

SKRIPSI

**INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN
CONGKLAK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN DI SEKOLAH DASAR**



OLEH

**NURHIDAYA PUTRI
NIM : 19.1600.020**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN
CONGKLAK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN DI SEKOLAH DASAR**



OLEH

**NURHIDAYA PUTRI
NIM : 19.1600.020**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Congklak Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Nurhidayah Putri

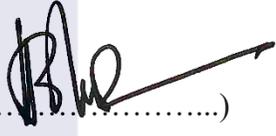
NIM : 19.1600.020

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor:3272 Tahun 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Buhaerah, M.Pd. (.....) 

NIP : 19801105 200501 1 004

Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, M.Si (.....) 

NIP : 19720304 200312 1 004

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd. 

NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan
Congklak Materi Penjumlahan dan Pengurangan
di Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Nurhidayah Putri

NIM : 19.1600.020

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : No.5449/In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2023

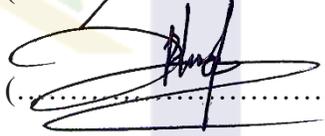
Tanggal Kelulusan : 4 Januari 2024

Disetujui Oleh:

Dr. Buhaerah, M.Pd. (Ketua) (.....)

Muhammad Ahsan, M.Si. (Sekertaris) (.....)

Zulfiqar Busrah, M.Si. (Anggota) (.....)

Andi Aras, M.Pd. (Anggota) (.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah




Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. dan bapak Muhammad Ahsan, M.Si. selaku Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, saya ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M. Ag. Selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang selalu memberikan arahan dan suasana positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Buhaerah, M. Pd. Selaku Ketua Prodi Tadris Matematika yang tiada henti memberikan arahan dan motivasi kepada kami.
4. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studi.
5. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf akademik yang telah begitu banyak membantu melalui proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
6. Kepala UPTD SDN 47 Parepare, para guru serta adik-adik peserta didik kelas V yang telah memberi izin dan bersedia membantu serta melayani

penulis dalam pengumpulan data penelitian.

7. Orang tua dan keluarga yang telah memberi motivasi, materi dan dukungan penuh kepada penulis dari awal menempuh pendidikan sampai penyelesaian ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan yang senang hati saling membantu dan saling berbagi ilmu dalam menyelesaikan penelitian. Terima kasih atas bantuannya selama ini, memberi doa, motivasi dan juga nasehat-nasehatnya serta masykannya pada karya ilmiah ini.
9. Teman-teman seprodi Tadris Matematika yang telah saling memotivasi dalam proses perkuliahan dan penyelesaian ini selama 4 tahun bersama.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, baik moril maupun material kepada penulis selama kuliah hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhir penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 8 Januari 2024
26 Jumadil Akhir 1445 H

Penulis



Nurhidaya Putri
NIM. 19.1600.020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nurhidaya Putri

NIM : 19.1600.020

Tempat/Tanggal Lahir : Parepare, 27 April 2001

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Congklak pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karena batal demi hukum.

Parepare, 8 Januari 2024
26 Jumadil Akhir 1445 H

Penulis


Nurhidaya Putri
NIM. 19.1600.020

ABSTRAK

Nurhidaya Putri. *Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Congklak Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar* (dibimbing oleh Buhaerah dan Muhammad Ahsan).

Internalisasi nilai-nilai karakter pada dasarnya adalah proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam diri seseorang sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam dirinya, menjiwai pola pikir, pola sikap, dan perilakunya serta membangun kesadaran diri untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut. Penanaman nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan melalui bermain, dengan menggunakan permainan congklak, sehingga, anak dapat mengeksplorasi lingkungan dan dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak. Melalui permainan congklak anak dapat meningkatkan rasa percaya diri, jujur dan bertanggung jawab. Dan bermain sambil belajar membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 47 Parepare sebanyak 36 orang.

Berdasarkan hasil penelitian perubahan internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada saat penerapan *treatment* mulai pertemuan awal dengan rata-rata nilai sebesar 47,67 dan pertemuan kedua 66,18, dengan presentase rata-rata pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yaitu 69,29 masuk dalam kategori baik. Adapun rata-rata internalisasi nilai-nilai karakter sebelum diberi *treatment* adalah 9,31 dengan kategori cukup, sedangkan rata-rata setelah diberi *treatment* yaitu 13,93 dengan kategori baik. Hal ini berarti terdapat peningkatan nilai rata-rata internalisasi nilai-nilai karakter setelah *treatment* dibandingkan sebelum menggunakan permainan congklak.

Kata Kunci: Internalisasi nilai-nilai karakter, Permainan congklak

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan penelitian	12
D. Manfaat penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	14
B. Tinjauan Teori	19
1. Internalisasi	19
2. Nilai-nilai Karakter	21
3. Permainan Congklak.....	24
4. Pembelajaran Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Permainan Congklak.	27
C. Kerangka Konseptual	34
D. Kerangka Pikir.....	35
E. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Prosedur Persiapan Perlakuan	39
C. Lokasi dan waktu penelitian	42
D. Populasi Dan sampel	42
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	44
F. Definisi operasional Variabel	45
G. Instrumen penelitian	46
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Hasil Penelitian	55
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data	61
C. Pengujian Hipotesis	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	IV
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Tinjauan Hasil Penelitian Relevan	19
3.1	Desain <i>One-Grup Pretest-Posttest</i>	42
3.2	Data Populasi Siswa SDN 47 Parepare	46
3.3	Kisi-Kisi Obeservasi Belajar Siswa Menggunakan Permainan Congklak	49
3.4	Kisi-Kisi Nilai Karakter Pada Permainan Congklak	51
3.5	Kriteria Penyekoran Instrumen Pengumpulan Data Nilai-Nilai Karakter	52
3.6	Hasil Perhitungan Reliabilitas Kuesioner Internalisasi Nilai-Nilai Karakter	54
3.7	Kententuan Uji Kolmograf Smirnov	56
3.8	Klasifikasi keterlaksanaan Pembelajaran	57
4.1	Sebelum perlakuan (<i>pre-test</i>)	59
4.2	Setelah perlakuan (<i>posttest</i>)	60
4.3	Perbandingan Sebelum dan setelah treatment	61
4.4	Deskripsi keterlaksanaan obeservasi	62
4.5	Hasil perhitungan uji normalitas	65
4.6	Hasil uji <i>Paired sampel T-test</i>	66



DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Alat permainan tradisional congklak	26
2.2	Anak-anak bermain congklak	31
2.3	Kerangka Pikir	39
3.1	Prosedur tahapan pelaksanaan penelitian	44



DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1.	Instrument angket	V
2.	Instrument observasi	VIII
3.	Surat izin meneliti	XI
4.	Surat izin penelitian	XII
5.	Surat keterangan pembimbing	XIII
6.	Surat keterangan penelitian	XIV
7.	Angket penelitian	XV
8.	Lembar Observasi	XXIII
9.	Hasil Reabilitas angket internalisasi nilai-nilai karakter	XXVI
10.	Hasil angket sebelum tretment	XXVII
11.	Hasil angket setelah treatment	XXVIII
12.	Dokumentasi	XXIX

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliteri Arab-Latin

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	De dan Ha
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma Terbalik Keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	—'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (')

2. Vokal

1. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

2. Vokalrangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفًا : kaifa

حَوْلًا : haula

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ/أِي	Fathah dan Alif atau Ya	Ā	a dan garis di atas
إِي	Kasrah	Ī	i dan garis di atas

	danYa		
وُ	Dammah dan Wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ	:	Māta
رَمَى	:	Ramā
قِيلَ	:	Qīla
يَمُوتُ	:	Yamūtu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

A. *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]

B. *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:	Raudah al-jannah atau Raudatu l-jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	Al-madīnah al-fādilah atau Al-madīnatu lfādilah
الْحِكْمَةُ	:	Al-hikmah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	:	Rabbanā
----------	---	---------

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعِمُّ : *Nu'ima*

عُدُوُّ : *'Aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah(i)*.

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyyatau 'Araby)

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Alyyatau 'Aly)

6. KataSandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الْشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Kata arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (*darQur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi zilal al-qur'an

Al-sunnahqabl al-tadwin

Al-ibarat bi 'umum al-lafz la bi khusus al-sabab

9. Lafzal-jalalah(الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullah*

بِاللَّهِ *billah*

Adapun *tamarbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillah*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital(AI).

Contoh:

Wa ma Muhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi'alinnasilalladhi bi Bakkatamubarakan

Syahru Ramadan al-ladhiunzilafih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abu al-Walid Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abu al-Walid Muhammad Ibnu*)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulismenjadi *Abu Zaid*, *Nasr Hamid* (bukan: *Zaid*, *Nasr Hamid Abu*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

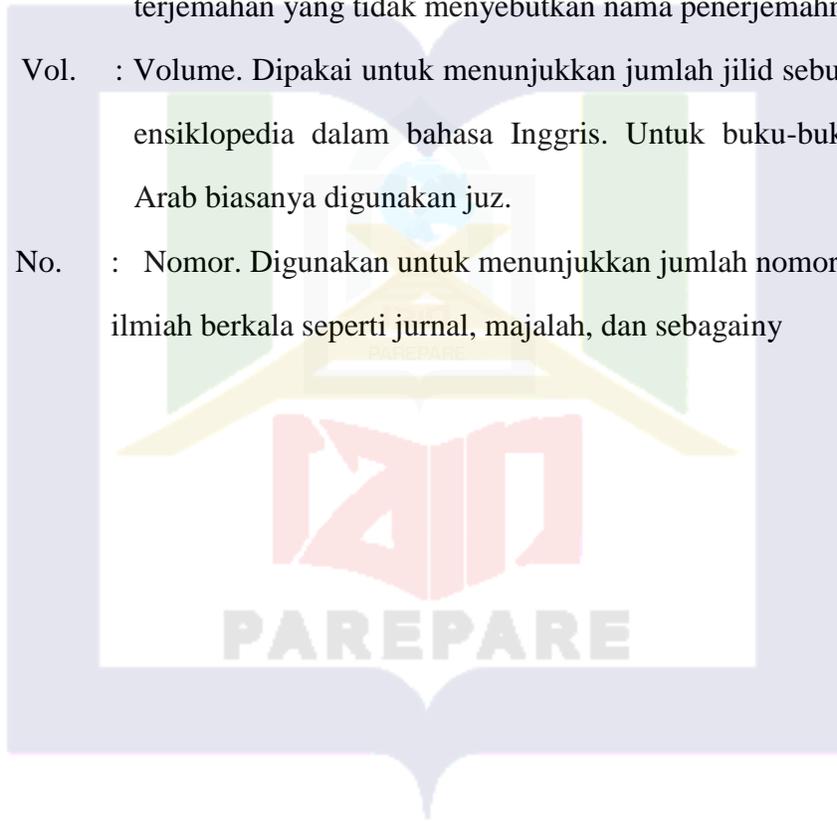
SwT	=	<i>subhanahuwa ta 'ala</i>
Saw	=	<i>sallallahu 'alaihiwasallam</i>
a.s	=	<i>'alaihi al-sallam</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS./...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literature sejenis.
- Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran¹. Hal ini dikarenakan bahwa pendidikan tidak akan pernah berhasil secara maksimal tanpa adanya tujuan, sedangkan tujuan tidak akan pernah tercapai dan terarah tanpa adanya landasan atau dasar yang kuat. Semua penyelenggara pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana (guru) dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni: Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab².

Pendidikan formal merupakan pendidikan umum di sekolah. Pendidikan ini memiliki jenjang pendidikan yang jelas mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. ³Termasuk dalam pendidikan formal diantaranya kegiatan studi termasuk pembelajaran akademik, dan pendidikan umum, Dalam masyarakat modern, pendidikan formal berperan sebagai jembatan yang berkesinambungan

¹ Jennifer Brier and lia dwi jayanti, "Artikel Landasan Pendidikan" 21, no. 1 (2020): 1–9.

² Tajuddin Noor, 'Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum Dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf', *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 2018, 123–44.

³ Abdi Candra Wijaya 'Analisis Pembelajaran Matematika Di Komunitas Homeschooling Sekolah Dolan Malang'(2020).

dalam tumbuh kembang individu. Melalui pendidikan formal, individu diberikan kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dalam berbagai bidang studi, serta mendalami nilai-nilai Pancasila dan pelajaran agama untuk menghayati dan mengamalkannya. Pentingnya pendidikan juga dijelaskan dalam ayat Al-quran surah Al-Mujadalah/ ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁴

Filosofi pendidikan bagi bangsa Indonesia dapat dilihat dalam batang tubuh UUD 1945 yakni "mencerdaskan kehidupan bangsa". Bangsa dalam hal ini mencakup keseluruhan lapisan masyarakat dari ujung barat ke ujung timur, serta dari utara ke selatan. Dunia pendidikan nasional hingga saat ini masih dihadapkan pada tantangan pemerataan pendidikan hingga ke pelosok-pelosok negeri⁵. Pemerataan pendidikan seolah menjadi sebiah pekerjaan rumah yang tidak pernah selesai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak pada semua kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelolah, dan

⁴ Departemen Agama RI, Al-Quran Tajwid dan Terjemahnya, (Surabaya: Fajar Mulya).

⁵ Melkianus Suluh, 'Perspektif Pendidikan Nasional', *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2.1 (2018), 1.

memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis, dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis, yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika⁶.

Proses pembelajaran matematika belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru masih kurang inovatif didalam proses pembelajaran. Ciri praktik pendidikan selama ini adalah pembelajaran berpusat pada guru. Guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah atau ekspositori, sementara siswa mencatatnya pada buku catatan. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan. Selain itu pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membiarkan siswa untuk bekerja secara sendiri-sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan mata pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh para pelajar maupun masyarakat umumnya⁷.

Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran matematika saat ini sulit dipelajari oleh peserta didik dikarenakan pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan

⁶ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*,(Bandung:Alfaberta,2015),h.1-2

⁷ VT Anggraeni-2014-publikasiilmiah.ums.ac.id

konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari⁸. Sehingga menuntut pendidik agar dapat membuat sebuah inovasi pembelajaran agar dapat menyajikan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan⁹.

Kesulitan belajar juga dapat diartikan sebagai ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Anak-anak dengan ketidakmampuan belajar memiliki karakteristik unik mereka sendiri dan gaya belajar yang berbeda. Guru mampu dalam memantau kemajuan mereka dan menerapkan berbagai strategi mengajar di kelas. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika anak, yang secara umum berupa faktor dari dalam diri anak sendiri dan faktor dari luar diri anak. Peserta didik yang menunjukkan kesulitan dalam belajar matematika juga menunjukkan kesulitan dalam berperilaku seperti adanya gangguan emosional, rasa tak tenang, khawatir, mudah tersinggung, semuanya menjadikan kegiatan belajar terganggu. Solusi yang dapat diberikan guru adalah dengan melaksanakan pembelajaran remedial bagi anak kesulitan belajar matematika¹⁰.

Fakta tersebut senada dengan NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) yang menjelaskan bahwa kekurangan dalam pembelajaran matematika yaitu peserta didik tidak dibimbing untuk mengaitkan konsep matematika dengan pengalamannya sendiri. Pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik merasa bosan ketika belajar matematika. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka matematika akan selalu

⁸Himmatul Ulya, "Permainan Tradisional Sebagai Media," *Prosiding Seminar Nasional Matematika* 976-602-70 (2017): 371-376.

⁹Titik Pitriani Muslimin and Abdul Rahim, "Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa Sd," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2021): 22-32.

¹⁰EM Yeni-*Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2015-jfkip.umuslim.ac.id

menjadi momok bagi peserta didik¹¹.

Sekolah adalah tempat dimana siswa menuntut ilmu, dari yang tadinya belum tau menjadi tau. Pembelajaran matematika di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam prosesnya. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal¹².

