

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Anak lebih mudah memahami konsep apabila diberikan pengalaman langsung melalui benda nyata, permainan, gambar, maupun aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran di kelas rendah SD harus dilaksanakan secara menarik, menyenangkan, dan bermakna agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan kreatif.

Menurut teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media dan permainan edukatif sangat penting dalam pembelajaran di kelas rendah SD karena mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret.

Pembelajaran yang efektif memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- a. Berpusat pada siswa.
- b. Menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- c. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- d. Mendorong siswa aktif dalam pembelajaran.
- e. Mengembangkan seluruh potensi siswa.

Dalam konteks pembelajaran matematika di kelas I SD, guru harus mampu menghadirkan kegiatan belajar yang sederhana, konkret, dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami konsep dasar matematika dengan baik.

2. Kemampuan Mengurutkan Benda atau Gambar Berdasarkan Ukuran

a. Pengertian Kemampuan Mengurutkan

Kemampuan mengurutkan merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang berkaitan dengan proses berpikir logis dan sistematis. Mengurutkan berarti menyusun benda atau gambar berdasarkan aturan tertentu seperti ukuran, jumlah, warna, bentuk, atau tinggi.

Pada siswa kelas I SD, kemampuan mengurutkan biasanya dilakukan berdasarkan ukuran seperti:

- 1) Besar – kecil
- 2) Panjang – pendek
- 3) Tinggi – rendah

4) Banyak – sedikit

Kemampuan ini penting karena menjadi dasar dalam memahami konsep matematika lainnya seperti bilangan, pola, pengukuran, dan pemecahan masalah.

b. Tujuan Kemampuan Mengurutkan

Tujuan pembelajaran mengurutkan benda atau gambar antara lain:

- 1) Melatih kemampuan berpikir logis siswa.
- 2) Melatih kemampuan membandingkan ukuran benda.
- 3) Mengembangkan kemampuan observasi siswa.
- 4) Membantu siswa memahami konsep matematika dasar.
- 5) Meningkatkan konsentrasi dan ketelitian siswa.

c. Tahapan Kemampuan Mengurutkan

Kemampuan mengurutkan pada anak berkembang melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) Membandingkan

Anak mulai membedakan ukuran benda seperti besar dan kecil.

2) Mengelompokkan

Anak mulai mengelompokkan benda sesuai ukuran tertentu.

3) Mengurutkan

Anak mampu menyusun benda dari ukuran terkecil ke terbesar atau sebaliknya.

4) Menentukan Pola

Anak mulai memahami pola urutan tertentu secara logis.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengurutkan

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengurutkan siswa yaitu:

- 1) Tingkat perkembangan kognitif anak.
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan guru.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Motivasi belajar siswa.
- 5) Lingkungan belajar yang mendukung.

e. Indikator Kemampuan Mengurutkan

Indikator kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran meliputi:

- 1) Mampu membedakan ukuran benda.
- 2) Mampu membandingkan ukuran benda.
- 3) Mampu menyusun benda berdasarkan ukuran.
- 4) Mampu menentukan urutan benda dengan benar.
- 5) Mampu menjelaskan hasil urutan benda.

3. Permainan Buka Tutup Capping Berangka

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak secara menyenangkan.

Permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa.

Permainan menjadi salah satu metode yang sangat sesuai digunakan pada siswa kelas rendah SD karena anak usia tersebut masih menyukai aktivitas bermain.

b. Pengertian Permainan Buka Tutup Capping Berangka

Permainan buka tutup capping berangka adalah permainan edukatif menggunakan media capping kecil atau penutup berbentuk kerucut yang diberi angka atau gambar tertentu. Dalam permainan ini siswa diminta membuka dan menutup capping sesuai urutan ukuran benda atau gambar. Permainan ini membantu siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Tujuan Permainan Buka Tutup Capping Berangka

