyampaian materi faktor prima dan faktorisasi. Serta pembelajaran pertemuan ketiga yaitu penyampaian materi KPK dan FPB.

b. Pemberian *Pretest*

Pemberian *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan penggunaan permainan tepuk bergilir. (Soal *pretest* dapat di lihat pada lampiran)

c. Pembelajaran pertemuan pertama

1) Pendahuluan

Pada awal proses pembelajaran guru memberikan salam dan berdo'a, menanyakan kabar, mengisis daftar absensi, memberikan beberapa motivasi, menyampaikan tujuan dan materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap Awal

Pada tahap ini guru memberikan masalah kontekstual yang realistis sebagai upaya mengenalkan konsep kelipatan kepada siswa.

Contoh: saya memberikan permainan tepuk bergilir, dengan aturan, saya selaku juri, menyebutkan angka satu sampai tiga puluh secara berurutan di depan kelas dan setiap angka yang saya sebutkan merupakan angka kelipatan dari 3 (dalam hal ini, siswa sudah mengenal kelipatan terlebih dahulu), maka siswa harus melakukan tepuk tangan sebanyak satu kali.

b) Tahap Pemecahan Masalah dan Menemukan Konsep Kelipatan

Pada tahap ini, siswa dengan bantuan guru diarahkan untuk dapat mengikuti permainan ini tanpa melakukan kesalahan. Pada awal-awal permainan, banyak siswa yang melakukan kesalahan terutama pada saat kelipatan-kelipatan, yang melebihi angka 5; misalnya, kelipatan 6, 7, dan seterusnya. Untuk itu, saya memperbolehkan siswa, terlebih dahulu mendata angka-angka yang merupakan kelipatan dari angka yang diminta. Sehingga, saat melakukan permainan, tidak melakukan kesalahan.

Selanjutnya, saya meningkatkan tingkat kesulitan permainan, dengan membagi kelas menjadi 2 kelompok, dimana kelompok yang pertama, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 2 dan kelompok kedua, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 3.

c) Tahap Diskusi

Pada tahap ini, setelah melakukan permainan siswa diarahkan untuk mendiskusikan permainan diatas, dengan menanyakan kapan

mereka melakukan tepuk tangan secara bersamaan dan bagaimana mereka mendata kelipatan dari angka-angka yang diminta.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap ini, siswa diajak merefleksikan apa yang telah dikerjakan dan apa yang telah dihasilkan, dengan menyampaikan dan menuliskan pendapatnya di depan kelas.

e) Tahap Lanjutan

Pada tahap ini guru membantu siswa mengaitkan permainan tepuk bergilir secara bersamaan yang pertama kepada konsep kelipatan dan kedua kepada konsep persekutuan, selanjutnya dari kedua pemahaman tersebut, saya menggiring siswa untuk mencari angka terkecil dari angka persekutuan yang telah mereka data

f) Tahap Akhir

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengembangkan, memperluas, dan meningkatkan hasil-hasil dari pemahaman mereka, dengan mengerjakan beberapa soal-soal yang ada di buku panduan mereka, dan hasilnya, mereka dapat dengan cepat mengerjakannya.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan semua siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru memberikan motivasi serta nasihat kepada siswa.

d. Pembelajaran pertemuan kedua

1) Pendahuluan

Pada awal proses pembelajaran guru memberikan salam dan berdo'a, menanyakan kabar, mengisis daftar absensi, memberikan beberapa motivasi, menyampaikan tujuan dan materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap Awal

Pada tahap ini guru memberikan masalah kontekstual yang realistik sebagai upaya mengenalkan konsep kelipatan kepada siswa. Contoh: saya memberikan permainan tepuk bergilir, dengan aturan, saya selaku juri, menyebutkan angka satu sampai tiga puluh secara berurutan di depan kelas dan setiap angka yang saya sebutkan merupakan angka kelipatan dari 3 (dalam hal ini, siswa sudah mengenal kelipatan terlebih dahulu), maka siswa harus melakukan tepuk tangan sebanyak satu kali.

b) Tahap Pemecahan Masalah dan Menemukan Konsep Kelipatan

Pada tahap ini, siswa dengan bantuan guru diarahkan untuk dapat mengikuti permainan ini tanpa melakukan kesalahan. Pada awal-awal permainan, banyak siswa yang melakukan kesalahan terutama pada saat kelipatan-kelipatan, yang melebihi angka 5; misalnya, kelipatan 6, 7, dan seterusnya. Untuk itu, saya memperbolehkan siswa, terlebih dahulu mendata angka-angka yang merupakan kelipatan dari angka yang diminta. Sehingga, saat melakukan permainan, tidak melakukan kesalahan.