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menuntut kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya¹³.

Usaha mendidik siswa yang berkarakter, terdapat delapan belas nilai-nilai pendidikan karakter yang mesti ditanamkan oleh seorang guru. Delapan belas pesan karakter tersebut adalah: religius, jujur, tolenransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komukatif, cinta damai, gemar membaca, peduli

¹¹Ulya, "Permainan Tradisional Sebagai Media." hlm 372

¹²Amanda Purwandari dan Dyah tri wahyuningtyas,"*Eskperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Materi Hasil Belajar*

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), H.2-3

lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab¹⁴. Menanamkan nilai-nilai karakter terhadap siswa sebagaimana telah dirumuskan dalam kurikulum 2013 merupakan langkah awal untuk memperbaiki tujuan pendidikan di Indonesia. Begitu juga penanaman pendidikan karakter ternyata mampu mendidik siswa yang unggul dari aspek pengetahuan, cerdas secara emosional, dan kuat dalam kepribadian.

Akhlak manusia yang dapat dicapai dengan usaha pendidikan dan pembinaan yang sungguh-sungguh tidak ada manusia yang mencapai keseimbangan yang sempurna kecuali apabila ia mendapatkan pendidikan dan pembinaan karakternya secara baik. Sebagaimana menurut Syafi'I Ma'arif, dalam keseluruhan ajaran islam, karakter menempati kedudukan yang istimewa dan sangat penting. Didalam al-qur'an saja ditemui lebih kurang 1500 ayat berbicara tentang akhlak, yakni dua setengah kali lebih banyak daripada ayat-ayat tentang hukum, baik yang teoritis maupun yang praktis. Belum terhitung lagi hadits-hadits Nabi, baik perkataan maupun perbuatan yang memberikan pedoman akhlak yang mulia dalam seluruh aspek kehidupan¹⁵.

Inovasi pembelajaran matematika perlu terus dilakukan selaras perkembangan jaman. Salah satu cara melakukan inovasi pembelajaran matematika bagi guru matematika atau mahasiswa pendidikan matematika adalah mempelajari dan mengembangkan pembelajaran matematika yang berbasis etnomatematika. Etnomatematika merupakan pendekatan pembelajaran matematika berbasis budaya lokal¹⁶.

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan melalui bermain,

¹⁴ Gunawan Heri, *Pendidikan Karakter* (Bandung:Alfabeta,2012)

¹⁵ Yunahar Ilyas, Op. Cit, h.56

¹⁶ Nadia Farah Annisa,-(2022) "*Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas VI.*" S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak. Sejatinya, anak bermain sambil belajar, melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus kreatif, inovatif dan mampu menggunakan ataupun menciptakan media yang menarik, khususnya dalam penanaman nilai-nilai karakter. Hal tersebut bertujuan agar nilai-nilai karakter tersebut melekat pada diri anak dan diharapkan menjadi perilaku permanen.

Unsur etnomatematika merupakan unsur budaya yang mengandung konsep matematika. Unsur etnomatematika tersebut dapat berupa kerajinan tradisional, artefak, permainan tradisional dan aktivitas yang berwujud kebudayaan lainnya¹⁷. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang bersifat menghibur dengan menggunakan alat sederhana atau tanpa alat yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dikehidupan masyarakat yang multikultural terdapat beragam permainan tradisional atau bahkan memiliki kemiripan permainan tradisional di daerah satu dengan daerah lainnya¹⁸.

Permainan ini juga melatih kesabaran, pemain dilatih untuk bersabar menunggu giliran main. Selain mengajarkan kejujuran dan kesabaran, permainan ini juga mengajarkan anak untuk taat dan patuh aturan, di dalam permainan dhakon atau congklak ada aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain. Permainan ini juga melatih anak berhitung. Pemain dhakon atau congklak dapat memenangkan permainan jika perhitungannya cermat dan strategi yang digunakan tepat, dengan demikian permainan ini juga mengajarkan anak untuk berpikir cermat dan membuat strategi yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang sederhana yang sesuai

¹⁷Hardiarti, *Matematika, and Yogyakarta 2017*

¹⁸ Jh W Pratiwi, H Pujiastuti (2020). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng*. JPMR 5(2)

untuk peserta didik yang ada dikelas adalah media pembelajaran yang berupa alat permainan. Permainan yang dilakukan hendaknya bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini alat permainan bersifat visual dan edukatif, artinya dapat dilihat dan diperagakan secara nyata dan bermanfaat untuk siswa di sekolah. Media congklak termasuk kedalam media permainan tradisional. Dimana melalui penggunaannya dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan dalam bentuk permainan menyenangkan.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh kebahagiaan. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan yaitu melatih kemampuan sosialnya dalam hal bereinteraksi dan berempati. Main bersama teman atau orang tua, misalnya dengan membaca cerita, juga dapat menjadi sarana pendidikan moral. Meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan, yaitu dengan meminta anak memutuskan mainan yang akan dimainkan. Membuat hati anak senang sehingga meningkatkan perhatian dan membuat anak mudah menyerap informasi. Serta mengajarkan anak mematuhi aturan.

Selain itu, sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki peran besar dalam proses pembelajaran matematika. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Tiktik Rohmatin dengan judul Penelitian yaitu "*Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak sebagai Teknik Belajar Matematika*" yang menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisional mampu melatih kemampuan berfikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan sosial, dan dapat melatih anak dalam bersikap

Pada tahapan pendidikan dasar bersarkan perkembanganya anak dikelompokkan menjadi masa kanak-kanak awal usia 6 sampai 9 tahun dan masa kanak-kanak akhir 10 sampai 12 tahun. Pada tahap usia ini anak lebih suka bermain

bersama secara berkelompok. Anak pada usia sekolah dasar sudah dapat bernalar dan berfikir secara konkret.

Pemahaman mengenai karakteristik perkembangan anak berdasarkan usia diperlukan guru dapat memahami anak secara mendalam mengenai factor yang menghambat dan mendukung anak dalam pembelajaran sehingga guru dapat mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam membimbing perkembangan sesuai dengan rencana yang diharapkan.

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter akan bermakna bilamana nilai-nilai tersebut dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Usia 6-12 tahun masa pendidikan dasar, jika berpedoman pada perkembangan anak maka pada tahapan perkembangan anak maka, anak usia sekolah dasar dibagi menjadi 2 masa, yaitu usia 6-9 tahun masa kanak-kanak awal dan usia 10-12 tahun masa kanak-kanak akhir. Masa ini merupakan masa bermain bersama, ditandai anak sudah suka keluar rumah dan mulai bergaul dengan teman sebayanya, Pada masa ini anak sudah memiliki dan memilih teman untuk bergaul. Anak pada tahap usia ini memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, berkerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung. Menurut Harvigust perkembangan anak usia sekolah dasar ini meliputi :

- a) Menguasai keterampilan fisik yang digunakan dalam permainan dan aktivitas fisik,
- b) Membangun hidup sehat,
- c) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok,
- d) Belajar menjalankan peranan social sesuai dengan jenis kelamin,
- e) belajar membaca menulis, dan menghitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat,

- f) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif,
- g) mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai dan
- h) mencapai kemandirian pribadi.

Dalam jurnalnya yang berjudul “*Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Madrasah*” menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak secara prabadan bangsa untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹⁹.

Berdasarkan dari hasil temuan penelitian terdahulu dan buku-buku, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan congklak yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, menghargai prestasi serta anak dapat belajar matematika.

Permainan tradisional selain mampu menyenangkan anak-anak, tapi juga melatih kesabaran dalam menghadapi permainan serta mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa adanya permainan tradisional ini mampu membuat kemampuan kognitif anak-anak meningkat. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Kurniasih dengan judul Penelitian “*Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara*” yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak ini mampu

¹⁹ Muhammad Isnaini, “internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter di madrasah” jurnal Al-Ta’nim, jilid I, no.6 (november, 2018), h.445.

mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama pada kegiatan berhitung yang telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan. Selain itu juga adanya permainan tradisional ini yang dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran mampu menunjang berjalan nya proses pembelajaran dan anak-anak pun mudah menerima materi yang disampaikan²⁰.

Untuk media yang digunakan peneliti dalam memperbaiki kemampuan hasil belajar matematika siswa, peneliti menggunakan media permainan congklak, mengingat pentingnya permainan tradisional untuk menunjang proses pembelajaran maka perlu dieksplorasi lebih jauh permainan tradisional di Indonesia dalam menunjang pembelajaran matematika. Beberapa penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional congklak yaitu memperoleh hasil bahwa penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif pada pembelajaran di kelas V SD. Penelitian tersebut merupakan suatu penelitian tindakan kelas mengenai materi konsep penjumlahan dan pengurangan dan pembelajaran dengan permainan congklak yang digunakan menggunakan aturan sendiri dalam mengenalkan konsep penjumlahan serta pengurangan dan manfaat permainan congklak yaitu “permainan tradisional akan membuat anak untuk terus berpikir”.

Merujuk pada uraian latar belakang, pada kesempatan ini peneliti tertarik dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan congklak. Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan nuansa pembelajaran yang baru yaitu belajar sambil bermain agar peserta didik mampu menanamkan nilai-nilai karakter yang bersifat jujur, tanggung jawab, rasa ingin tahu, kesabaran dan kerja keras.

²⁰Rahayu Kurniasih, “Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara” (IAIN Metro, 2020).

Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan hasil dari internalisasi nilai-nilai karakter dengan menggunakan permainan congklak untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Sehingga, dengan demikian dalam proses pembelajaran matematika peserta didik dapat belajar dengan enjoy dan dapat berperan aktif serta belajar secara maksimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dijadikan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan?
2. Apakah proses internalisasi nilai-nilai karakter efektif pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dalam permainan congklak?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui proses internalisasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan melalui permainan congklak
2. Untuk mengetahui proses internalisasi nilai-nilai karakter efektif pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui permainan congklak.

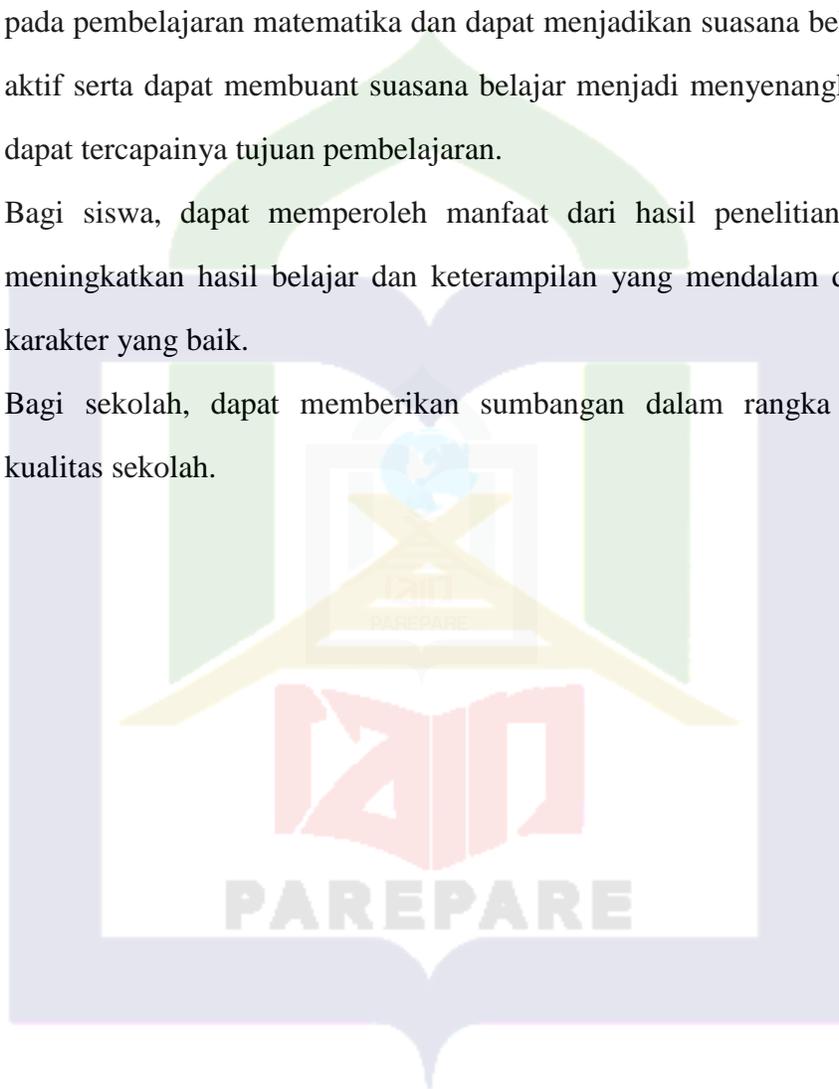
D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dalam dua kerangka berikut:

1. Manfaat teoritis: penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan media permainan congklak berbasis etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah-masalah yang dihadapi didalam dunia pendidikan.
- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan kompetensi penggunaan media pada pembelajaran matematika dan dapat menjadikan suasana belajar menjadi aktif serta dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian serta dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan yang mendalam dan memiliki karakter yang baik.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian terdahulu dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai topik yang ingin diteliti serta mencari perbandingan yang selanjutnya untuk menentukan inspirasi penelitian selanjutnya. Ada beberapa jenis penelitian yang sejenis atau relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Adam Zainurribhi Arifin tahun 2018 melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang diinternalisasikan melalui pembelajaran IPS di MTs Negeri Wonorejo Pasuruan, untuk mendeskripsikan internalisasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran IPS di MTs Negeri Wonorejo serta untuk mendeskripsikan faktor pendukung dalam internalisasi nilai-nilai karakter melalui pembelajaran IPS di MTs Negeri Wonorejo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa faktor pendukung tercapainya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajran IPS di MTs Negeri Wonorejo ini ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan dukungan dari sekolah itu sendiri dan faktor eksternal yaitu dukungan dari lingkungan sekitar ataupun masyarakat tempat tinggal siswa²¹.

Arfah dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 7-8 Tahun Kelas II ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa pada pembelajaran matematika di

²¹ Adam Zainurribhi Arifin “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPS di Mts Negeri Wonorejo”(2018)

sekolah dasar. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II²².

Endang Safitri dengan penelitiannya yaitu “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung sangat penting dikuasai bagi anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya²³.

Ahmad Sobari dengan judul penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon (Cogklak) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Hasil analisis data yang diperoleh dari uji “t” dengan nilai $t_{hitung} = 3,38$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan taraf signifikansi = 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga dakon (congklak) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika tanpa menggunakan alat peraga dakon. Hal ini berarti ada pengaruh hasil belajar matematika siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak diajarkan tanpa menggunakan alat peraga dakon.

Syarifah Nur Siregar, *et al.*, melakukan penelitian tentang “Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak dalam Pembelajaran Matematika”. Hasil pengamatan dijadikan dasar untuk melakukan analisis pengembangan metode pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan congklak untuk mengenalkan konsep operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan. Salah satu permainan yang dapat membelajarkan fakta, keterampilan, konsep, dan prinsip matematika adalah congklak. Congklak merupakan

²² Arfah “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 7-8 Tahun Kelas II”(2019)

²³ Endang Safitri “Pengaruh Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak” (2019)

salah satu permainan tradisional yang berkembang hampir di seluruh wilayah Indonesia²⁴.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raya Akbar pada menyatakan bahwa dengan tujuan untuk mendeskripsikan metode internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di sekolah, untuk menganalisis proses internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab, untuk mendeskripsikan dampak internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab terhadap perilaku siswa di sekolah. Kemudian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI Al-Fattah Malang dan SD Islam Mohammad Hatta Malang melalui metode pembiasaan dan keteladanan kemudian proses internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI Al-Fattah Malang dan SD Islam Mohammad Hatta Malang yaitu melalui beberapa tahapan, pertama guru menginformasikan nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab serta sebab akibat jika tidak bersikap demikian kepada siswa, merupakan tahapan dari transpormasi nilai.