Tujuan permainan buka tutup capping berangka yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar.
- 2) Melatih konsentrasi dan ketelitian siswa.
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Mengembangkan kecerdasan majemuk siswa.
- 5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

d. Langkah-Langkah Permainan Buka Tutup Capping Berangka

Langkah-langkah permainan buka tutup capping berangka sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media caping berangka dan gambar benda.
- 2) Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- 3) Guru menunjukkan beberapa gambar dengan ukuran berbeda.
- 4) Siswa diminta mengurutkan gambar berdasarkan ukuran.
- 5) Siswa membuka caping sesuai urutan yang benar.
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil.
- 7) Guru melakukan evaluasi pembelajaran.

e. Kelebihan Permainan Buka Tutup Caping Berangka

Kelebihan permainan ini antara lain:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu siswa belajar secara konkret.
- 3) Melatih motorik siswa.
- 4) Meningkatkan kerja sama dan komunikasi siswa.
- 5) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

f. Kekurangan Permainan Buka Tutup Caping Berangka

Kekurangan permainan ini yaitu:

- 1) Membutuhkan persiapan media yang cukup.
- 2) Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik.
- 3) Membutuhkan waktu lebih lama dibanding metode ceramah.

4. Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)

Teori Multiple Intelligences dikemukakan oleh Howard Gardner.

Menurut Gardner, setiap individu memiliki berbagai jenis kecerdasan yang berkembang secara berbeda-beda.

Jenis kecerdasan tersebut meliputi:

a. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggunakan bahasa secara efektif baik lisan maupun tulisan.

Indikator kecerdasan linguistik:

- 1) Mampu berbicara dengan baik.
- 2) Mampu menjelaskan sesuatu secara lisan.
- 3) Senang membaca dan bercerita.

Dalam permainan buka tutup caping, kecerdasan linguistik berkembang saat siswa menyebutkan urutan ukuran benda.

b. Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan berpikir logis, memahami pola, dan memecahkan masalah.

Indikatornya:

- 1) Mampu menghitung.
- 2) Mampu membandingkan ukuran benda.
- 3) Mampu memahami pola dan urutan.

Kecerdasan ini berkembang melalui kegiatan mengurutkan benda.

c. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan memahami bentuk, warna, ruang, dan gambar.

Indikatornya:

- 1) Mampu mengenali bentuk.
- 2) Mampu memahami posisi benda.
- 3) Senang melihat gambar dan warna.

Permainan capping membantu siswa mengenali bentuk dan posisi benda.

d. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan gerakan tubuh secara terampil.

Indikatornya:

- 1) Aktif bergerak.
- 2) Mampu menggunakan tangan dengan baik.
- 3) Menyukai aktivitas praktik langsung.

Kecerdasan ini berkembang melalui aktivitas membuka dan menutup capping.

e. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal adalah kemampuan memahami irama, nada, dan musik.

Indikatornya:

- 1) Senang bernyanyi.
- 2) Peka terhadap bunyi dan irama.
- 3) Mudah mengingat lagu.

Guru dapat menambahkan lagu saat permainan berlangsung.

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Indikatornya:

- 1) Mudah bergaul.
- 2) Mampu bekerja sama.
- 3) Senang berdiskusi kelompok.

Kecerdasan ini berkembang melalui kerja kelompok saat permainan.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri.

Indikatornya:

- 1) Percaya diri.
- 2) Mengenali kemampuan diri.
- 3) Mandiri dalam belajar.

Kecerdasan ini berkembang saat siswa mencoba menyelesaikan tugas sendiri.

h. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengenali lingkungan dan alam sekitar.

Indikatornya:

- 1) Menyukai benda alam.
- 2) Peduli lingkungan.

3) Mampu mengamati objek alam.

Guru dapat menggunakan benda dari lingkungan sekitar dalam permainan.

i. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial adalah kemampuan memahami nilai kehidupan dan makna keberadaan manusia.

Indikatornya:

- 1) Memiliki rasa syukur.
- 2) Memahami nilai moral.
- 3) Bertanggung jawab terhadap tugas.

Kecerdasan ini berkembang melalui pembiasaan disiplin dan tanggung jawab saat bermain.

