



Pengaruh Media Permainan Karet Gelang Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar

Ulfiah Yulianti¹, A. Heryanto², Sunedi³

ulfiahyulianti55@gmail.com¹, s1kesenian@gmail.com², sunedi.sudarman@gmail.com³

FKIP Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

*Corresponding Author: ulfiahyulianti55@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effect of rubber band game media in mathematics learning on the understanding of multiplication concepts in grade II elementary school students. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental plan. The population of this study was all grade II students of SD Negeri 10 Tanjung Lago totaling 54 students. The sample of this study was class II A as the experimental class and class II B as the control class. Data collection techniques used were observation, testing, and documentation. The results of this study showed an average posttest score of the experimental class of 86 and a posttest score of the control class of 79. Based on the calculation of the SPSS 22 t-test, the sig value (2-tailed) was obtained at $0.016 < 0.05$ and the calculated t_{value} was $2.483 > 2006$. So it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is an effect of rubber band game media in children's learning on the understanding of multiplication concepts in grade II elementary school students.*

Keywords: *Rubber Band Game Media, Understanding Multiplication Concepts*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan quasi eksperimen. populasi penelitian ini adalah seluruh kelas II SD Negeri 10 Tanjung lago dengan jumlag 54 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 86 dan nilai posttest kelas kontrol adalah 79 . Berdasarkan perhitungan SPSS 22 uji t diketahui nilai sig (2-tailed) sebedar $0,016 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} $2,483 > 2006$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak berarti ada pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: Media Permainan, Karet Gelang, Pemahaman Konsep Perkalian

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang dapat melatih proses berfikir sistematis dan terorganisir dalam menyelesaikan suatu masalah (Isrok'atun; et al, 2020., p. 3). Anugrahana, A. (2020) matematika adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah-istilah yang didefenisikan dengan hati-hati, jelas, tepat dengan simbol-simbol tetap, lebih berupa bahasa simbol makna dari pada bunyi. Matematika adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 dinyatakan

bahwa Tujuan pembelajaran matematika yakni: (a) memahami konsep matematika mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika serta menerapkan konsep ataupun logaritma efektif, akurat, serta tepat dalam memecahkan permasalahan, (b) menalar pola watak dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti atau menjelaskan argumen dan pertanyaan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model, penyelesaian matematika, penyelesaian model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas masalah atau keadaan.

Menurut Piaget masih pada tahap operasi konkret Unaenah, et al. (2022). Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan suatu alat bantu berupa bahan ajar dan media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Bruner dalam Chairunnisa (2018) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Salah satu konsep matematika dasar yang harus dikuasai oleh siswa SD adalah perkalian. Siswa harus memiliki kerangka pemahaman yang kokoh tentang perkalian karena tidak hanya berguna untuk matematika lebih lanjut, tapi juga untuk keterampilan sehari-hari. Salah satu caranya adalah melalui permainan tradisional “karet gelang.

Sari, D. (2021) permainan tradisional adalah aktivitas bermain dan olah tubuh yang berasal dari kebiasaan masyarakat tertentu dan diajarkan turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur kesenangan tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya dan dapat melatih kecakapan anak untuk berpikir dan berhitung (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Penggunaan permainan karet gelang tradisional dalam pengajaran perkalian matematika dapat sangat memengaruhi minat belajar siswa Sekolah Dasar. Pertama-tama, permainan Karet gelang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Dilla, 2020). Dalam permainan ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan karet gelang dan melakukan perhitungan perkalian dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Aktivitas ini membuat pembelajaran matematika menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Siswa akan

merasa tertantang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat mereka terhadap matematika.

Penggunaan permainan karet gelang sebagai alat bantu pengajaran dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan pemahaman perkalian siswa. Materi perkalian merupakan salah satu topik yang diajarkan kepada siswa pada tingkat ini. Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara abstrak. Permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkrit (Hartatik & Rahayu, 2018). Dalam permainan ini siswa menggunakan karet gelang untuk melakukan perhitungan perkalian. Pertama, permainan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, mereka merasa lebih termotivasi dan antusias. Kedua, penggunaan benda nyata seperti karet gelang membantu siswa membayangkan konsep perkalian dengan lebih jelas. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa (Muhsin, 2023).