Kemudian pendidik membahas dengan siswa tentang nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab merupakan tahapan dari nilai yang signifikan. Kemudian siswa memperhatikan karakter guru untuk menjadi model atau contoh bagi siswa yang merupakan proses transisinternalisasi nilai. Kemudian dampak dari internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI AL-Fattah Malang dan SD Islam Mohammad Hatta Malang dapat dilihat dari tiga aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik.

²⁴Syarifah Nur Siregar, Titi Solfitri & Yenita Roza(2014), jurnal pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam

Tiansi Y.Ahmad melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Congklak dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian pada Siswa Kelas III di SDN 1 Limboto Kab.Gorontalo”. Berdasarkan judul peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu pentingnya pemaduan antara media yang tepat dalam proses pembelajaran. Peneliti tertarik pada penggunaan media permainan congklak, oleh karena itu hal-hal yang dianggap abstrak oleh siswa dapat disajikan dalam bentuk permainan untuk memberikan kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas belajar²⁵.

Alice *et al.*, dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia” berdasarkan hasil penelitiannya, dan analisis menggunakan paired t test diperoleh hasilnya adalah $t_{hitung} = -14.697$ dan $t_{tabel} = 1.714$ dengan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = -14.697 \neq t_{tabel} = 1.714$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima yang berarti “penggunaan media congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Wosia”²⁶.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, adat

²⁵Tiansi Y.Ahmad prodi S2 pendidikan dasar pascaserjana universitas negeri gorontalo (2021)

²⁶ Alice, “Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Di Sdn 1 Limboto Kab.Gorontalo”

istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak²⁷.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan²⁸. Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas.²⁹ Nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, kerja keras dan bereotos kerja)³⁰.

Tabel 2.1 Tinjauan hasil penelitian relevan

No	Nama Peneliti, Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Arfah, “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Pemulaan Pada Anak Usia 7-8 Tahun Kelas II”	Persamaan terletak pada : - Permainan congklak - Kemampuan berhitung	Perbedaan terletak pada: - Peneliti hanya memfokuskan terhadap kemampuan berhitung
2.	Endang Safitri “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak”	- Menggunakan permainan congklak - Meningkatkan kemampuan berhitung	Peneliti hanya memfokuskan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak
3.	Syarifah Nur Siregar, Titi Solfitri & Yenita Roza melakukan penelitian tentang “Pengenalan Konsep Operasi	- Menggunakan permainan congklak - Pembelajaran	Hanya membahas konsep operasi hitung bilangan

²⁷Riski Rian Azan, “Upaya Penguatan Karakter Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Kendal Tahun Ajar 2012/2013”,(Skripsi ;Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang)

²⁸Bishop & Curtis, 2005

²⁹Cahyani,2014

³⁰ Anas Salahudin Dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama Dan Budaya Bangsa)* (Bandung CV Pustaka Setia,2017),50-51.

No	Nama Peneliti, Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
	hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika”	matematika	
4.	Tiansi Y.Ahmad melakukan penelitian yang berjudul “ <i>Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III di SDN 1 Limboto Kab.Gorontalo</i> ”.	Menggunakan permainan congklak	Peneliti sebelumnya hanya memfokuskan pengaruh media congklak terhadap keteampilan berhitung

B. Tinjauan Teori

1. Internalisasi

Secara epistemologi, internalisasi menunjukkan suatu proses. Dalam kaidah bahasa Indonesia akhiran-isasi mempunyai definisi proses. Sehingga internalisasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses. Dalam kamus besar bahasa Indonesia internalisasi diartikan sebagai penghayatan, pendalaman, dan sebagainya³¹.

Internalisasi pada hakikatnya adalah sebuah proses menanamkan sesuatu, yakni merupakan proses pemasukan suatu nilai pada seseorang yang akan membentuk pola pikirnya dalam melihat makna realitas pengalaman. Menurut Muhaimin dalam proses internalisasi yang terkait dengan pembinaan peserta didik ada tiga tahap yang mewakili proses atau tahap terjadinya internalisasi, yaitu :³²

a. Tahap transformasi nilai

Tahap transformasi nilai merupakan komunikasi verbal tentang nilai. Pada tahap ini guru sekedar menginformasikan nilai-nilai yang baik dan yang kurang baik kepada siswa, yang semata-mata merupakan komunikasi verbal tentang

³¹ DEPDIBUD, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka. 1998), 336.

³² Abdul Hamid, “Metode Internalisasi Nilai-nilai Akhlak dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 17 Kota Palu”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 14 Nomor 2 (2016), 197.

nilai.

b. Tahap transaksi nilai

Tahap transaksi nilai merupakan tahapan pendidikan nilai dengan jalan komunikasi dua arah, atau interaksi antar siswa dengan guru bersifat interaksi timbal balik. Kalau pada tahap transformasi, komunikasi masih dalam bentuk satu arah, yakni guru aktif. Tetapi dalam transaksi ini guru dan siswa sama-sama memiliki sifat yang aktif. Tekanan dari komunikasi ini masih menampilkan sosok fisiknya daripada sosok mentalnya.

c. Tahap trans-internalisasi

Tahap trans-internalisasi nilai yakni bahwa dalam tahap ini jauh lebih dalam daripada sekadar transaksi. Dalam hal ini penampilan guru di hadapan siswa bukan lagi sosok fisiknya, melainkan sikapmentalnya (kepribadiannya).

Proses internalisasi terjadi apabila individu menerima pengaruh dan bersedia bersikap menuruti pengaruh itu dikarenakan sikap tersebut sesuai dengan apa yang ia percayai dan sesuai dengan sistem yang dianutnya. Pada tahap-tahap internalisasi ini diupayakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) *Menyimak*, yaitu kegiatan meresepsi, mengolah serta menginterpretasi suatu permasalahan dengan melibatkan panca indera. b) *Responding*, yaitu sebuah pendapat atau respon seseorang terhadap suatu pernyataan. c) *Organization*, yaitu suatu sistem hubungan yang terstruktur. d) *Characterization*, yaitu perwatakan yang bersifat khas.

Menurut Bimo Nugroho, internalisasi adalah proses panjang sejak seorang individu dilahirkan, sampai hampir meninggal, di mana dia belajar dalam menanamkan segala perasaan dalam kepribadiannya, hasrat, nafsu, serta emosi yang

diperlukannya sepanjang hidupnya³³ Menurut Aripin Tambunan, internalisasi merupakan proses belajar menanamkan semua pengetahuan, sikap, perasaan, keterampilan dan nilai-nilai³⁴.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa internalisasi merupakan penanaman sifat-sifat ataupun pesan-pesan kedalam jiwa seseorang baik dari segi kepribadian maupun keterampilan.

Internalisasi nilai-nilai karakter pada dasarnya adalah proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam diri seseorang sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam dirinya, menjiwai pola pikir, pola sikap, dan perilakunya serta membangun kesadaran diri untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut³⁵.

2. Nilai-nilai Karakter

a. Pengertian nilai-nilai karakter

Nilai adalah suatu seperangkat keyakinan atau perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran perasaan, ketertarikan, maupun perilaku³⁶.

Nilai merupakan suatu yang dihargai, selalu di junjung tinggi, serta selalu dikejar oleh manusia untuk memperoleh kebahagiaan hidup. Manusia dapat merasakan kepuasan dengan nilai. Nilai merupakan suatu yang abstrak tetapi secara fungsional mempunyai ciri yang dapat membedakan satu dengan yang lainnya³⁷.

³³ Bimo Nugroho 2015

³⁴ Aripin Tambunan, "internalisasi"2009

³⁵ Jurnal unismuh.ac.id "internalisasi nilai-nilai karakter"

³⁶Abu Ahmad dan Noor Salim, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*.(Jakarta:Bumi Aksara,2004) h.202

³⁷La Ode Sidu, "*Jurnal Humanika*", (Sulawesi Tenggara; La Ode Gusal), Vol.3 No.15,2015

Karakter juga merupakan konsekuensi tidaknya dalam mematuhi etika perilaku, konsisten tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat³⁸. Bagaimana suatu respon seseorang dalam suatu situasi secara bermoral serta cara berpikir dan berperilaku yang khas untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan melalui bermain, dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak. Sejatinya, anak bermain sambil belajar, melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus kreatif, inovatif dan mampu menggunakan ataupun menciptakan media yang menarik, khususnya dalam penanaman nilai-nilai karakter. Hal tersebut bertujuan agar nilai-nilai karakter tersebut melekat pada diri anak dan diharapkan menjadi perilaku permanen.

Nilai-nilai karakter dikembangkan dari empat sumber: 1) Agama, karena masyarakat Indonesia masyarakat yang beragama; 2) Pancasila, NKRI ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan keanekaragaman yaitu pancasila; 3) Budaya, nilai budaya dijadikan dasar karena tidak ada manusia yang hidup tanpa didasari nilai-nilai budaya; 4) Tujuan pendidikan nasional. Pembentukan nilai-nilai karakter atau jiwa manusia merupakan gabungan dari tiga hal yaitu cita, rasa, dan karsa. Selanjutnya, manusia akan memiliki kemampuan untuk bertindak sesuai pengetahuannya³⁹.

³⁸Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung:CV Pustaka Setia,2012),336.

³⁹Nurul Aini, “*Nilai-Nilai Karakter Islami Pada Permainan Tradisional Anak Di Desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*”, (Skripsi; Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung 2020)

Sekolah merupakan salah satu di antara sarana yang cukup efektif untuk melaksanakan, mengembangkan sekaligus mensukseskan agenda pendidikan karakter secara nasional karena dunia sekolah merupakan tempat kedua bagi siswa menghabiskan waktu setelah di rumah tangga. Artinya, pola dan disain pelaksanaan pendidikan karakter yang dilaksanakan sebuah sekolah mempunyai peranan yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan pendidikan karakter. Pendidikan karakter di sekolah perlu dirancang secara baik dan didukung oleh pihak sekolah dalam berbagai bentuk kegiatan. Oleh sebab itu, menurut penulis delapan pola pelaksanaan pendidikan karakter yang telah terlaksana di empat sekolah dasar Kota Padang melalui materi pembelajaran, aturanaturan sekolah, perlombaan sains antarsiswa, ajang penghargaan siswa berprestasi, peringatan hari kebangsaan, praktik ibadah harian, bimbingan kerohanian, kegiatan pramuka, dan adanya kelas talenta dan musik dipandang sudah tepat, hanya saja pola-pola tersebut perlu dievaluasi dan dikembangkan lagi⁴⁰.

Secara psikologis, karakter individu dimaknai dengan keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olahraga, rasa dan karsa. Olah hati berkenan dengan sikap dan keyakinan. Olah pikir berkenan dengan proses nalar guna mencari pengetahuan secara kritis yang kemudian dipraktikkan. Olahraga berarti proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi dan penciptaan aktivitas baru disertai sportifitas. Sedangkan olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, pencintaan dan penciptaan kebaruan⁴¹.

⁴⁰Roslind, Thambusamy & Adzura, A. Elier. 2013. “*Shaping the Bamboo From the Shoot: Elementary Level Character Education in Malaysia*”. *Journal Childhood Education*, Vol. 89, No. 6, hlm. 368-378

⁴¹ Pemerintah republik indonesia 2010, kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa tahun 2010-2025, 21

Hasil dari empat bagian di atas didapatkan perilaku karakter yakni: olah pikir (cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta reflektif), olahhati (jujur, beriman dan bertaqwa, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik), olahraga (tangguh, bersih dan sehat, disiplin, suportif, handal, berdaya tahan, kooperatif, determatif, kompetitif, ceria dan gigih), olahrasa/karsa (peduli, rama, rapi, nyaman, saling menghargai, toleran, suka menolong, gotong royong).

3. Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Indonesia hingga saat ini. Namun, keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan di era 4.0. Siswa sekarang ini lebih banyak memilih gadget sebagai permainannya, padahal permainan congklak memiliki banyak manfaat dalam mengasah kecerdasan siswa. Pada umumnya, permainan congklak dimainkan dengan cara mengisi atau membagi lubang pada setiap papan congklak dengan biji-bijian dan tidak boleh terlewati atau terisi lebih dari satu.



Gambar 2.1 alat permainan tradisional congklak

Permainan congklak mampu menumbuhkan karakter jujur pada diri siswa. Permainan ini tidak memerlukan juri, sehingga mudah dimainkan dan siswa dapat membiasakan sifat jujur karena jurinya adalah lawan main itu sendiri. Apabila pemain terbukti curang maka pemain tersebut dihukum atau didiskualifikasi. Selain

kejujuran, permainan congklak juga mampu mengembangkan ketekunan, penghargaan, dan kerja keras⁴².

Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada siswa, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus), emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas siswa. Menurut Morena Cindo, congklak merupakan permainan tradisonal yang dapat melatih anak dalam kecakapan berhitung. Sama halnya dengan kurniawati, bahwa permainan congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu, permainan congklak lebih tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan bersemangat dan lebih aktif belajar sesuai dengan tahap perkembangan dalam menunjang kemampuan berhitung, dengan memanfaatkan benda-benda konkret.

Melalui bermain, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Dan bagi siswa yang sudah mulai muncul kreativitasnya, mereka akan terus mengembangkan kreativitasnya lagi. Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa melalui media permainan dapat memberikan dampak yang positif bagi peningkatan kemampuan belajar siswa. Misalnya, media permainan congklak bisa melatih kecerdasan kinestetik dan melatih kecerdasan logika matematika.

Menurut Sutiono (Alvisari,) cara bermain congklak adalah sebagai berikut:

- 1) Saat akan memulai permainan, setiap lubang di isi dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau plastik dan berikan lubang induk yang 4 di kosongkan.

⁴²Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). *Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution*. International E-Journal of Advances in Education, 4(10), 86–92.

- 2) Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
- 3) Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ketiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang di isi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijiannya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji kelubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu di isi.
- 4) Bila biji terakhir ternyata masuk kedalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- 5) Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada dibaris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosongakan mejadi milik kita dan akan di masukkan ke dalam lubang induk kita.

Dari permainan congklak di atas dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan di kembangkan pada anak di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Olah hati

Olah hati adalah kapasitas atau kemampua hidup manusia yang bersumber dari hati yang paling dalam, yang terilhami dalam bentuk kodrat untuk dikembangkan dan ditumbuhkan dalam mengatasi berbagai kesulitan hidup seperti cerdas, bertanggung jawab, jujur, amanah, beriman dan bertaqwa, serta pantang menyerah.

2. Olah pikir

Olah pikir merupakan salah satu dimensi pendidikan karakter yang berkaitan dengan proses nalar manusia guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif agar menghasilkan pribadi yang cerdas.

3. Olahraga

Tangguh, bersih dan sehat, disiplin, suportif, handal, berdaya tahan, kooperatif, determatif, kompetitif, ceria dan gigih

Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spirial”, sebagai konsekuensi dari pernyataan bruner. Dalam matematika, setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu, siswa harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut.

Berdasarkan dimensi keterkaitan antarkonsep dalam teori belajar Ausubel, ‘belajar’ dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi. Pertama, berhubungan dengan cara informasi atau konsep pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerima atau penemuan. Kedua, menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada (telah dimiliki dan di ingat siswa tersebut).