Selanjutnya, saya meningkatkan tingkat kesulitan permainan, dengan membagi kelas menjadi 2 kelompok, dimana kelompok yang pertama, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 2 dan kelompok kedua, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 3.

c) Tahap Diskusi

Pada tahap ini, setelah melakukan permainan siswa diarahkan untuk mendiskusikan permainan diatas, dengan menanyakan kapan mereka melakukan tepuk tangan secara bersamaan dan bagaimana mereka mendata kelipatan dari angka-angka yang diminta.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap ini, siswa diajak merefleksikan apa yang telah dikerjakan dan apa yang telah dihasilkan, dengan menyampaikan dan menuliskan pendapatnya di depan kelas.

e) Tahap Lanjutan

Pada tahap ini guru membantu siswa mengaitkan permainan tepuk bergilir secara bersamaan yang pertama kepada konsep kelipatan dan kedua kepada konsep persekutuan, selanjutnya dari kedua pemahaman tersebut, saya menggiring siswa untuk mencari angka terkecil dari angka persekutuan yang telah mereka data

f) Tahap Akhir

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengembangkan, memperluas, dan meningkatkan hasil-hasil dari pemahaman mereka,

dengan mengerjakan beberapa soal-soal yang ada di buku panduan mereka, dan hasilnya, mereka dapat dengan cepat mengerjakannya.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan semua siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru memberikan motivasi serta nasihat kepada siswa.

e. Pembelajaran pertemuan ketiga

1) Pendahuluan

Pada awal proses pembelajaran guru memberikan salam dan berdo'a, menanyakan kabar, mengisis daftar absensi, memberikan beberapa motivasi, menyampaikan tujuan dan materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap Awal

Pada tahap ini guru memberikan masalah kontekstual yang realistis sebagai upaya mengenalkan konsep kelipatan kepada siswa. Contoh: saya memberikan permainan tepuk bergilir, dengan aturan, saya selaku juri, menyebutkan angka satu sampai tiga puluh secara berurutan di depan kelas dan setiap angka yang saya sebutkan merupakan angka kelipatan dari 3 (dalam hal ini, siswa sudah mengenal kelipatan terlebih dahulu), maka siswa harus melakukan tepuk tangan sebanyak satu kali.

b) Tahap Pemecahan Masalah dan Menemukan Konsep Kelipatan

Pada tahap ini, siswa dengan bantuan guru diarahkan untuk dapat mengikuti permainan ini tanpa melakukan kesalahan. Pada awal-awal permainan, banyak siswa yang melakukan kesalahan terutama pada saat kelipatan-kelipatan, yang melebihi angka 5; misalnya, kelipatan 6, 7, dan seterusnya. Untuk itu, saya memperbolehkan siswa, terlebih dahulu mendata angka-angka yang merupakan kelipatan dari angka yang diminta. Sehingga, saat melakukan permainan, tidak melakukan kesalahan.

Selanjutnya, saya meningkatkan tingkat kesulitan permainan, dengan membagi kelas menjadi 2 kelompok, dimana kelompok yang pertama, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 2 dan kelompok kedua, melakukan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 3.

c) Tahap Diskusi

Pada tahap ini, setelah melakukan permainan siswa diarahkan untuk mendiskusikan permainan diatas, dengan menanyakan kapan mereka melakukan tepuk tangan secara bersamaan dan bagaimana mereka mendata kelipatan dari angka-angka yang diminta.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap ini, siswa diajak merefleksikan apa yang telah dikerjakan dan apa yang telah dihasilkan, dengan menyampaikan dan menuliskan pendapatnya di depan kelas.