Siswa dapat bekerja sama melakukan perhitungan perkalian dan saling membantu ketika muncul masalah. Ini membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka. Hasil observasi kegiatan di SD Negeri 10 Tanjung Lago ada beberapa siswa yang kesulitan dalam pembelajaran matematika terutama memahami konsep perkalian. Pemahaman siswa terhadap konsep perkalian juga masih sangat rendah dan kurang maksimal yang ditandai dengan data nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik memiliki nilai yang rendah, siswa belum bisa menyelesaikan soal latihan yang diberikan guru, sebagian siswa belum memahami perkalian dan pada kegiatan pembelajaran media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian yang didapat adalah 16 siswa mendapat nilai kurang dari 50, 22 siswa mendapatkan nilai 51- 60, 9 siswa mendapatkan nilai 61- 74 dan 7 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah yaitu 75 sedangkan nilai yang di peroleh siswa kebanyakan masih kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada di sekolah tersebut.

Untuk itu perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Solusinya adalah peneliti menawarkan media pembelajaran yang dilakukan dengan belajar sambil

bermain karena identiknya siswa sekolah dasar senang bermain, dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa meningkat. Salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu media permainan karet gelang. Penggunaan media karet gelang dalam mengajarkan perkalian di kelas dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa, terutama dalam Kurikulum Merdeka (Ardini 2018). Fitriani (2020) Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan lebih menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Dalam konteks ini, penggunaan media seperti karet gelang sangat sesuai untuk mendukung penerapan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengajarkan perkalian. Adapun penelitian yang relevan dalam mendukung permasalahan di atas yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Istikomah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan karet gelang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas II sekolah dasar. Diharapkan pendekatan pembelajaran yang menggunakan media permainan karet gelang tradisional akan membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah dan menyenangkan. Siswa juga akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep tersebut dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Quasy eksperimen dengan desain Desain Kelompok Kontrol *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 10 Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025. Populasi penelitian berjumlah 54 siswa kelas II yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIA sebanyak 28 siswa dan kelas IIB sebanyak 26 siswa. Kelas IIA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIB sebagai kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengamati interaksi guru dan siswa selama proses pembelajaran, pemberian tes berupa 10 soal esai untuk mengukur pemahaman konsep perkalian (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi berupa catatan proses pembelajaran dan hasil tes. Prosedur perlakuan dalam penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* pada kedua kelompok, dilanjutkan

dengan perlakuan berbeda: kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan media kartu gelang, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan skor *posttest* yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Penggunaan uji prasyarat uji normalitas menggunakan SPSS 22 kolmogorov-smirnov dengan taraf sig > 0,05 sedangkan uji homogenitas menggunakan test of homogeneity of variance dengan taraf sig > 0,05 dan uji t menggunakan independent samples test dengan taraf sig < 0,05.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Tanjung Lago dengan sampel 28 siswa kelas eksperimen IIA dan 26 siswa kelas kontrol IIB. Penelitian menjelaskan kegunaan dari media permainan karet gelang kepada siswa dan cara menggunakan media permainan karet gelang kepada siswa dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian. Cara menggunakannya adalah dengan cara merangkai sesuai dengan jumlah yang diinginkan misalnya perkalian 2 x 3 dengan konsep perkalian yaitu penjumlahan berulang, berarti 2 karet gelang di rangkai dengan 2 karet gelang sebanyak 3 kali maka dihasilkan: $2 + 2 + 2 = 2 \times 3 = 6$



Gambar 1 Permainan Karet Gelang

Berikut adalah hasil yang di dapatkan dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri 10 Tanjung Lago :

Tabel 1 Hasil Posttest Eksperimen Dan Posttest Kontrol

No	Hasil Test			
	<i>Posttest</i> Eksperimen	Keterangan	<i>Posttest</i> kontrol	Keterangan

1	88	tuntas	68	tidak tuntas
2	76	tidak tuntas	72	tidak tuntas
3	86	tuntas	72	tidak tuntas
4	84	tuntas	68	tidak tuntas
5	84	tuntas	84	tuntas
6	100	tuntas	72	tidak tuntas
7	88	tuntas	74	tidak tuntas
8	92	tuntas	82	tuntas
9	68	tidak tuntas	72	tidak tuntas
10	100	tuntas	86	tuntas
11	82	tuntas	74	tidak tuntas
12	68	tidak tuntas	100	tuntas
13	88	tuntas	86	tuntas
14	100	tuntas	72	tidak tuntas
15	88	tuntas	100	tuntas
16	84	tuntas	62	tidak tuntas
17	100	tuntas	82	tuntas
18	68	tidak tuntas	82	tuntas
19	82	tuntas	100	tuntas
20	84	tuntas	84	tuntas
21	100	tuntas	92	tuntas
22	82	tuntas	68	tidak tuntas
23	84	tuntas	84	tuntas
24	78	tuntas	78	tuntas
25	94	tuntas	62	tidak tuntas
26	86	tuntas	78	tuntas
27	100	tuntas		
28	74	tidak tuntas		
jumlah	2408		2054	
Rata-rata	86		79	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah keseluruhan 28 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol dengan jumlah nilai *posttest* kelas eksperimen 2408 dengan siswa memperoleh nilai rata-rata 86 sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai jumlah keseluruhan 2054 dengan nilai rata-rata 79. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian data adalah :