4. Pembelajaran Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Permainan Congklak.

a. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah disiplin ilmu yang dibutuhkan dalam berbagai lini kehidupan, namun faktanya matematika menjadi momok menakutkan bagi kebanyakan siswa sehingga tak jarang mereka merasa takut, bosan, dan enggan untuk

belajar sehingga mereka kesulitan dalam mengerjakan tugas, maka tugas guru sebagai pembina dalam kemampuan siswa harus berinovasi dan aktif, melibatkan siswa, mendesain agar belajar matematika menjadi lebih menyenangkan. Congklak dianggap sebagai salah satu sarana efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa, sehingga permainan ini bisa di jadikan refrensi metode ajar dalam matematika. Congklak adalah salah satu permainan tradisional yang melibatkan kemampuan matematis pemainnya baik dalam penjumlahan, pengurangan maupun perkalian. Dengan bermain suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Selain itu juga dengan permainan congklak ini juga mengajarkan dan mengenalkan budaya Indonesia kepada siswa mengingat permainan tradisional sekarang mulai tersingkirkan dengan game online⁴³.

Permainan yang digunakan pada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan permainan congklak. Permainan tradisional congklak membantu siswa memahami konsep bilangan, ia belajar mengestimasi dan menyusun strategi agar bisa mengisi sebanyak-banyaknya lubang besar miliknya. Siswa memperhitungkan mana jalan yang paling menguntungkan baginya supaya mencapai kemenangan baginya. Saat memilih lubang mana yang akan diambil, ia belajar mengambil keputusan dan menanggung resiko atas keputusannya.

b. Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui permainan congklak.

Melalui congklak siswa belajar tentang konsep pengurangan, siswa bukan hanya belajar berhitung tapi siswa mengasah kemampuan logikanya. Saat permainan congklak selesai, siswa akan menentukan menang dan kalah dengan menentukan selisih atau beda biji congklak yang diperolehnya. Dalam menentukan selisih atau

⁴³Andik Matulesy, Abdul Muhid Aksioma: *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 13 (1), 165-178, 2022

beda tersebut, siswa melakukan aktivitas pembelajaran konsep pengurangan. Mengenai strategi pengurangan, Menurut wahyono, Selisih antara dua bilangan positif $(+a)$ dan $(+b)$ adalah bilangan positif $(+c)$ jika nilai a lebih besar dari nilai b , atau bilangan negatif $(-d)$ jika nilai a lebih kecil dari nilai b ⁴⁴.

1) Menggunakan media congklak sebagai media pembelajaran matematika

a) Konsep Penjumlahan

Contoh soal $15 + 9 + 7 = ?$

Siswa memasukkan 15 biji kedalam lubang pertama, kemudian memasukkan 9 biji kedalam lubang kedua, dan memasukkan lagi 7 biji kedalam lubang ketiga. Hitung berapa jumlah biji dari ketiga lubang congklak tersebut.



Gambar 2.2 anak-anak bermain congklak

b) Konsep pengurangan

Contoh soal $20 - 13 - 2 = ?$

Siswa disuruh mengenggam 20 biji congklak, kemudian memasukkannya kedalam lubang pertama sebanyak 13 biji, kemudian memasukkannya lagi 2 biji kedalam lubang kedua. Hasilnya adalah sisa berapa biji yang digenggam, itulah hasil dari $20 - 13 - 2$.

⁴⁴Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

c. Internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah suku, tatanan adat, bahasa dan kebudayaan masyarakat terbanyak di dunia. Hebatnya, pada setiap masyarakat tersebut terdapat pula berbagai jenis budaya dan permainan rakyat yang berbeda-beda. Congklak merupakan salah satu alat permainan yang paling digemari oleh masyarakat Melayu di Provinsi Riau, bahkan sampai saat ini permainan ini masih sering dimainkan oleh masyarakat Melayu Riau, khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Menurut Siregar, *et al.*, congklak merupakan salah satu permainan yang telah merakyat dikalangan masyarakat Melayu Riau dan telah ada dari dahulu secara turuntemurun, lazimnya aktivitas permainan congklak tersebut dilakukan pada waktu-waktu luang aktivitas masyarakatnya.

Permainan tradisional congklak yang bersifat kearifan lokal memberikan perhatian besar dalam membangun dan menguatkan karakter anak. Dalam lingkup sekolah permainan ini dapat menjadi media dalam layanan bimbingan dan konseling dalam memperkuat karakter peserta didik⁴⁵.

Permainan congklak mampu menumbuhkan karakter jujur pada diri siswa. Permainan ini tidak memerlukan juri sehingga mudah dimainkan dan siswa dapat membiasakan diri bersifat jujur karena jurinya adalah lawan main itu sendiri. Apabila pemain terbukti curang maka pemain tersebut dihukum atau didiskualifikasi. Selain kejujuran, permainan congklak juga mampu mengembangkan ketekunan, penghargaan, dan kerja keras.

Artinya, permainan congklak dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam karakteristik pembelajaran matematika karena melalui permainan congklak dapat melatih cara berhitung, ketelitian, kesabaran, kejujuran, mengatur strategi permainan,

⁴⁵Indra Laksana Satya Widya 33 (2), 109-116, 2017

sehingga dapat mengantarkan seseorang memenangkan permainan. Agar dapat dibuktikan secara ilmiah maka penulis tertarik mengangkat permasalahan ini ke dalam sebuah karya ilmiah dengan tema kandungan nilai karakter dalam permainan congklak sebagai media karakteristik pembelajaran matematika. Diangkatnya tema ini sekaligus merupakan cara melestarikan permainan congklak tidak hanya sebagai permainan rakyat, akan tetapi juga bisa sebagai media pembelajaran.

Tanpa nilai-nilai kebajikan yang membentuk karakter yang baik, individu tidak bisa hidup bahagia dan tidak ada masyarakat yang dapat berfungsi secara efektif. Tapi karakter yang baik, seluruh umat manusia tidak dapat melakukan perkembangan menuju dunia yang menjunjung tinggi martabat dan nilai dari setiap pribadi⁴⁶.

Menurut Sutiono (Alvisari,) cara bermain congklak adalah sebagai berikut:

1. Saat akan memulai permainan, setiap lubang di isi dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau plastik dan berikan lubang induk yang 4 di kosongkan.
2. Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
3. Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ke tiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang di isi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijiannya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisi biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu di isi.

⁴⁶ Op. Cit, Thomas Lickona, h.22.

4. Bila biji terakhir ternyata masuk kedalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
5. Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada dibaris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan di masukkan ke dalam lubang induk kita.

Penanaman nilai karakter dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan agar siswa sekolah dasar mempraktikkan nilai-nilai karakter yang ditargetkan melalui kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai karakter dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru dan peserta didik datang tepat waktu (nilai yang ditanamkan: tanggung jawab)
 2. Guru menggunakan beragam pendekatan pembelajaran yang menantang dan memotivasi (kerja keras, dan rasa ingin tahu).
 3. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (rasa ingin tahu dan kerja keras)
 4. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan (kerja keras, kejujuran, tanggung jawab)
 5. Guru mengaitkan materi dengan nilai-nilai karakter dalam permainan congklak.
- d. Proses Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Congklak pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Dalam permainan congklak, terdapat beberapa konsep matematika sederhana yang bisa menjadi pembelajaran bagi pemainnya. Melalui permainan congklak pembelajaran matematika akan membnetuk nilai-nilai karakter antara lain

yaitu jujur, komunikatif, tanggung jawab, rasa ingin tahu, mandiri dan kerja keras. Dan keterpakaian matematika banyak pada meteri, seperti contoh dibawah ini:

a) Konsep membilang banyaknya benda (menghitung)

Permainan congklak memulai permainan dengan mengisi satu persatu lubang dengan biji congklak. Pada kegiatan ini pemain membutuhkan keterampilan membilang. Pemain juga akan dapat mengurutkan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya. Keterampilan tersebut diperlukan agar mereka dapat memperkirakan dimana mereka akan memulai permainan pada putara selanjutnya apakah dimulai dari yang terkecil atau terbesar sehingga mereka mendapat keuntungan yang optimal.

Contoh: di awal permainan, setiap pemain mengetahui berapa banyak biji congklak yang digunakan sebagai alat permainan. Jika setiap lubang diisi tujuh biji, maka setiap pemain harus menyiapkan 49 (7×7) biji congklak.

b) Konsep penjumlahan

Di awal permainan, setiap pemain mengetahui berapa banyak biji congklak yang digunakan sebagai alat permainan, dimana setiap lubang diisi tujuh biji congklak, maka waktu permainan dimulai maka pemain akan bisa menghitung jumlah, dimana bahwa setiap lubang yang dilewati pemain akan bertambah biji congklak satu buah. Pemain juga dapat mengamati permainan lawannya dan menghitung jumlah yang diambil untuk mengetahui jika lawan main berbuat curang dalam mengisi lubang.

c) Konsep Pengurangan

Pada saat permainan sudah berlangsung maka pemain akan juga dapat menghitung pengurangan jumlah biji congklak yang ada ditangannya pada waktu pemain mengisi satu per satu lubang dengan biji congklak. Pengurangan diperlukan pemain agar dapat mengetahui sisa biji congklak yang ada di tangannya.

C. Kerangka Konseptual

Judul proposal ini adalah “Internalisasi Nilai-nilai Karakter pada Permainan Congklak Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar” dalam judul tersebut akan dibahas teori-teori yang saling berkaitan dan akan membantu memfokuskan penelitian secara jelas dan spesifik. Disamping itu, melalui kerangka konseptual ini dapat menjelaskan pemahaman terhadap isi pembahasan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman antara lain:

1. Internalisasi merupakan yang harus terjadi dalam pendidikan. Internalisasi bukan hanya sekedar transformasi ilmu pengetahuan oleh pendidik, tetapi “menekankan kepada penghayatan serta pengaktualisasian ilmu pengetahuan khususnya ilmu pengetahuan yang berupa nilai sehingga nilai tersebut menjadi kepribadian dan prinsip dalam hidupnya.⁴⁷ Internalisasi merupakan suatu proses penanaman sikap atau tingkah laku yang dilakukan seorang individu kedalam diri sendiri melalui beberapa upaya seperti pembinaan, bimbingan. Tujuannya adalah agar dapat menghayati serta menerapkan nilai serta norma yang nantinya tercerminkan melalui tingkah laku yang sesuai dengan yang diharapkan.
2. Permainan yang digunakan pada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan permainan congklak. Permainan tradisional congklak membantu siswa memahami konsep bilangan, ia belajar mengestimasi dan menyusun strategi agar bisa mengisi sebanyak-banyaknya lubang besar miliknya. Siswa memperhitungkan mana jalan yang paling menguntungkan baginya supaya mencapai kemenangan baginya. Saat memilih lubang manasenda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

⁴⁷Muhaemin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2008) Cet.4,H.301

3. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Dengan demikian agar pelajaran matematika dapat disukai oleh siswa maka kita menggunakan media permainan yaitu permainan congklak yang dimana dapat melatih siswa untuk bersikap jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan sesuatu.

D. Kerangka Pikir

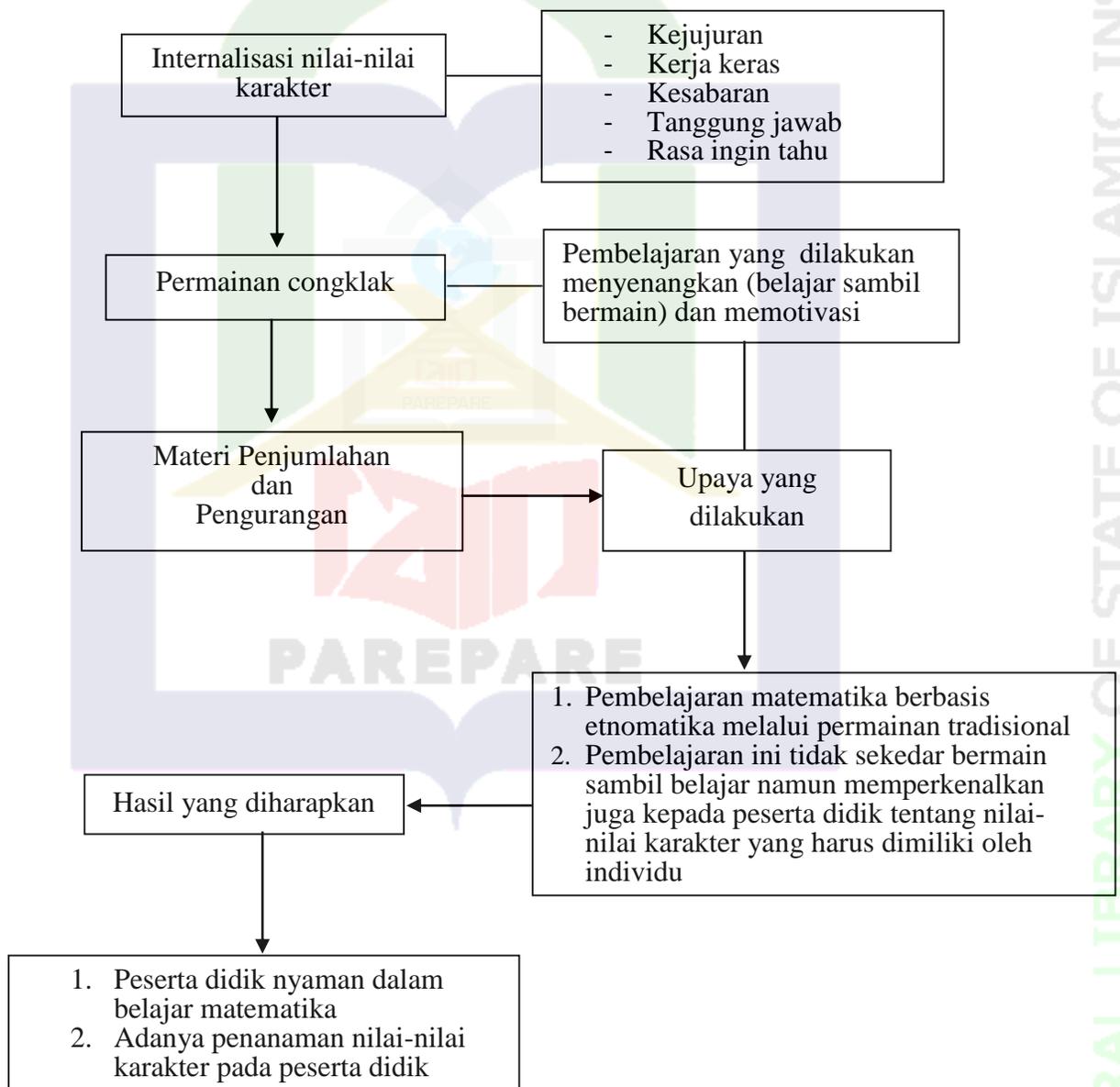
Sejatinya, anak bermain sambil belajar, melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus kreatif, inovatif dan mampu menggunakan ataupun menciptakan media yang menarik, khususnya dalam penanaman nilai-nilai karakter. Pembelajaran matematika di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam prosesnya.

Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Media dalam pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda nyata yang dirancang, dibuat dan disusun secara sengaja oleh guru untuk membantu memotivasi dan melatih keterampilan siswa terutama pada materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.

Salah satu media yang dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan yakni permainan congklak. Pada umumnya permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada siswa

yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus), emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas siswa). Permainan congklak dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam karakteristik pembelajaran matematika karena melalui permainan congklak dapat melatih cara berhitung, ketelitian, kesabaran, kejujuran, mengatur strategi permainan, sehingga dapat mengantarkan seseorang memenangkan permainan.

Gambar 2.3 kerangka Pikir



E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana dalam rumusan masalah ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris⁴⁸. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat proses internalisasi dan proses efektif dalam materi penjumlahan dan pengurangan pada permainan congklak.