5. Karakteristik Siswa Kelas I SD

Siswa kelas I SD memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menyukai aktivitas bermain.
- b. Mudah tertarik pada warna dan gambar.
- c. Memiliki rasa ingin tahu tinggi.
- d. Mudah bosan jika pembelajaran monoton.
- e. Belajar lebih efektif melalui benda konkret.

Karena itu, penggunaan permainan edukatif sangat sesuai diterapkan pada siswa kelas I SD.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian mengenai penggunaan media permainan edukatif menunjukkan bahwa permainan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.
2. Penelitian tentang kemampuan mengurutkan benda menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami konsep ukuran secara lebih mudah.
3. Penelitian mengenai teori multiple intelligences menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas mampu mengembangkan kecerdasan majemuk siswa secara optimal.
4. Penelitian tindakan kelas tentang media permainan matematika membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir logis siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media permainan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Perbedaannya terletak pada penggunaan permainan buka tutup caping berangka dan pengembangan kecerdasan majemuk secara menyeluruh.

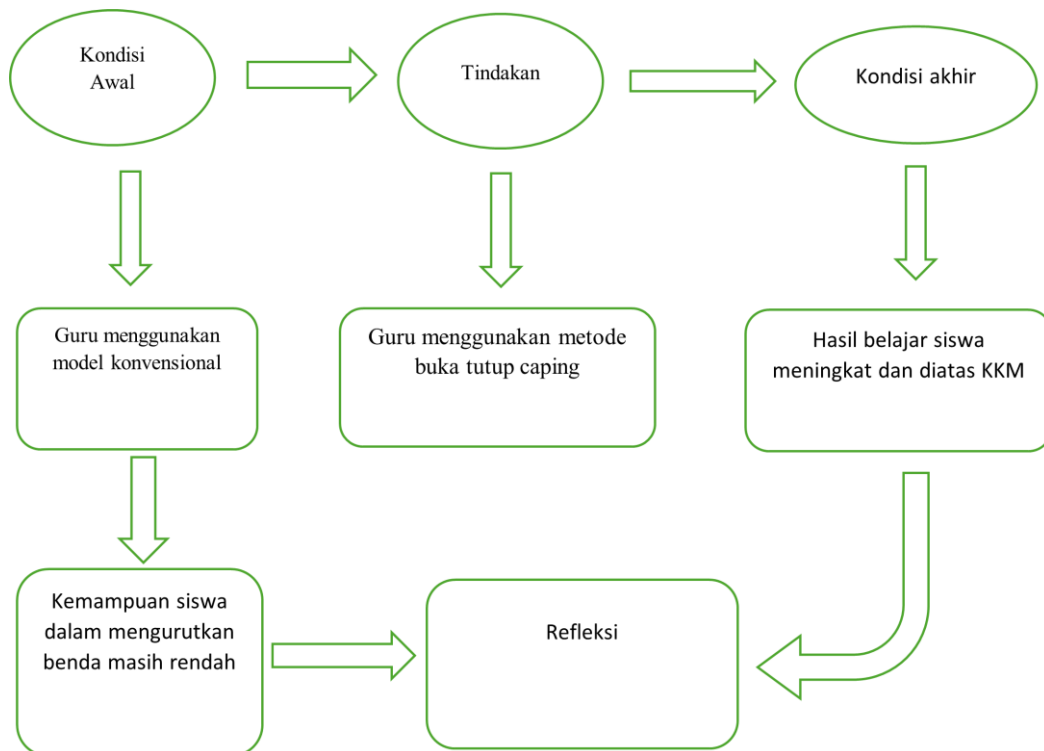
C. Kerangka Berpikir

Kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran pada siswa kelas I SD masih rendah karena pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan permainan buka tutup caping berangka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar karena siswa belajar secara langsung melalui aktivitas bermain.

Melalui permainan ini siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami konsep ukuran. Selain meningkatkan kemampuan logika matematika, permainan ini juga dapat mengembangkan kecerdasan linguistik, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.

Dengan demikian, penggunaan permainan buka tutup caping berangka diyakini dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

“Jika permainan buka tutup caping berangka diterapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran serta kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe akan meningkat.”