e) Tahap Lanjutan

Pada tahap ini guru membantu siswa mengaitkan permainan tepuk bergilir secara bersamaan yang pertama kepada konsep kelipatan dan kedua kepada konsep persekutuan, selanjutnya dari kedua pemahaman tersebut, saya menggiring siswa untuk mencari angka terkecil dari angka persekutuan yang telah mereka data

f) Tahap Akhir

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengembangkan, memperluas, dan meningkatkan hasil-hasil dari pemahaman mereka, dengan mengerjakan beberapa soal-soal yang ada di buku panduan mereka, dan hasilnya, mereka dapat dengan cepat mengerjakannya.

3) Kegiatan Akhir

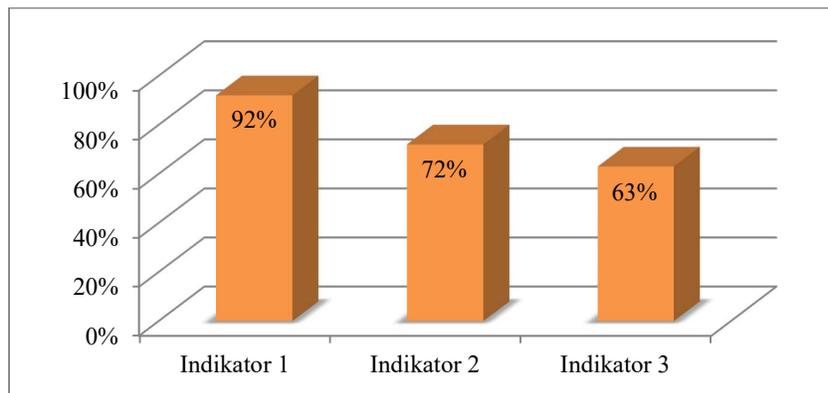
Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan semua siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru memberikan motivasi serta nasihat kepada siswa.

f. Pemberian *Posttest*

Setelah proses kegiatan pembelajaran dengan penggunaan permainan tepuk bergilir selesai maka sampailah pada tahap akhir yaitu pemberian *posttest*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk melihat kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sesudah dilakukannya proses pembelajaran.

3. Deskripsi Kemampuan Akhir Siswa.

Setelah melakukan pembelajaran dengan penggunaan permainan tepuk bergilir, peneliti melakukan tes akhir untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.



Gambar IV. Diagram Persentase Jawaban *Posttest* Siswa

Berdasarkan diagram diatas, rata-rata persentase jawaban siswa untuk setiap indikator pemahaman konsep mencapai 92% untuk indikator 1, 72% untuk indikator 2, dan 63% untuk indikator 3. Untuk perhitungan dapat dilihat pada lampiran .

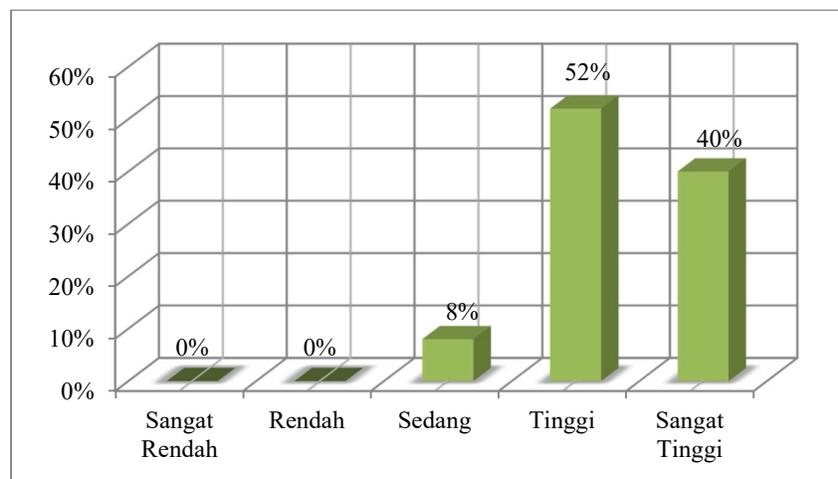
Tabel XII. Analisis Deskriptif Nilai *Posttest* Siswa