H_0 : tidak terdapat internalisasi nilai- nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan

H_1 : terdapat internalisasi nilai- nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan

⁴⁸D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan* (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm 64

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang kuat dalam mengukur hubungan sebab akibat atau pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi dikendalikan oleh peneliti⁴⁹. Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental desain, dengan bentuk desain *One-group pretest-posttest design* (satu kelompok tes awal-tes akhir), yaitu desain dimana rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal (*pretest*) sebelum peneliti memberikan perlakuan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena bisa membandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan dan pada akhir pembelajaran sampel diberi tes akhir (*posttest*)⁵⁰. Desain ini digunakan karena peneliti bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan setelah diterapkannya treatment serta peneliti juga hanya melakukan perlakuan kepada satu kelas saja, yang berarti tidak menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding. Model ini dapat dilihat pada gambar berikut⁵¹.

Adapun bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest* dalam tabel berikut ini

⁴⁹ M Rahma, "Pengaruh Model Pembelajaran MMP (Missouri Mathematics Project) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dalam Perspektif Gender Di SMA Negeri 7 Pinrang," 2022.

⁵⁰ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. Nita Nur M (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2018).

Tabel 3.1 Desain *One-Group Pretest-Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O_1	X_E	O_2

Sumber : (Tiro & Ahmar, 2014)

Keterangan :

- O_1 : pengukuran internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak sebelum perlakuan
- O_2 : pengukuran internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak setelah perlakuan
- X_E : Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan yaitu, proses melalui permainan congklak

Pada desain diatas, peneliti melakukan satu kali pengukuran berupa pemberian pengukuran awal yaitu berupa angket nilai-nilai karakter pada kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan, kemudian peneliti memberikan perlakuan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menggunakan media permainan congklak dan setelah itu dilakukan lagi berupa pengukuran akhir yaitu berupa observasi pada kelas eksperimen serelah diberikan perlakuan.

B. Prosedur Persiapan Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian ini hanya diberikan pada satu kelas yaitu kelas eksperimen. Sebelum diterapkan perlakuan, maka terlebih dahulu dilakukan pengukuran lagi berupa pengukuran akhir yaitu angket nilai-nilai karakter siswa untuk mengetahui pengetahuan awal sebelum diberikan perlakuan, setelah itu peneliti menerapkan perlakuan selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan tes dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi berupa pengukuran akhir yaitu berupa angket nilai-nilai karakter pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Prosedur pelaksanaan perlakuan terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pelaksanaan, perlakuan, dan tahap akhir. Secara rinci, prosedur pelaksanaan perlakuan dijelaskan pada

pembahasan berikut:

1. Tahap persiapan perlakuan

Tahap persiapan dilakukan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) hanya untuk kelompok eksperimen saja yaitu kelas III. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen berupa angket nilai-nilai karakter siswa yang akan diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen. Sebelum kedua instrumen ini akan diberikan, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas.

Kemudian, peneliti juga akan menyusun lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak yang akan digunakan oleh peneliti untuk melihat dan mengamati proses selama pembelajaran berlangsung.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan perlakuan dilakukan dengan melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan terkait dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu kelas III, maka terlebih dahulu peneliti membagikan angket nilai-nilai karakter kepada siswa yang sebelumnya telah uji coba melalui validitas dan reliabilitas. Ini bertujuan untuk mengetahui internalisasi nilai-nilai karakter awal siswa sebelum diberikan perlakuan, pengukuran awal dilaksanakan selama 1 kali.

Perlakuan pada kelas eksperimen berlangsung selama 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah. Perlakuan yang

diberikan selama 2 kali pertemuan yaitu penerapan pembelajaran tentang internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak materi penjumlahan dan pengurangan. Pada tahap ini, peneliti juga melihat dan mengamati aktivitas guru pada saat proses pembelajaran. Ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah pertama dari penelitian.

3. Tahap pelaksanaan

Tahap akhir perlakuan, peneliti membagikan angket nilai-nilai karakter pada permainan congklak setelah diterapkan perlakuan penerapan pembelajaran menggunakan *permainan congklak materi penjumlahan dan pengurangan*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Kemudian peneliti melakukan pengolahan dan analisis data, lalu menyimpulkan hasil penelitian.

Adapun prosedur tahapan pelaksanaan penelitian ini, disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Prosedur tahapan pelaksanaan penelitian

C. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 47 PAREPARE yang beralamatkan di Jln.Opu Deang Risaju Kel.Lakessi, Kec.Soreang, Kota Parepare , Provinsi Sulawesi Selatan. Bagi siswa Sekolah Dasar umumnya menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, sebagian siswa menganggap dirinya tidak mampu menyelesaikan soal secara sistematis, dan menganggap pelajaran matematika kurang menyenangkan karena pembelajaran lebih dominan ke karakteristik serta metode guru mata pelajaran yang monoton.

Alasan Peneliti memilih tempat ini karena peserta didik di Sekolah tersebut masih gemar memainkan sebagian permainan tradisional di waktu istirahat mereka.

2. Waktu penelitian

Adapun waktu yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini yaitu kurang lebih dua (dua) bulan untuk memperoleh informasi serta data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

D. Populasi Dan sampel

Populasi dan sampel merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian yang harus ditentukan sejak awal. Dengan penentuan jenis objek penelitian ini, peneliti bisa menentukan metode penelitian yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

1. Populasi

Populasi adalah suatu himpunan dengan sifat-sifat yang ditentukan oleh peneliti sedemikian rupa sehingga setiap individu/variabel dapat dinyatakan dengan tepat apakah individu tersebut menjadi anggota atau tidak. Populasi merupakan

keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk di teliti. Atau, populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti.⁴⁰

Berdasarkan dari survei dan observasi awal yang telah dilakukan maka calon peneliti mengambil populasi target yaitu siswa SD Negeri 47 Parepare.

Tabel 3.2 Data populasi siswa SDN 47 Parepare

No.	Kelas	Total
1	I	43
2	II	27
3	III	22
4	IV	34
5	V	36
6	VI	42
Jumlah		202

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 34 siswa.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan⁵². Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Pengamatan adalah suatu teknik penilaian yang dilakukan seseorang untuk mengamati ketercapaian indikator perilaku atau aspek tertentu dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada individu atau kelompok. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis nonpartisipasi (*nonparticipant observation*). Jadi observasi nonpartisipasi adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton.

b. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya⁴⁷. Angket ini dimaksud untuk memperoleh data mengenai nilai-nilai karakter siswa belajar matematika. Adapun angket yang diberikan kepada responden dipandang dari cara menjawabnya merupakan kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dipandang dari jawaban yang diberikan merupakan kuesioner langsung, responden menjawab tentang dirinya. Dan dipandang dari bentuknya merupakan check list,

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h.224

sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan skala sikap (skala Guttman) skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak” yang akan dipilih oleh responden⁴⁸. Pernyataan yang diberikan dibagi menjadi dua kategori yaitu pernyataan positif dan negatif.

F. Definisi operasional Variabel

Untuk mengetahui lebih jelas maksud dari pembahasan tentang internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan di tingkat sekolah dasar, maka peneliti akan memaparkan definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul, sebagai berikut:

- 1) Internalisasi nilai-nilai karakter pada dasarnya adalah proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam diri seseorang sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dalam dirinya, menjiwai pola pikir, pola sikap, dan perilakunya serta membangun kesadaran diri untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut. Pada proses ini dapat membuat siswa untuk bersikap bertanggung jawab, jujur, rasa ingin tahunya tentang hal-hal baru.
- 2) Permainan congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu, permainan congklak lebih tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan bersemangat dan lebih aktif belajar sesuai dengan tahap perkembangan dalam menunjang kemampuan berhitung, dengan memanfaatkan benda-benda konkret.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti dengan tujuan menghasilkan data yang akurat⁵³. Instrument penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar tahapan implementasi nilai-nilai karakter melalui permainan congklak pada pembelajaran matematika dan pengaruh permainan congklak pada pembelajaran matematika. Sehingga pada penelitian ini menggunakan 2 instrumen yaitu instrument observasi, instrumen tes dan angket.

1. Instrumen Observasi

Observasi ini dijadikan data pendukung untuk memperoleh data mengenai permainan congklak pada pelajaran matematika. Observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi pengamatan belajar siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan belajar siswa pada saat pembelajaran matematika di kelas menggunakan metode permainan.

Tabel 3.3 kisi-kisi observasi belajar siswa menggunakan metode permainan

Kode	Indikator
A	Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
B	Peserta didik aktif dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
C	Semangat siswa pada saat pembelajaran
D	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru
E	Keterampilan peserta didik dalam memainkan permainan congklak

Adapun prosedur lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak dapat dilihat di bawah ini dengan format :

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. hlm 92

Lembar Observasi Keterlaksanaan Internalisasi Nilai-nilai Karakter
dalam Permainan Congklak pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Di
Sekolah Dasar

A. Identitas

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan-pernyataan pada lembar berikut secara teliti.
2. Berilah penilaian dengan angka pada kolom yang sesuai dengan

ketentuan sebagai berikut:

- 1 : bila hasil kurang
- 2 : bila hasil cukup
- 3 : bila hasil baik
- 4 : bila hasil sangat baik

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan					Skor
		A	B	C	D	E	
1.							
2.							
	<i>Jumlah skor</i>						
	<i>Presentase</i>						
	<i>Kaulifikasi</i>						

Ketentuan pemberian skor keterlaksanaan pembelajaran *internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak* dapat menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh skor item}} \times 100\%$$

2. Angket (kuisisioner)

Koesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada subjek penelitian untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Skala ini menilai dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban dengan skala ukur yang telah disediakan. Pilihan jawaban terdiri dari *ya* dan *tidak* sesuai keadaan yang dialaminya. Koesioner dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, skala Likert ini memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pada pernyataan positif diberi skor 4, 3, 2, 1; sedangkan pada pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4. Bentuk pilihan jawaban skala Likert dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) yang harus dilakukan oleh responden dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia

Adapun kisi-kisi skala kecemasan dibuat sebagai pedoman untuk penelitian yang akan dilakukan. Berikut di bawah ini dapat dilihat pada tabel 3.4 kisi-kisi nilai-nilai karakter siswa .

Tabel 3.4 Kisi-kisi nilai karakter pada permainan congklak

No	Aspek Karakter	Indikator	Nomor butir pertanyaan		Jumlah
			+	-	
1.	Jujur	Tidak menyontek ataupun menjadi plagiat dalam mengerjakan setiap tugas	1, 3	2, 4	4
2.	Kerja keras	Selalu berusaha untuk mencari informasi tentang materi pelajaran dari berbagai sumber	6,7,8	5	4
3.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas kelas selesai dengan baik pada waktu yang telah ditetapkan	9,11	10	3

		Menggunakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas di kelas dan diluar kelas	12,14	13,15,16	5
4.	Rasa ingin tahu	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran	8, 5, 10	17, 22	2
5.	Toleransi	Tidak mencela teman yang berbeda pendapat	20 17,18, 19	9, 20, 21	2
Jumlah			11	9	20

Kriteria penyekoran butir pernyataan dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penyekoran Instrumen Pengumpulan Data nilai-nilai karakter⁵⁴

Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
YA	0	1
TIDAK	1	0

a) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkatkevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan validitas butir yang dilakukan dengan cara membagikan instrumen angket kepada siswa tentang nilai-nilai karakter siswa. Untuk menguji validitas, peneliti menggunakan rumus korelasi point biserial sebagai berikut:⁵⁵

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_l - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

⁵⁴ S Anissa, "Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01," *Skripsi*, 2016.

⁵⁵ Zulkifli Matondang, "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian," *TABULARASA PPS UNIMED 6* (2009),

Keterangan:

$r_{bis(i)}$: Koefisien korelasi antara skor butir ke- i dengan skor total

X_l : rata- rata skor total responden yang menjawab benar *butiri*

\bar{X}_t : rata-rata skor total semua responden

S_t : standar deviasi skor total semua responden

p_i : proporsi jawaban yang benar untuk

q_i : proporsi jawaban yang salah untuk butir ke- i

b) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, realibilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi dalam suatu penelitian. Realibilitas suatu penelitian merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alatukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda.⁵⁶ Hasil perhitungan dalam uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *Crombach,s Alpha*. Apabila nilai hasil perhitungan *Crombach,s Alpha* $> 0,413$ maka kuesioner tersebut reliabel. Hasil perhitungan reliabilitas pada penelitian sebagai berikut:

Table 3.6 Hasil Perhitungan Reliabilitas Kuesioner Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Pelajaran Matematika

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	2

Berdasarkan table 3.3 menunjukkan bahwa nilai *Crombach,s Alpha* $> 0,413$

⁵⁶ Noor Wahyuni, "Uji Validitas Dan Reliabilitas," *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.

dimana $0,805 > 0,413$. Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti untuk mengambil gambar maupun dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti. Alat-alat yang digunakan yaitu foto, video yang digunakan sebagai alat bukti telah melakukan penelitian. Teknik pengumpulam data dengan menggunakan dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar, maupun elektronik. Dalam menggunakan metode dokumentasi ini, biasanya peneliti membuat instrument dokumentasu yang berisi instansi variable-variabel yang akan di dokumentasikan dengan menggunakan *check list*⁵⁷.

Dokumen-dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti dipilih dan dipilah untuk diambil mana yang sesuai dengan fokus penelitian yang diteliti. Dokumen yang diambil dijadikan data pendukung penelitian, agar hasil kajian dan penelitian yang dilakukan dapat disajikan lebih valid dan lebih lengkap, sehingga paparan yang dihasilkan akan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai kajian yang kredibel dan ilmiah.

Adapun dokumen yang akan dikumpulkan oleh peneliti berupa dokumentasi pada saat proses pengumpulan data, proses pembelajaran dan lain sebagainya, guna untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pengolahan Data merupakan suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan rumus-rumus tertentu. Pengolahan data bertujuan untuk mengubah data mentah dari hasil pengukuran menajdi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

⁵⁷Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. hlm 150

H. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data adalah proses menyusun, mengkategorikan data, mencari pola atau tema secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan maksud untuk mengetahui maknanya. Menyusun data yang berarti mengklasifikasikannya ke dalam tema, pola, atau kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari⁵⁸.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mencari harga rata-rata (*mean*), median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kecenderungan dan penyebaran data. Analisis deskriptif ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan divisualisasikan dengan menggunakan histogram.⁵⁹

2. Pengujian Prasyarat Analisis data

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data merupakan salah satu persyaratan yang diasumsikan dalam statistika parametrik.⁶⁰ Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji kolmogorof smirnov dengan aplikasi *IMB SPSS Statistic for Windows*.

⁵⁸Elma Sutriani and Rika Octaviani, "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong," *INA-Rxiv* (2019): 1–22. hlm 1

⁵⁹ kadir, *Statistika Terapan, Konsep Contoh Dan Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, III (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

⁶⁰ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Tabel 3.7 Ketentuan Uji Kolmogrof Smirnov⁶¹

Probabilitas	Keterangan	Artinya
$sig > \alpha$	H_0 diterima	Data berdistribusi normal
$sig < \alpha$	H_0 ditolak	Data tidak berdistribusi normal

3. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 = \mu_2$, artinya terdapat hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak materi penjumlahan dan pengurang

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak

Kriteria pengujian :

jika $sig < \alpha$ maka H_0 diterima, H_1 ditolak

jika $sig > \alpha$ maka H_0 ditolak, H_1 diterima

4. Teknik Analisis Lembar Observasi

Analisis data terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan analisis rata-rata. Keterlaksanaan pembelajaran dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan jumlah aspek yang dinilai. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$RSP = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

RSP : rata-rata skor penilaian setiap pertemuan

⁶¹ Antomi Saregar, Sri Latifah, and Meisita Sari, "Efektivitas Model Pembelajaran CUPs: Dampak Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 2 (2016): 233–44.