1. Studi Awal PTK

Studi awal merupakan tahap penting dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Tahap ini bertujuan memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran, mengidentifikasi penyebab munculnya masalah, serta menentukan alternatif tindakan yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Studi awal dalam PTK merupakan kegiatan pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis hasil belajar. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang tindakan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi kelas.” Sanjaya (2021)”

Studi awal dilakukan untuk memperoleh data faktual mengenai masalah yang terjadi di kelas sehingga tindakan yang dirancang benar-benar berdasarkan kebutuhan nyata, bukan berdasarkan asumsi peneliti. Data tersebut dapat diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, hasil evaluasi belajar, wawancara dengan guru maupun peserta didik, serta telaah dokumen pembelajaran.” Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021)”

2. Assessment dan Evaluasi Reflektif dalam PTK

Dalam Penelitian Tindakan Kelas Assessment (asesmen) merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran sebagai dasar pengambilan keputusan dalam perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas, asesmen dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah tindakan diberikan.

Asesmen dalam PTK merupakan kegiatan pengumpulan informasi melalui berbagai teknik, baik tes maupun nontes, yang bertujuan mengetahui kondisi awal, perkembangan, serta hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh menjadi dasar bagi guru dalam menentukan keberhasilan tindakan dan menyusun perbaikan pada siklus berikutnya. “Arikunto (2021).

Asesmen dalam penelitian tindakan kelas tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga mencakup proses pembelajaran, aktivitas siswa, kinerja guru, penggunaan media, dan keterlaksanaan tindakan. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dapat berupa tes tertulis, lembar observasi, wawancara, dokumentasi, maupun catatan lapangan. “ Kunandar (2022),

Dalam Penelitian Tindakan Kelas, Evaluasi merupakan proses memberikan nilai terhadap hasil asesmen untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan. Evaluasi adalah proses memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi secara sistematis untuk menilai keberhasilan suatu program serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan perbaikan. “Stufflebeam (2021),

Dalam penelitian tindakan kelas, evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir penelitian, tetapi juga pada setiap akhir siklus melalui kegiatan refleksi. Refleksi merupakan tahap evaluasi terhadap seluruh proses tindakan yang telah dilaksanakan dengan cara menganalisis kelebihan, kelemahan, hambatan, serta hasil yang diperoleh. Hasil refleksi tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya sehingga terjadi perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan. “Kemmis dan McTaggart (2022)”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa asesmen dan evaluasi reflektif dalam PTK merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan. Asesmen digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses dan hasil pembelajaran, sedangkan evaluasi reflektif digunakan untuk menilai efektivitas tindakan, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala yang muncul, serta merumuskan perbaikan pada siklus selanjutnya.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti menyusun seluruh rancangan tindakan berdasarkan hasil identifikasi masalah dan refleksi awal sehingga tindakan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. “Kemmis dan McTaggart (2022)”.

Perencanaan tindakan (*planning*) adalah proses merancang tindakan perbaikan secara sistematis berdasarkan hasil identifikasi masalah dan refleksi awal. Perencanaan meliputi penentuan tujuan tindakan, strategi pembelajaran, media yang digunakan, instrumen pengumpulan data, indikator keberhasilan, serta jadwal pelaksanaan tindakan.

Tahap perencanaan merupakan kegiatan menyusun skenario pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah yang ditemukan di kelas. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar atau RPP, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, serta alat evaluasi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. “Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021)”

Perencanaan tindakan harus disusun secara rinci agar pelaksanaan tindakan berjalan terarah dan sistematis. Perencanaan tersebut mencakup penentuan tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, metode, media, teknik penilaian, serta indikator keberhasilan yang akan dijadikan acuan dalam mengevaluasi efektivitas tindakan. “Sanjaya (2021)”

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, guru menerapkan strategi, metode, media, dan perangkat pembelajaran yang

telah dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara sistematis sesuai dengan skenario pembelajaran agar tujuan penelitian dapat tercapai.