Tabel 2 Data Posttest Kelas Eksperimen Dan Posttest Kelas Kontrol

No	Posttest	Jumlah	Posttest	Jumlah
1	tuntas	24	tuntas	14
2	tidak tuntas	4	tidak tuntas	12
	Jumlah	28		26

Dari tabel data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol diatas di simpulkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen terdapat 24 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas sedangkan *posttest* kelas kontrol terdapat 14 siswa tuntas dan 12 siswa tidak tuntas. berrdasarkan hail *posttest* kelas IIA dan IIB dapat disimpulkan bahwa nilai dari kelas IIA lebih besar dari kelas IIB. Berarti media yang digunakan di kelas IIA lebih berpengaruh dan menarik di banding media yang digunakan di kelas IIB. Berarti ada pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap konsep perkalian kelas II Sekolah dasar .

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusinormal atau tidak. Sebab uji statistik bisa digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal sebelum menguji hipotesis statistik uji-t, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nama	Posttest Eksperimen	,136	28	,199
	Posttest kontrol	,139	26	.200*

Data diatas menunjukkan bahwa nilai sig dari *posttest* kelas eksperimen $0,199 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa distribusi normal. Dan nilai dari *posttest* menunjukkan angka $0,200 > 0,05$ yang menunjukkan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk dapat mnegetahui apakah kedua data memiliki varians yang sama atau tidak.

Tabel 4.8 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nama	Based on Mean	,512	1	52	,478
	Based on Median	,429	1	52	,516
	Based on Median and with adjusted df	,429	1	51,999	,516
	Based on trimmed mean	,472	1	52	,495

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai sig $0,478 \geq 0,05$ maka varians dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 4 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Nama	Equal variances assumed	,512	,478	2,483	52	,016	7,000	2,819	1,344	12,656
	Equal variances			2,475	50,613	,017	7,000	2,828	1,321	12,679

not
assumed

Dari tabel diatas dapat diketahui Nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,016 < 0,05$. Sedangkan nilai $t_{hitung} 2,483 > t_{tabel} 2,006$. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan mediapermainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan karet gelang memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa sekolah dasar. Permainan ini membantu siswa memvisualisasikan konsep perkalian sebagai proses pengelompokan yang berulang, bukan hanya sebagai hasil dari oprasi matematika. Siswa yang belajar dengan metode permainan karet gelang menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang. Seperti yang dijelaskan oleh Fitriani (2020) pembelajaran melalui permainan memberikan pengalaman konkret yang memperkuat konsep abstrak matematika. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Menurut Suyatno (2018), pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar serta mengembangkan pemahaman konseptualmelalui pengalamn langsung. Hal ini terbukti dlam pelaksanaan penelitian, dimana siswa terliaht antusisa, aktif berdiskusi, dan lebih cepat memahami materi. Interaksi langsung dengan objek konkret seperti karet gelang membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Ini sejalan dengan pendapat piaget (dalam suherman, 2015) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap oprasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata. Permainan karet gelang juga melatih keterampilan berfikir logis dan keterampilan motorik halus siswa. Kegiatan mengelompokan, meghitung, dan mencatat hasil memberikan pengalman belajar yang menyenangkan namun bermakna.

Penelitian ini dilakukan di kelas II dengan jumlah siswa seluruhnya 54 siswa. Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang di mana untuk mengambil data menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol

dan kelas eksperimen. Kelas kontrol sebagai kelas perbandingan dan kelas eksperimen sebagai kelas yang digunakan untuk di uji atau di beri perlakuan dengan menggunakan permainan karet gelang untuk melihat apakah permainan karet gelang dapat berpengaruh terhadap pembelajaran matematika terhadap konsep perkalian atau tidak. Dari hasil nilai data *posttest* pemahaman konsep perkalian dengan menggunakan media permainan karet gelang siswa kelas IIA SD Negeri 10 Tanjung Lago lebih baik dari pada hasil *pretest*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tes pemahaman konsep perkalian yang terbukti bahwa nilai *posttest* terdapat 23 tuntas dan 5 tidak tuntas terdapat pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan untuk hasil penelitian data. Dari hasil nilai data *posttest* pemahaman konsep perkalian dengan menggunakan media permainan karet gelang siswa kelas IIB SD Negeri 10 Tanjung Lago lebih baik dari pada hasil *pretest*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tes pemahaman konsep perkalian bahwa nilai *posttest* 14 tuntas dan 12 tidak tuntas .