$\sum X$: jumlah penilaian setiap pertemuan
 n : banyaknya aspek penilaian

Adapun klasifikasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran⁶²

Rentang Persentase	Klasifikasi
$p > 85$	Sangat baik
$70 < p \leq 85$	Baik
$50 < p \leq 70$	Kurang Baik
$p \leq 50$	Tidak Baik



⁶² Fina Fidiana Melati, "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2016,38.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah data dari setiap variabel terkumpul yaitu data tentang internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar yang dimiliki oleh peserta didik, selanjutnya akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

1. Deskripsi Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Congklak

a. Deskripsi sebelum perlakuan (*pre-test*)

Internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan dilakukan selama empat kali pertemuan. Sebelum diberikan perlakuan, sampel diberikan *pre-test* yaitu mengisi angket internalisasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran matematika. Kemudian dilanjutkan dengan observasi mengenai internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan. Pelaksanaan yang dilakukan dengan cara mengaitkan nilai karakter dengan materi dan diterapkan melalui metode atau pendekatan. Kegiatan psikomotorik permainan congklak mengarah kepada aspek kognitif tetapi dapat dibarengi oleh aspek afektif yang harus ditanamkan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Patuh pada aturan permainan. Karakter yang diharapkan adalah jujur dan disiplin. Ketika pemain akan menambah biji congklak untuk setiap lubang yang dilewatinya hanya boleh diisi satu saja, tanpa kejujuran disini pemain sangat mudah untuk berlaku curang waktu mengisi lubang congklak dengan biji-bijian.
- 2) Berlatih bersabar menunggu giliran dan mengawasi cara bermain lawan dengan

seksama. Pada setiap langkah permainan setiap pemain perlu untuk mengatur strategi untuk memulai lubang ke berapa, pemilihan ini dilakukan berdasarkan jumlah biji yang ada pada lubang. Kadang-kadang pemain membutuhkan waktu yang lama untuk berfikir.

- 3) Setiap penerima kekalahan dan tetap termotivasi untuk bermain agar bisa menang dengan jujur.
- 4) Berlatih jujur atau tidak curang mengisi biji congklak supaya tidak mati dan terus menerus bermain dan akhirnya mengumpulkan biji congklak sebanyak-banyaknya dengan cara yang benar.
- 5) Berlatih memikirkan strategi, ide, kejelian, daya ingat yang kuat untuk mengatur permainan agar berhasil.
- 6) Melatih interkasi social dan meningkatkan kepercayaan diri tanpa kehilangan makna keceriaan dalam bermain itu sendiri.
- 7) Meningkatkan kreatifitas untuk mengubah strategi bila permianan ternyata berjalan tidak seperti yang direncanakan.

Pelaksanaan yang dilakukan dengan cara mengaitkan nilai karakter dengan materi dan diterapkan metode atau pendekatan. Nilai internalisasi nilai-nilai karakter pada pelajaran matematika sebelum menggunakan permainan congklak dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Sebelum Perlakuan (*pre-test*)
Statistics

Pre Test		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		9.31
Median		9.00
Mode		8
Std. Deviation		3.354
Range		12

Minimum	2
Maximum	14
Sum	335

b. Deskripsi setelah perlakuan

Penyajian data internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada pelajaran matematika setelah perlakuan (*post-test*) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 setelah perlakuan (*post-test*)

Statistics		
Post Test		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		13.92
Median		14.00
Mode		13
Std. Deviation		2.089
Range		8
Minimum		10
Maximum		18
Sum		501

Proses internalisasi nilai-nilai karakter dapat dilihat langsung oleh guru saat proses pembelajaran dengan metode bermain menggunakan permainan congklak. Adapun nilai-nilai karakter yang dinilai saat bermain yaitu besikap jujur, tanggung jawab, bekerja keras dan rasa ingin tahu. Dengan demikian dapat dilihat pada tabel diatas yaitu nilai rata-ratanya yaitu 13,92 dikatakan meningkat setelah dilakukan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan.

2. Perbandingan Internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Congklak pada Pelajaran Matematika Siswa SDN 47 Parepare Kelas V sebelum dan setelah perlakuan

Perbandingan intenalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 perbandingan sebelum dan setelah perlakuan

Statistik deskriptif	Pretest	Potstest
Mean	9,31	13,92
Median	9,00	14,00
Modus	8	13
Range	8	12
Minimum	2	10
Maksimum	14	18

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel 4.3 pada tabel diatas memberi gambaran umum *pretest* sebelum perlakuan permainan congklak yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 9,31 dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan congklak diperoleh nilai rata-rata sebesar 13,92. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada *pretets*.

3. Analisis Deskripsi Hasil Observasi Tiap Pertemuan

Internalisasi nilai-nilai karakter pada pelajaran matematika menggunakan permainan congklak selama empat pertemuan yaitu 69,29. Dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada tabel 3.4 nilai rata-rata yang diperoleh pada rentang $50 < p \leq 70$ yang berarti berada pada kategori baik sehingga dapat dikatakan efektif.

Hasil Obeservasi terhadap keterlaksanaan internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada pelajaran matematika dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi keterlaksanaan observasi

Responden	Pertemuan				Rata-rata
	1	2	3	4	
1	42,5	75	85	87,5	
2	50	77,5	82,5	97,5	

Responden	Pertemuan				Rata-rata
	1	2	3	4	
3	47,5	70	80	92,5	
4	60	75	90	95	
5	42,5	67,5	80	80	
6	37,5	60	70	80	
7	57,5	72,5	85	90	
8	55	77,5	87,5	92,5	
9	45	75	75	85	
10	42,5	67,5	75	95	
11	50	60	87,5	90	
12	50	77,5	77,5	82,5	
13	42,5	52,5	62,5	60	
14	32,5	42,5	82,5	92,5	
15	57,5	65	85	95	
16	65	77,5	50	95	
17	57,5	70	70	87,5	
18	47,5	72,5	72,5	92,5	
19	52,5	65	75	95	
20	50	72,5	60	75	
21	37,5	57,5	82,5	95	
22	50	75	67,5	80	
23	47,5	67,5	85	95	
24	65	75	75	90	
25	45	67,5	87,5	90	
26	47,5	50	75	67,5	
27	35	65	87,5	90	
28	42,5	70	75	60	
29	40	45	90	85	
30	47,5	70	80	75	
31	45	67,5	80	87,5	
32	45	65	92,5	62,5	
33	35	47,5	90	90	
34	52,5	65	85	87,5	
35	47,5	60	40	70	
36	42,5	62,5	77,5	80	
Rata-rata	47,67	66,18	78,19	85,14	69,29

Berdasarkan hasil observasi internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan menunjukkan bahwa metode bermain membuat siswa merasa senang dan menikmati pembelajaran pada setiap pertemuan. Terlihat perubahan sikap siswa mulai dari pertemuan awal hingga

pertemuan terakhir. Pertemuan pertama, siswa selalu bersikap gegabah dalam mengerjakan sesuatu dan menyontek pekerjaan temannya. Dapat dilihat pada tabel 4.4 yang menunjukkan hasil nilai rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 47,67 dan masuk pada klasifikasi tidak baik artinya masih banyak siswa yang melakukan kecurangan.

Pada pertemuan kedua mulai ada perubahan dimana nilai rata-rata menunjukkan 66,18 artinya siswa mulai bersikap jujur dan bertanggung jawab. Pada pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa beberapa siswa yang awalnya selalu curang dalam mengerjakan soal mengalami penurunan yaitu lebih hati-hari dalam mengerjakan soal dan lebih mengutamakan bertanya kepada guru kesulitan yang dihadapi. Pertemuan ketiga juga mengalami peningkatan disbanding pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu mempetoleh nilai rata-rata 78,19 berada pada klasifikasi baik. Pada pertemuan ketiga siswa lebih memilih mengejarkan soal secara individu tanpa harus melihat jawaban dari temannya. Pertemuan terakhir terlihat perubahan internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan disekolah dasar dimana nilai rata-rata yaitu 85,14 berada pada klasifikasi sangat baik. Pada pertemuan ini siswa lebih bekerja keras dalam menyelesaikan soal yang diberikan dan bersikap jujur dalam menjawab dan rasa ingin tahunya semakin besar.

Analisis data hasil observasi yang telah dilaksanakan menggunakan permainan congklak berada dalam kategori baik. Pernyataan ini diuraikan dari hasil analisis data yang dimana presentase rata-rata dari pertemuan pertama yaitu 47,67 dan pertemuan kedua 66,18. Dengan presentasi rata-rata pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yaitu 69,29 masuk dalam kategori baik. Terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat bukan semata-mata kebetulan, namun dikarenakan keterlaksanaan observasi sambil bermain yang

dilakukan dengan baik, sehingga peserta didik merasa nyaman Ketika pembelajaran matematika. Data ini juga didukung dengan lembar observasi dan observer.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data sampel yang diperoleh dari hasil angket internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada pelajaran matematika dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hipotesis yang akan diuji normalitasnya yaitu:

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

		<i>Paired Samples Statistics</i>			Std. Error
		Mean	N	Std. Deviation	Mean
Pair 1	Post Test	13.92	36	2.089	.348
	Pre Test	9.31	36	3.354	.559

Dari data pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai *sig* sebelum treatment adalah 0,348 yang artinya $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai *sig* setelah treatment adalah 0,559 yang artinya $sig > 0,05$.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil sebelum dan setelah treatment dalam penelitian ini bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, dengan demikian persyaratan kenormalan data dapat terpenuhi dan dapat dilakukan analisis lebih lanjut yaitu varians.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini berkaitan dengan ada tidaknya

perubahan peningkatan nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan sebelum dan setelah perlakuan (*treatment*) yang dimana menggunakan data hasil angket internalisasi nilai-nilai karakter. Teknik analisis yang digunakan dalam *paired sample T-test* disajikan pada tabel 4.6.

Hipotesis yang diuji:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan kriteria pengujian:

Jika $sig < \alpha$ maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Jika $sig > \alpha$ maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Tabel 4.6 Hasil Uji *Paired Sample T-test*

	Sebelum-Setelah
Mean	4.611
Std. Deviation	2.259
Std. Error mean	.376
Lower	3.847
Upper	5.475
T	12.249
Df	35
One-Sided	< .000
Two-Sided	< .000

Hasil perhitungan *Paired Sample T-test* (Tabel 4.7) menunjukkan bahwa pada kolom *significance one-sided* dan *Two-sided* memiliki nilai $< 0,000$, artinya nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai-nilai karakter setelah penggunaan permainan congklak dalam penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan internalisasi nilai-nilai karakter

dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan, peneliti yang bertujuan untuk melihat nilai-nilai karakter pada siswa melalui permainan congklak pada proses berhitung, memperbaiki pengetahuan tentang pelajaran matematika dengan menggunakan media atau alat peraga yaitu dengan bermain congklak. Pemberian perlakuan permainan congklak peneliti terlebih dahulu memberikan angket tentang nilai-nilai karakter untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan peserta didik tentang nilai-nilai karakter dan permainan congklak. Permainan congklak adalah permainan yang mudah dan sederhana dimana siswa belajar berhitung dengan menggunakan biji-bijian. Permainan congklak adalah permainan yang disenangi oleh siswa.

Pelaksanaan yang dilakukan dengan cara mengaitkan nilai karakter dengan materi dan diterapkan melalui metode atau pendekatan. Kegiatan psikomotorik permainan congklak mengarah kepada aspek kognitif tetapi dapat dibarengi oleh aspek afektif yang harus ditanamkan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Patuh pada aturan permainan. Karakter yang diharapkan adalah jujur dan disiplin. Ketika pemain akan menambah biji congklak untuk setiap lubang yang dilewatinya hanya boleh diisi satu saja, tanpa kejujuran disini pemain sangat mudah untuk berlaku curang waktu mengisi lubang congklak dengan biji-bijian.
- 2) Berlatih bersabar menunggu giliran dan mengawasi cara bermain lawan dengan seksama. Pada setiap Langkah permainan setiap pemain perlu untuk mengatur strategi untuk memulai lubang ke berapa, pemilihan ini dilakukan berdasarkan jumlah biji yang ada pada lubang. Kadang-kadang pemain membutuhkan waktu yang lama untuk berfikir.
- 3) Setiap penerima kekalahan dan tetap termotivasi untuk bermain agar bisa menang dengan jujur. Berlatih jujur atau tidak curang mengisi biji congklak

supaya tidak mati dan terus menerus bermain dan akhirnya mengumpulkan biji congklak sebanyak-banyaknya dengan cara yang benar.

- 4) Berlatih memikirkan strategi, ide, kejelian, daya ingat yang kuat untuk mengatur permainan agar berhasil. Melatih interaksi sosial dan meningkatkan kepercayaan diri tanpa kehilangan makna keceriaan dalam bermain itu sendiri.
- 5) Meningkatkan kreatifitas untuk mengubah strategi bila permainan ternyata berjalan tidak seperti yang direncanakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raya Akbar pada menyatakan bahwa dengan tujuan untuk mendeskripsikan metode internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di sekolah, untuk menganalisis proses internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab, untuk mendeskripsikan dampak internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab terhadap perilaku siswa di sekolah. Kemudian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI Al-Fattah Malang dan SD Islam Mohammad Hatta Malang melalui metode pembiasaan dan keteladanan kemudian proses internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI Al-fattah Malang dan SD Islam Mohammad Hatta Malang yaitu melalui beberapa tahapan, pertama guru menginformasikan nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab serta sebab akibat jika tidak bersikap demikian kepada siswa, merupakan tahapan dari transmisi nilai. Kemudian pendidik membahas dengan siswa tentang nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab merupakan tahapan dari nilai yang signifikan. Kemudian siswa memperhatikan karakter guru untuk menjadi model atau contoh bagi siswa yang merupakan proses transinternalisasi nilai. Kemudian dampak dari internalisasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa di MI AL-fattah Malang dan SD Islam

Mohammad Hatta Malang dapat dilihat dari tiga aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun perbedaan dari hasil penelitian-penelitian relevan yaitu pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses internalisasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui permainan congklak serta untuk mengetahui proses internalisasi nilai-nilai karakter efektif pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui permainan congklak.

Data yang digunakan dalam analisis pengujian hipotesis adalah data hasil *pretest* (skor perolehan angket sebelum perlakuan) dan *posttest* (skor perolehan setelah perlakuan). Dari data hasil *pretest* diperoleh sebesar 10 dengan kategori sedang, nilai tertinggi sebesar 18 dengan kategori baik. Dan rata-rata *pretest* sebesar 9,31. Siswa yang memperoleh skor 7-12 terdapat 7 orang yang berada dikategori sedang. Setelah *pretest* nilai rata-rata sebesar 13,93. Siswa yang memperoleh skor 13-18 yaitu 29 orang dengan kategori baik. Berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih rendah dari nilai rata-rata *pretest*. Terdapat perubahan pada nilai-nilai karakter sebelum diberi *treatment*. Maka dengan menggunakan alat peraga congklak dapat melatih peserta didik untuk bersikap sabar, jujur, tidak gegabah dalam mengambil keputusan, serta peserta didik merasa lebih mudah memahami sesuatu menggunakan alat peraga.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa metode permainan dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan menikmati pelajaran disetiap pertemuan. Terlihat perubahan peserta didik dalam pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Pada pertemuan pertama ada beberapa peserta didik yang belum mengetahui permainan congklak setelah dijelaskan peserta didik mulai memahami perlahan-lahan mengenai permainan congklak dan bermain dengan sabar sambil menunggu giliran.