Harga Statistik	Nilai
<i>Mean</i>	76,33
Standar Deviasi	9,97
Varians	99,40
Skor Maksimum	95,83
Skor Minimum	54,17

Tabel XIII. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Siswa

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Baik	10	40%
61 – < 81	Baik	13	52%
41 – < 61	Sedang	2	8%
21 – < 41	Kurang	0	0%
0 – < 21	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan penggunaan permainan tepuk bergilir (*posttest*) terdapat 10 siswa pada kategori sangat baik, 13 siswa pada kategori baik, dan 2 siswa berada pada kategori sedang.

Gambar V. Diagram Deskripsi Nilai *Posttest* Siswa

Dari diagram diatas menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa sesudah diterapkan penggunaan permainan tepuk bergilir dalam pembelajaran terbilang *baik*, hal ini ditunjukkan dari hasil *posttest* yang mencapai 40% siswa berada pada kategori sangat baik, 52% siswa berada pada kategori baik, dan 8% siswa berada pada kategori sedang.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa SD Negeri 2 Guntung Payung sesudah diterapkan penggunaan permainan tepuk bergilir dalam pembelajaran terbilang tinggi, dengan demikian penggunaan permainan tepuk bergilir efektif digunakan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SD Negeri 2 Guntung Payung Banjarbaru.

B. Analisis dan Pembahasan

1. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana yang terbagi menjadi dua tahapan, pertama yaitu uji normalitas dan kedua yaitu uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak normal. Data tersebut berupa hasil *pretes* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Uji normalitas merupakan salah satu indikator bahwa data yang berdistribusi normal akan menghasilkan penelitian yang representatif.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05 atau $\alpha = 5\%$, dan *Asymp.Sig (2-tailed)* dengan menggunakan program *SPSS 22*. Adapun kaidah keputusan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* sebagai berikut:

- Jika nilai $\alpha = 0,05$ lebih kecil atau sama dengan dari nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*, maka distribusi data *pretest* dan *posttest* normal.
- Jika nilai $\alpha = 0,05$ lebih besar dari nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*, maka distribusi data *pretest* dan *posttest* tidak normal.

Tabel XIV. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,111	25	,200 [*]	,977	25	,818
Post-Test	,159	25	,105	,956	25	,337

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel XV. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Variabel	Taraf Sig. 5%	<i>Asymp.Sig (2-tailed)</i>	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,05	0,818	Normal
<i>Posttest</i>	0,05	0,337	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kedua variabel menunjukkan nilai taraf Sig.5% lebih kecil daripada nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk menjawab dugaan sementara hasil penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji

paired sampel t-test, dengan taraf signifikansi 0,05 atau $\alpha = 5\%$, dan *p-value Sig (2-tailed)* dengan menggunakan program *SPSS 22*. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan penggunaan tepuk bergilir.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan penggunaan tepuk bergilir.

Adapun kaidah keputusan uji *paired sampel t-test* sebagai berikut:

Jika $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig (2 tailed)}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika $\alpha = 0,05 > \text{Sig (2 tailed)}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel XVI. Hasil Uji Hipotesis

Nilai	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>p-value</i>	Kesimpulan
Pretest – Posttest	0,05	0,000	H_0 ditolak H_1 diterima

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,000 , sedangkan nilai *Sig (2 tailed) = 0.05*. Dengan demikian nilai *Sig (2 tailed) = 0.05* lebih besar dari nilai *p-value (0,05 > 0,000)*, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran penggunaan permainan tepuk bergilir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan

permainan tepuk bergilir efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru.

Berdasarkan hasil penelitian ini nilai *pretest* siswa menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa berada pada kategori *sedang*, dan nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa berada pada kategori *baik*. Sehingga dapat dilihat bahwa adanya perbedaan dalam kemampuan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan tepuk bergilir, maka dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan permainan tepuk bergilir efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru.