Tahapan pelaksanaan penelitian yakni dengan pemberian tes awan (*pretest*) pada kelas eksperimen yang berjumlah 10 soal uraian dan jumlah siswa seluruhnya 54 siswa dengan kelas IIA 28 siswa dan kelas IIB 26 siswa . Berdasarkan pengujian normalitas yang diperoleh bahwa sampel distribusi normal karna nilai signifikansi $> 0,05$ sesuai dengan kriteria pengujian normalitas jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Lalu dari uji homogenitas data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ sesuai dengan kriteria uji homogenitas jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan data homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t dua sampel bebas (*Independent Sampel T-Test*). Hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu dapat diketahui Nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,016 < 0,05$. Sedangkan nilai $t_{hitung} 2,483 > t_{tabel} 2,006$. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar.

Selain itu penelitian ini didukung oleh kajian terdahulu yang relevan dari peneliti sebelumnya. Sejalan dengan penelitian Muhsin dari MI Matholiul Huda (2023) yang berjudul permainan karet gelang untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa

madrasah ibtidaiyah . pra siklus adalah 20.8%, dan pada siklus pertama meningkat menjadi 54.17% pada siklus yang ke dua ketuntasan belajar mencapai 91,67%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini sangat berpengaruh. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah penggunaan media karet gelang dan materi perkalian.

Sejalan dengan penelitian Surmayenti, Y. (2020). dari Universitas 11 Maret yang berjudul hubungan alat peraga dengan hasil belajar matematika siswa kelas II SD. Terdapat hubungan positif antara penggunaan alat peraga dan hasil belajar matematika siswa kelas II, dengan tingkat korelasi rendah sebesar 0,245 sedangkan sumbangan efektif variabel minat belajar terhadap hasil belajar matematika sebesar 5,96%. Kesimpulannya penggunaan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD, meskipun dengan tingkat korelasi rendah.

SIMPULAN

Permainan karet gelang adalah salah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan konsep perkalian dengan tujuan agar pembelajaran lebih menarik dan dapat menjadi bersemangat serta tidak mudah bosan. Berdasarkan hasil tesakhir yang sudah dihitung oleh peneliti, diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 86 dan rata-rata kelas kontrol 79 dengan hasil kelas eksperimen 24 tuntas dan 4 tidak tuntas dan kelas kontrol terdapat 14 tuntas dan 12 tidak tuntas. Adapun hasil dari uji data normalitas menunjukkan bahwa nilai sig posttest eksperimen $0,200 > 0,05$ menunjukkan bahwa distribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan nilai $\text{sig } 0,478 \geq 0,05$ yang artinya varians homogen. Sedangkan uji *independen t-test* menunjukkan nilai $\text{sig. (2-tailed) } 0,016 \leq 0,05$ yang diperoleh $t_{hitung} 2,475 > t_{tabel} 2006$ maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep matematika di kelas II Sekolah Dasar tahun ajaran 2024/2025

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). *Analisis Kesalahan Matematika Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar*. Sigma, 5(2), 91–99. <https://doi.org/10.36513/sigma.v5i2.791>
- Ardini (2018:3) *Bermain dan permainan anak usia dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Kediri .Adjie Media Nusantara.
- Chairunnisa, D. N. (2018). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menggunakan Alat Peraga Keranjang Happy (Keppy) Pada Siswa Kelas II SD Pesona Palad Klapanunggal*, Bogor. Skripsi.

- Dilla. (2020). *Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas ii di sdn 2 kuala pempuang*. Palangakraya. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Skripsi.
- Fitriani, N. (2020). Penggunaan Media Permainan Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 145-152.
- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 149–158. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i2.55>
- Isrok'atun; dkk. (2020). *Pembelajaran matematika anak usia dini*. Jakarta: Edu Publisher
- Istikomah. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Permainan Karet Gelang Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberrejo*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muhsin, I. (2023). Permainan lempar karet gelang untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa madrasah ibtdaiyah. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 95–103
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12
- Sari, D. (2021). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 123-134
- Suherman, E. (2015). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI Press
- Surmayenti, Yesra. (2020). *Hubungan Alat Peraga Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD*. Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series, 3(3), 1-6. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56959>
- Suyatno. (2018). *Pendekatan Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan*. Surabaya: Graha Ilmu
- Unaenah, E., Sartika, D., Syurgaini, J., & Ramadanti, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Operasi Hitung Pembagian dan Perkalian *ARZUSIN*, 2(4), 294-310.