Dapat dilihat pada tabel 4.4 yang menunjukkan hasil rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 47,67 dan termasuk pada klasifikasi sangat rendah artinya masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan congklak.

Pada pertemuan terakhir lebih terlihat perubahan pada peserta didik dimana nilai rata-ratanya yaitu 85,14 berada pada kategori sangat baik. Pada pertemuan ini peserta didik lebih santai dalam menerima pelajaran dan bermain menggunakan media permainan congklak serta lebih bersikap sopan, jujur, sabar dalam melakukan suatu kegiatan.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat menguatkan teori yang telah ada. Menurut Hetherington dan Parke sebagaimana yang dikutip Desmita, ada tiga fungsi utama dalam permainan, yaitu fungsi kognitif, fungsi social, dan fungsi emosi.⁶³

- a) Fungsi kognitif. Permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan anak-anak menjelajahi lingkungan mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah.
- b) Fungsi social, dapat meningkatkan perkembangan social anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- c) Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan Sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin.

Selanjutnya dilakukan uji perhitungan *Paired Sample T-test* (Tabel 4.7) menunjukkan bahwa pada kolom *significance one-sided dan Two-sided* memiliki

⁶³ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)

nilai $< 0,000$, artinya nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai-nilai karakter setelah penggunaan permainan congklak dalam penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar. Maka disimpulkan bahwa H_1 diterima , yang artinya terdapat proses internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas V SDN 47 Parepare. Dari hasil pengolahan data penelitian dapat dikatakan bahwa menggunakan permainan congklak dapat melatih sikap siswa dalam mengambil keputusan serta tertanamnya nilai-nilai karakter. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan Ahmad Sobari (2020) dengan judul penelitiannya yaitu “pengaruh penggunaan alat peraga dakon (congklak) terdapat hasil belajar matematika siswa”. Hasil analisis data yang diperoleh dari uji "t" dengan nilai $t_{hitung} = 3,38$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan taraf signifikan = 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga dakon (congklak) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika tanpa menggunakan alat peraga dakon. Hal ini berarti ada pengaruh hasil belajar matematika siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak diajarkan tanpa menggunakan alat peraga dakon⁶⁴.

⁶⁴ Ahmad sobari “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Terdapat Hasil Belajar Matematika Siswa” (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan, peneliti yang bertujuan untuk melihat nilai-nilai karakter pada siswa melalui permainan congklak pada proses berhitung, memperbaiki pengetahuan tentang pelajaran matematika dengan menggunakan media atau alat peraga yaitu dengan bermain congklak. Pemberian perlakuan permainan congklak peneliti terlebih dahulu memberikan angket tentang nilai-nilai karakter untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan peserta didik tentang nilai-nilai karakter dan permainan congklak. Permainan congklak adalah permainan yang mudah dan sederhana dimana siswa belajar berhitung dengan menggunakan biji-bijian. Permainan congklak adalah permainan yang disenangi oleh siswa. Terlihat perubahan peserta didik dalam pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir, peserta didik mulai memahami perlahan-lahan mengenai permainan congklak dan bermain.
2. Proses internalisasi nilai-nilai karakter dalam permainan congklak pembelajaran matematika efektif karena menggunakan permainan congklak mampu meningkatkan hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional melatih kesabaran siswa dalam bermain dengan menggunakan metode permainan siswa tidak mudah bosan pada saat pelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disarankan kepada guru agar dapat menerapkan metode permainan yang dikaitkan dengan materi pembelajaran untuk membuat siswa merasa lebih nyaman dalam belajar sehingga pembelajaran juga lebih efektif. Penulis berharap untuk peneliti selanjutnya dapat memberikan metode perlakuan lain kepada peserta didik agar dapat digunakan untuk penerapan nilai-nilai karakter kepada peserta didik dengan pola permainan.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

- Abu, Ahmadi dan Noor Salima. “Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam.” (*Jakarta: Bumi Aksara*), 2018.
- Ahmad, Tiansi Y. “Pengaruh media congklak dan motivasi terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. (2022).
- Aini, Nurul. “Nilai-Nilai Karakter Islami Pada Permainan Tradisional Anak Di Desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah.” (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*), (2020).
- Annisa, Nadia Farah. “Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas VI.” (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*), (2022).
- Azan, Riski Rian. “Upaya Penguatan Karakter Melalui Internalisasi Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kendal Tahun Ajar 2012/2013.” *Universitas Negeri Semarang, Semarang*, (2019).
- Brier, Jennifer dan Lia Dwi Jayanti. “Artikel Landasan Pendidikan,” (2020).
- Hamid, Abdul. “Metode internalisasi nilai-nilai akhlak dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 17 kota Palu.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (2019).
- Haris, Muhammad. “Internalisasi Revolusi Mental. Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora,” (2018).
- Isnaini, Muhammad. “Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Madrasah.” *Jurnal Al-Ta'nim*, (2018).
- Kurniasih, Rahayu. “Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara.” (*Doctoral dissertation, IAIN Metro*), (2020).
- Kurniawan, Asep. “*Metodologi Penelitian Pendidikan*,” ed. Nita Nur M (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2018).
- Matulesy, Andik dan Abdul Muhid. “Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review.” *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, (2022).
- Melati, Fina Fidiana. “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Universitas Pendidikan Indonesia*, (2019).

- Muslimin, Titik Pitriani dan Abdul Rahim. "Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, (2021).
- Noor, Tajuddin. "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. No 20 Tahun 2003." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, (2018).
- Noor Wahyuni, "Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1, (2018)
- Pratiwi, Jheny Windya dan Heni Pujiastuti. "Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng." *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, (2020).
- Putra, Ari dan Viena Rusmiati Hasanah. "Traditional game to develop character values in nonformal educational institution." *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, (2018).
- Rahma, Mulyanti. "Pengaruh Model Pembelajaran MMP (Missouri Mathematics Project) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dalam Perspektif Gender Di SMA Negeri 7 Pinrang." (*Doctoral dissertation*, IAIN Parepare). (2022).
- Saegar, Antomi, *et al.*, "Efektivitas Model Pembelajaran CUPs: Dampak Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 2 (2019)
- Salahuddin, Anas dan Irwanto Alkrienciehie. "Pendidikan Karakter. (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)." *Bandung CV Pustaka Setia*, (2019).
- Siregar, Syarifah Nur, *et al.*, "Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), (2019).
- Suluh, Melkianus. "Perspektif Pendidikan Nasional." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, (2018).
- Sundayana, H. Rostina. "Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika, untuk guru, calon guru, orang tua dan para pecinta matematika." (2019).
- Supranoto, Heri. "Implementasi pendidikan karakter bangsa dalam pembelajaran SMA." *Jurnal Promosi*, (2019).
- Thambusamy, Roslind dan Adzura Ahmad Elier. "Shaping the bamboo from the shoot: elementary level character education in Malaysia." *Childhood Education*, (2019).
- TIM Penyusun. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah." Parepare: IAIN Parepare, (2020).

- Trianto. "Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)." *Kuala Lumpur: Kemetrician Pengajaran Malaysia*. (2020).
- Ulya, Himmatul. "Permainan Tradisional Sebagai Media." *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, (2020).
- Putra, Ari & Viena Rusmati Hasanah. "Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution." *International E-Journal of Advances in Education*. 2018.
- Safitri, Anissa. "Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01," *Skripsi, Jakarta: Universitas Islam Negari Syarif Hidayatulla* (2019).
- Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian," *Tabularasa Pps Unimed 6* (2019),





LAMPIRAN

PAREPARE

Lampiran 1. Instrumen Angket Nilai-Nilai Karakter

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp (0421)21307
	INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

Nim/ Prodi : 19.1600.020 / Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah
Judul Penelitian : Internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar

Instrumen Penelitian

Pedoman Angket

No	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha tidak menyontek tugas teman meskipun saya kesulitan mengerjakan		
2.	Saya menyontek setiap kali ada tugas dari guru		
3.	Saya lebih senang dengan nilai ulangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri		
4.	Saya bangga mendapatkan nilai ulangan yang bagus meskipun hasil dari menyontek		
5.	Saya akan berhenti belajar apabila saya kesulitan memahami materi pelajaran		
6.	Saya lebih suka mencari dari berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan literatur terkait dengan materi pelajaran		
7.	Saya tidak mudah putus asa meskipun saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran		
8.	Saya berusaha mencari sumber belajar lain jika buku yang saya miliki tidak mampu mengatasi		

	kesulitan belajar saya		
9.	Saya akan berusaha mengerjakan tugas yang saya anggap mudah		
10.	Menunda tugas yang diberikan oleh guru adalah hal yang wajar bagi saya		
11.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu adalah hal membanggakan bagi saya		
12.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sampai selesai daripada meninggalkan tugas untuk bermain		
13.	Menurut saya , bermain lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas		
14.	Tugas yang seharusnya diselesaikan disekolah sebaiknya tidak dibawa pulang kerumah		
15.	Saya lebih senang mengerjakan tugas apabila jam pelajaran telah habis		
16.	Mengerjakan tugas jika sudah akan dikumpulkan adalah hal yang wajar bagi saya		
17.	Saya merasa percaya diri dengan kemampuan saya sehingga saya tidak perlu bantuan orang lain untuk memahami materi pelajaran		
18.	Saya akan bertanya kepada teman atau guru jika saya tidak mengerti tentang materi pelajaran		
19.	Saya menganggap pendapat teman saya yang berbeda dengan saya adalah kurang tepat		
20.	Saya menghasrgai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika diskusi		
21.	Saya belum mengetahui permianan congklak		
22.	Saya Sudah mengetahui permainan congklak		
23.	Belajar sambil bermain congklak sangat menyenangkan		
24.	Saya menyukai permainan congklak		

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 20 Mei 2023

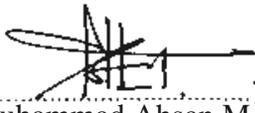
Mengetahui

Pembimbing utama

(
(Dr. Buhaerah, M.Pd)

NIP. 19801105 200501 1 004

Pembimbing pendamping

(
(Muhammad Ahsan, M.Si.)

NIP. 1972034 200312 1 004



Lampiran 2. Instrumen Observasi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331Telp (0421)21307
	INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Nurhidaya Putri
Nim/ Prodi : 19.1600.020 / Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah
Judul Penelitian : Internalisasi nilai-nilai karakter pada permainan congklak pada materi penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar

Pedoman Observasi

Kode	Indikator
A	empersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
B	serta didik aktif dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
C	mangat siswa pada saat pembelajaran
D	aktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru
E	terampilan peserta didik dalam memainkan permainan congklak

C. IDENTITAS

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :

D. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan-pernyataan pada lembar berikut secara teliti.

2. Berilah penilaian dengan angka pada kolom yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1 : bila hasil kurang

2 : bila hasil cukup

3 : bila hasil baik

4 : bila hasil sangat baik

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan					Skor
		A	B	C	D	E	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
	Jumlah skor						
p	Presentase						
k	Kaulifikasi						

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 20 maret 2023

Mengetahui

Pembimbing utama



(Dr.Buhaerah,M.Pd)

NIP. 19801105 200501 1 004

Pembimbing pendamping



(Muhammad Ahsan,M.Si.)

NIP.1972034 200312 1 004



Lampiran 3. Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang Parepare 91132 telp (0421) 21107 Fax 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.2687/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2023 20 Juni 2023
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Walikota Parepare
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,-
Kota Parepare

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Nurhidaya Putri
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 27 April 2001
NIM : 19.1600.020
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah/ Tadris Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. A. Sinta Lr.6, Kec. Soreang, Kota Parepare

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Congklak Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juni sampai bulan Juli Tahun 2023. Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Tembusan:

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

		SRN IP0000629
PEMERINTAH KOTA PAREPARE DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <i>Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id</i>		
REKOMENDASI PENELITIAN Nomor : 621/IP/DPM-PTSP/7/2023		
Dasar : <ol style="list-style-type: none">1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.		
Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :		
M E N G I Z I N K A N		
KEPADA		
NAMA	: NURHIDAYA PUTRI	
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE	
Jurusan	: TADRIS MATEMATIKA	
ALAMAT	: JL. A. SINTA Lr. 6 PAREPARE	
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :	
JUDUL PENELITIAN	: INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN CONGLAK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI SEKOLAH DASAR	
LOKASI PENELITIAN	: DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE)	
LAMA PENELITIAN	: 03 Juli 2023 s.d 03 Agustus 2023	
a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung		
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan		
Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 05 Juli 2023		
		
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE		
Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM		
Pangkat : Pembina Tk. 1 (IV/b) NIP : 19741013 200604 2 019		
Biaya : Rp. 0.00		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai Sertifikasi Elektronik



Lampiran 5. Surat Keterangan Pembimbing



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 3274 TAHUN 2022
TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Pelikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;**
- Kesatu : Menunjuk saudara: 1. Dr. Buhaerah, M.Pd.
2. Muhammad Ahsan, M.Si.
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
Nama : Nurhidaya Putri
NIM : 19.1600.020
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Skripsi : Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Congklak Berbasis Etnomatematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan di Sekolah Dasar
- Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
- Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 30 Agustus 2022

Dekan,

Zulfah

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE

Jalan Opu Daeng Risaju Nomor 12, 91131

E-mail: uptd47parepare@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala UPTD SD NEGERI 47 Parepare, kecamatan soreang menyatakan bahwa:

Nama : Nurhidaya Putri
NIM : 19.1600.020
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Lembaga : IAIN PAREPARE
Program Studi : Tadris Matematika

Benar telah melakukan penelitian dengan judul "*Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Congklak Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar*" yang pelaksanaannya dari tanggal 3 juli 2023 s.d 3 agustus 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 20 Agustus 2023

Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare

SUDIRMAN M.S.Pd., M.Pd.
NIP. 198201072005021001

Lampiran 7. Angket Penelitian

Nama : Muhammad AL-Furqhan

Kelas : V (Lima)

Sekolah : UPTD SDN 47 PAREPARE

Petunjuk pengisian !

1. Tulislah identitas diri anda
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan yang diberikan. Mohon berikan jawaban sesuai dengan fakta yang ada. Jawaban yang telah diberikan akan dijaga kerahasiannya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang menurut anda tepat.
4. Setelah angket telah selesai dikerjakan, kumpulkan kembali kepada peneliti.
5. Terima kasih atas partisipasi dan bantuannya.