2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru mengenai efektivitas penggunaan permainan tepuk bergilir terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi KPK dan FPB. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai tenaga pendidik (guru) untuk menerapkan penggunaan permainan tepuk bergilir dalam pembelajaran selama lima kali pertemuan. Data kemampuan pemahaman konsep matematis diperoleh dari hasil tes sebelum dan sesudah (*pretest-posttest*) proses pembelajaran oleh 25 siswa kelas IV A SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru.

Berdasarkan hasil analisis kemampuan awal (*pretest*) pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong dalam kriteria sedang. Sesuai dengan hasil penelitian yang

dilakukan oleh Lestari, Yulia, dan Lukman, menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep berada pada kategori cukup dimana pada indikator menyatakan ulang sebuah konsep memperoleh rata-rata 71,00 berada pada kategori baik, menyebutkan contoh dan non-contoh dari konsep memperoleh rata-rata 69,00 berada pada kategori cukup, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis memperoleh rata-rata 67,00 berada pada kategori cukup, dan mengaplikasikan konsep pada pemecahan masalah memperoleh rata-rata 65,00 berada pada kategori cukup.³⁵ Hal ini menunjukkan bahwa secara umum baik dari perspektif hasil penelitian yang dilakukan peneliti maupun penelitian yang relevan adalah sama-sama berada pada kategori sedang atau cukup.

Lukman, Yulia, dan Lestari menyatakan bahwa mengatasi rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat diterapkan model pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa.³⁶ Melalui penggunaan permainan tepuk bergilir, siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes (*posttest*) persentase rata-rata jawaban siswa untuk ketiga indikator kemampuan pemahaman konsep, persentase rata-rata indikator 1 yaitu menyatakan ulang sebuah konsep sebesar 92%, indikator 2 yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sebesar 72% dan indikator 3

³⁵ Hotmaida LS dkk "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" dalam *Jurnal MathEdu*, Vol. 3 No. 3 November 2010, h. 47-48.

³⁶ *Op.cit.*, h. 43.

yaitu mengaplikasikan atau algoritma pemecahan masalah sebesar 63% dimana siswa mampu mengembangkan kemampuannya yang awalnya berada pada kategori sedang mencapai kategori tinggi.

Permainan tepuk bergilir telah mempermudah siswa untuk memahami konsep kelipatan, guru yang bertindak sebagai *Mediated Learning Experience (MLE)* juga berperan aktif dalam mengontrol, meluruskan dan memberikan bantuan dalam memahami konsep KPK dan FPB. Aktivitas guru sebagai *MLE* telah membuahkan hasil yang positif. Sebagaimana pendapat Feuerstein dalam (Hendrayana 2017) mengatakan bahwa guru sebagai mediator akan menjadikan siswa mendapat kompetensi yang lebih unggul.³⁷

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi 5% didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diberikan penggunaan permainan tepuk bergilir dalam pembelajaran dengan tingkat signifikansi $0,05 > 0,000$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tepuk bergilir efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SDN 2 Guntung Payung Banjarbaru.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rully dengan kesimpulan permainan tepuk bergilir dalam materi kelipatan memberikan efek kepada siswa, efek yang dimaksud adalah permainan tepuk bergilir memberikan dampak positif bagi siswa yaitu siswa mampu

³⁷ Aan Hendrayana, "Pengaruh Pendekatan *Rigorous Mathematical Thinking (RMT)* Terhadap Pemecahan Konseptual Matematis Siswa SMP", dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.2, 2017 (186-199), h. 191.

memahami pelajaran KPK dengan baik dan mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan.³⁸ Penelitian lain juga dilakukan oleh Lestari, Yulia dan Lukman bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *AIR*.³⁹ Kemudian penelitian Miar Muslimah dengan hasil penelitian adanya peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi FPB dan KPK setelah diterapkan metode *Learning Tournament*.⁴⁰

³⁸ Rully Charitas Indra Prahmana, “Permainan *Tepuk Bergilir* Yang Berorientasi Konstruktivisme dalam Pembelajaran Konsep KPK Siswa Kelas IV A di SDN 21 Palembang” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.2 Desember 2010, h. 61.

³⁹ *Ibid.* h. 42.

⁴⁰ Miar Muslimah, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 5 Pada Materi FPB dan KPK Melalui Metode *Learning Tournament*” dalam *Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 2014. h. 66.