Pedoman Angket

No	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha tidak menyontek tugas teman meskipun saya kesulitan mengerjakan	✓	
2.	Saya menyontek setiap kali ada tugas dari guru		✓
3.	Saya lebih senang dengan nilai ulangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri	✓	
4.	Saya bangga mendapatkan nilai ulangan yang bagus meskipun hasil dari menyontek		✓
5.	Saya akan berhenti belajar apabila saya kesulitan memahami materi pelajaran		✓
6.	Saya lebih suka mencari dari berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan literatur terkait dengan materi pelajaran	✓	
7.	Saya tidak mudah putus asa meskipun saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓	
8.	Saya berusaha mencari sumber belajar lain jika buku yang saya miliki tidak mampu mengatasi kesulitan belajar saya		✓
9.	Saya akan berusaha mengerjakan tugas yang saya anggap mudah	✓	
10.	Menunda tugas yang diberikan oleh guru adalah hal yang wajar bagi saya		✓
11.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu adalah hal membanggakan bagi saya	✓	
12.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sampai selesai daripada meninggalkan tugas untuk bermain	✓	
13.	Menurut saya, bermain lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas		✓
14.	Tugas yang seharusnya diselesaikan di sekolah sebaiknya tidak dibawa pulang ke rumah	✓	

15.	Saya lebih senang mengerjakan tugas apabila jam pelajaran telah habis	✓	
16.	Mengerjakan tugas jika sudah akan dikumpulkan adalah hal yang wajar bagi saya	✓	
17.	Saya merasa percaya diri dengan kemampuan saya sehingga saya tidak perlu bantuan orang lain untuk memahami materi pelajaran	✓	
18.	Saya akan bertanya kepada teman atau guru jika saya tidak mengerti tentang materi pelajaran	✓	
19.	Saya menganggap pendapat teman saya yang berbeda dengan saya adalah kurang tepat		✓
20.	Saya menghasrgai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika diskusi	✓	



Nama : Muh : **ASYRAF**

Kelas : ✓

Sekolah : UPTD SDN 47 PAREPARE

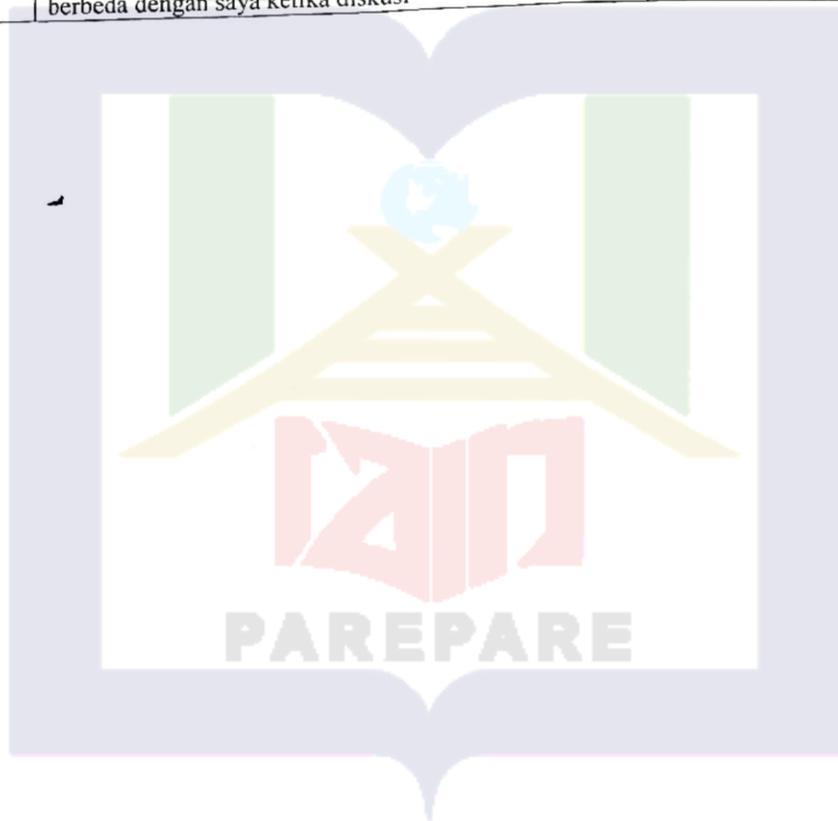
Petunjuk pengisian !

1. Tulislah identitas diri anda
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan yang diberikan. Mohon berika jawaban sesuai dengan fakta yang ada. Jawaban yang telah diberikan akan dijaga kerahasiannya.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang menurut anda tepat.
4. Setelah angket telah selesai dikerjakan, kumpulkan kembali kepada peneliti.
5. Terima kasih atas partisipasi dan bantuannya.

Pedoman Angket

No	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha tidak menyontek tugas teman meskipun saya kesulitan mengerjakan	✓	
2.	Saya menyontek setiap kali ada tugas dari guru		✓
3.	Saya lebih senang dengan nilai ulangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri	✓	
4.	Saya bangga mendapatkan nilai ulangan yang bagus meskipun hasil dari menyontek		✓
5.	Saya akan berhenti belajar apabila saya kesulitan memahami materi pelajaran		✓
6.	Saya lebih suka mencari dari berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan literatur terkait dengan materi pelajaran	✓	
7.	Saya tidak mudah putus asa meskipun saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓	
8.	Saya berusaha mencari sumber belajar lain jika buku yang saya miliki tidak mampu mengatasi kesulitan belajar saya	✓	
9.	Saya akan berusaha mengerjakan tugas yang saya anggap mudah	✓	
10.	Menunda tugas yang diberikan oleh guru adalah hal yang wajar bagi saya	✗	✓
11.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu adalah hal membanggakan bagi saya	✓	
12.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sampai selesai daripada meninggalkan tugas untuk bermain	✓	
13.	Menurut saya , bermain lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas		✗
14.	Tugas yang seharusnya diselesaikan disekolah sebaiknya tidak dibawa pulang kerumah	✓	

15.	Saya lebih senang mengerjakan tugas apabila jam pelajaran telah habis		✓
16.	Mengerjakan tugas jika sudah akan dikumpulkan adalah hal yang wajar bagi saya		✓
17.	Saya merasa percaya diri dengan kemampuan saya sehingga saya tidak perlu bantuan orang lain untuk memahami materi pelajaran	✓	
18.	Saya akan bertanya kepada teman atau guru jika saya tidak mengerti tentang materi pelajaran	✓	
19.	Saya menganggap pendapat teman saya yang berbeda dengan saya adalah kurang tepat		✓
20.	Saya menghargai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika diskusi	✓	



Nama : Al-Rehan syahidiloh
 Kelas : 5
 Sekolah : UPTD SDN 47 PAREPARE

Petunjuk pengisian !

1. Tulislah identitas diri anda
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan yang diberikan. Mohon berika jawaban sesuai dengan fakta yang ada. Jawaban yang telah diberikan akan dijaga kerahasiannya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang menurut anda tepat.
4. Setelah angket telah selasi dikerjakan, kumpulkan kembali kepada peneliti.
5. Terima kasih atas partisipasi dan bantuannya.

Pedoman Angket

No	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha tidak menyontek tugas teman meskipun saya kesulitan mengerjakan	✓	
2.	Saya menyontek setiap kali ada tugas dari guru		✓
3.	Saya lebih senang dengan nilai ulangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri	✓	
4.	Saya bangga mendapatkan nilai ulangan yang bagus meskipun hasil dari menyontek		X
5.	Saya akan berhenti belajar apabila saya kesulitan memahami materi pelajaran		X
6.	Saya lebih suka mencari dari berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan literatur terkait dengan materi pelajaran	✓	
7.	Saya tidak mudah putus asa meskipun saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓	
8.	Saya berusaha mencari sumber belajar lain jika buku yang saya miliki tidak mampu mengatasi kesulitan belajar saya		X
9.	Saya akan berusaha mengerjakan tugas yang saya anggap mudah	✓	
10.	Menunda tugas yang diberikan oleh guru adalah hal yang wajar bagi saya		X
11.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu adalah hal membanggakan bagi saya		X
12.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sampai selesai daripada meninggalkan tugas untuk bermain	✓	
13.	Menurut saya , bermain lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas		X
14.	Tugas yang seharusnya diselesaikan disekolah sebaiknya tidak dibawa pulang kerumah	✓	

15.	Saya lebih senang mengerjakan tugas apabila jam pelajaran telah habis		X
16.	Mengerjakan tugas jika sudah akan dikumpulkan adalah hal yang wajar bagi saya		X
17.	Saya merasa percaya diri dengan kemampuan saya sehingga saya tidak perlu bantuan orang lain untuk memahami materi pelajaran	✓	
18.	Saya akan bertanya kepada teman atau guru jika saya tidak mengerti tentang materi pelajaran	✓	
19.	Saya mengangga pendapat teman saya yang berbeda dengan saya adalah kurang tepat		X
20.	Saya menghasrgai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika diskusi	✓	



Nama : Siti Ruby aLiyah

Kelas : V(Lima)

Sekolah : UPTD SDN 47 PAREPARE

Petunjuk pengisian !

1. Tulislah identitas diri anda
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan yang diberikan. Mohon berika jawaban sesuai dengan fakta yang ada. Jawaban yang telah diberikan akan dijaga kerahasiannya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang menurut anda tepat.
4. Setelah angkettelah selasi dikerjakan, kumpulkan kembali kepada peneliti.
5. Terima kasih atas partisipasi dan bantuannya.

Pedoman Angket

No	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha tidak menyontek tugas teman meskipun saya kesulitan mengerjakan	✓	
2.	Saya menyontek setiap kali ada tugas dari guru		✓
3.	Saya lebih senang dengan nilai ulangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri	✓	
4.	Saya bangga mendapatkan nilai ulangan yang bagus meskipun hasil dari menyontek		✓
5.	Saya akan berhenti belajar apabila saya kesulitan memahami materi pelajaran		✓
6.	Saya lebih suka mencari dari berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan literatur terkait dengan materi pelajaran	✓	
7.	Saya tidak mudah putus asa meskipun saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓	
8.	Saya berusaha mencari sumber belajar lain jika buku yang saya miliki tidak mampu mengatasi kesulitan belajar saya		✓
9.	Saya akan berusaha mengerjakan tugas yang saya anggap mudah	✓	
10.	Menunda tugas yang diberikan oleh guru adalah hal yang wajar bagi saya	✓	
11.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu adalah hal membanggakan bagi saya	✓	
12.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sampai selesai daripada meninggalkan tugas untuk bermain	✓	
13.	Menurut saya , bermain lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas		✓
14.	Tugas yang seharusnya diselesaikan disekolah sebaiknya tidak dibawa pulang kerumah		✓

15.	Saya lebih senang mengerjakan tugas apabila jam pelajaran telah habis	✓	
16.	Mengerjakan tugas jika sudah akan dikumpulkan adalah hal yang wajar bagi saya	✓	
17.	Saya merasa percaya diri dengan kemampuan saya sehingga saya tidak perlu bantuan orang lain untuk memahami materi pelajaran		✓
18.	Saya akan bertanya kepada teman atau guru jika saya tidak mengerti tentang materi pelajaran	✓	
19.	Saya menganggo pendapat teman saya yang berbeda dengan saya adalah kurang tepat	✓	✓
20.	Saya menghasrgai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika diskusi	✓	



Lampiran 8. Lembar Observasi

Lembar Observasi

Sekolah : UPTD SD Negeri 47 Parepare
 Mata pelajaran : Matematika
 Kelas/ Semester : V/1
 Materi pokok : Penjumlahan Dan Pengurangan

Petunjuk

Berilah penilaian dengan angka pada kolom yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

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

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Ahmad Firmansyah	3	2	3	3	2	13
2.	Al Rayhan Syahidilah	2	2	3	2	2	11
3.	Aliya Ruby Noer	4	3	3	3	2	15
4.	Andi Nur Umairan Syahmina	2	3	3	2	2	12
5.	Annisa Zara Salsabila	4	2	3	3	2	14
6.	Aqsanul Risqullah	3	3	3	2	3	14
7.	Cacezar Atilla Al Khalifa.AW	3	3	3	2	2	13
8.	Fatin Malaika Firman	3	2	3	2	4	14
9.	Liyana Zahira Nasir	4	3	3	2	2	14
10.	Muhammad Al Furqhan	3	3	2	4	3	15

11.	Muhammad Alief Alghazali	3	2	3	3	4	15	
12.	Muhammad Alif	4	3	3	2	4	16	
13.	Muhammad Arfian Hibatullah	3	3	2	3	2	13	
14.	Muhammad Ashar Ali Akbar	3	2	4	3	4	16	
15.	Muhammad Asyraf	4	3	3	3	4	17	
16.	Muhammad Athar Nhausad Arif	4	3	3	4	2	16	
17.	Muhammad Raffli	3	2	3	3	3	14	
18.	Muhammad Zahran Al Gazali	3	3	2	2	2	12	
19.	Naomi Aulia	4	3	3	3	4	17	
20.	Nurifka	3	4	3	2	3	15	
21.	Siti Ruby Aliyah	3	3	2	2	2	12	
22.	Winny Aulya Maharani	3	2	3	3	2	13	
	Jumlah skor	71	59	63	58	60	311	
	Presentase	70,5 %						
	Kaulifikasi	Baik						

1. Kriteria penilaian Kualifikasi

Tingkat keberhasilan (%)	Arti
82% – 100%	Sangat Baik (SB)
63% – 81%	Baik (B)
44% – 62%	Cukup (C)
25% – 43%	Kuranga (K)

2. Aspek Pengamatan

Kode	Indikator
A	Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
B	Peserta didik aktif dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
C	Semangat siswa pada saat pembelajaran
D	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru
E	Keterampilan peserta didik dalam memainkan permainan congklak

3. Analisis Data

$$\begin{aligned} \text{a. Rata-rata Aktivitas (x)} &= \frac{\sum \text{aktivitas seluruh Peserta didik}}{\sum \text{peserta didik}} \\ &= \frac{311}{22} = 14,1 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Presentase (\%)} &= \frac{\sum \text{aktivitas rata-rata peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{14,1}{20} \times 100\% \\ &= 70,5\% \end{aligned}$$

Lampiran 9. Hasil Reabilitas Angket Internalisasi Nilai-Nilai Karakter

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	2

Hasil Pengujian Paired Sample Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Pre Test - Post Test	4.611	2.259	.376	3.847	5.375	12.249	35	.000

Lampiran 10. Hasil Angket Sebelum Treatment

Mo.Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor Total	Kategori	
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	ringan	
2	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	8	sedang	
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	11	sedang	
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	ringan	
5	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8	sedang	
6	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	sedang
7	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	8	sedang	
8	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	ringan	
9	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	sedang	
10	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	ringan	
11	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10	sedang	
12	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	10	sedang	
13	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	14	berat	
14	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	9	sedang	
15	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	11	sedang	
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	12	sedang	
17	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5	ringan	
18	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	12	sedang	
19	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	9	ringan	
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	13	berat	
21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	14	berat	
22	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	12	sedang	
23	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	ringan	
24	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	sedang	
25	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12	sedang	
26	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	12	sedang	
27	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	8	sedang	
28	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	9	sedang	
29	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	13	berat	
30	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	14	berat	
31	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6	ringan	
32	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	8	sedang	
33	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	14	berat	
34	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	9	sedang	
35	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	13	berat	
36	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8	sedang	
30	6	18	19	19	14	22	17	23	16	5	5	6	16	20	13	10	18	15	8	12	16	9	21	1	7		

$$\text{nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{36} \times 100\%$$

Lampiran 11. Hasil Angket Setelah Treatment

No/Re	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor Total	Kategori
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	11	sedang
2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	14	berat
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	berat
4	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	10	sedang
5	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13	berat
6	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	sedang
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	13	berat
8	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	11	sedang
9	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	berat
10	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	10	sedang
11	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	berat
12	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	berat
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	16	berat
14	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	berat
15	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	17	berat
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12	sedang
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	17	berat
18	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	15	berat
19	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	berat
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	15	berat
21	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	17	berat
22	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	14	berat
23	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	10	sedang
24	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	13	berat
25	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	13	berat
26	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	15	berat
27	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	berat
28	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	14	berat
29	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	16	berat
30	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	17	berat
31	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13	berat
32	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	14	berat
33	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	16	berat
34	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	15	berat
35	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	berat
36	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	13	berat
	11	24	23	20	23	25	17	23	23	14	14	18	27	24	15	23	28	19	22	14	30	20	21	11		

$$\text{nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{36} \times 100\%$$

Lampiran 12. Dokumentasi



BIODATA PENULIS



Nurhidaya Putri, lahir di Kota Parepare pada tanggal 27 April 2001 dari pasangan bapak Muh.Tahir dan ibu Andi Zaenab. Penulis merupakan anak pertama tinggal di Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis menempuh Pendidikan pertama kali di TK RA UMDI TAQWA pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SDN 34 Parepare, selanjutnya menempuh Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Tapalang Kab.Mamuju. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 2 Parepare. Setelah lulus SMA pada tahun 2019, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Fakultas Tatbiah dengan program studi Tadris Matematika. Dan saat ini sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Congklak Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar”.