Pelaksanaan tindakan (*acting*) merupakan proses penerapan rencana tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Tindakan dilaksanakan secara terarah dan fleksibel sesuai dengan kondisi nyata di kelas, dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. “Kemmis dan McTaggart (2022)”

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan guru dalam menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebagai upaya mengatasi permasalahan pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan, guru tetap memperhatikan kesesuaian antara langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan sehingga tindakan dapat berlangsung secara efektif.” Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021)”

Kesimpulan pelaksanaan tindakan merupakan tahap penerapan seluruh rencana pembelajaran yang telah disusun untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara sistematis, sesuai dengan skenario pembelajaran, namun tetap memperhatikan dinamika dan kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Observasi

Observasi dalam PTK merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Melalui observasi, peneliti memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan tindakan, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Data hasil observasi menjadi dasar untuk menilai efektivitas tindakan yang telah diterapkan.

Observasi (*observing*) merupakan kegiatan mengamati secara sistematis seluruh proses pelaksanaan tindakan untuk memperoleh bukti mengenai perubahan yang terjadi selama pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan yang diharapkan. “Kemmis dan McTaggart (2022)”

Observasi dalam PTK merupakan kegiatan mencatat seluruh peristiwa yang terjadi selama tindakan berlangsung secara objektif dan sistematis. Pengamatan dapat dilakukan oleh peneliti maupun guru kolaborator menggunakan instrumen seperti lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan rekaman pembelajaran. “Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021)”

Kesimpulan bahwa observasi merupakan proses pengamatan yang dilakukan secara sistematis selama pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta perubahan yang terjadi sebagai akibat dari

tindakan yang diberikan. Hasil observasi menjadi bahan utama dalam proses evaluasi dan refleksi pada setiap siklus penelitian.

4. Refleksi

Dalam Penelitian Tindakan Kelas Refleksi merupakan tahap akhir dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan data yang telah diperoleh selama proses observasi. Melalui refleksi, peneliti bersama guru kolaborator menganalisis keberhasilan, hambatan, serta berbagai faktor yang memengaruhi hasil tindakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Refleksi (*reflecting*) merupakan proses mengkaji, menafsirkan, dan mengevaluasi hasil tindakan berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian. Tahap refleksi bertujuan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta menentukan perbaikan yang perlu diterapkan pada siklus selanjutnya agar kualitas pembelajaran terus meningkat. “Kemmis dan McTaggart (2022)”.

Refleksi merupakan kegiatan menelaah seluruh data hasil observasi, hasil belajar, dan catatan lapangan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan. Refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru sehingga dapat ditemukan solusi terhadap berbagai

kendala yang muncul selama pembelajaran. “Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021)”

Kesimpulan dari pendapat para ahli bahwa refleksi merupakan proses evaluasi dan analisis terhadap seluruh data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan, mengidentifikasi hambatan yang terjadi, serta menyusun langkah-langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Refleksi menjadi dasar pengambilan keputusan apakah tindakan perlu dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan karena tujuan penelitian telah tercapai.

E. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Indikator ini disusun berdasarkan tujuan penelitian dan digunakan sebagai acuan dalam menilai apakah tindakan yang diberikan mampu memperbaiki proses maupun hasil pembelajaran. Keberhasilan penelitian tindakan kelas umumnya ditentukan melalui dua aspek, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan hasil. Keberhasilan proses ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan keberhasilan hasil ditunjukkan oleh meningkatnya persentase ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. “Kunandar (2022)”

indikator kinerja yang digunakan pada tahapan akhir adalah 83% dengan 30 siswa dari total siswa 36 siswa agar mendapatkan kategori tuntas. Sedangkan pada penelitian ini indikator kinerja agar mendapatkan kategori tuntas adalah 80% dengan 17 siswa dari total 22 siswa. Pada pra pelaksanaan hanya mendapatkan 33,33% siswa tuntas dengan 5 siswa dari 17 siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengolah, menyusun, dan menafsirkan data yang telah diperoleh selama penelitian sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan mengenai keberhasilan tindakan yang dilakukan.

Menurut Sugiyono (2022), analisis data adalah proses mencari, menyusun secara sistematis, dan mengorganisasikan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, maupun tes sehingga mudah dipahami dan dapat dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Analisis data dalam penelitian dapat dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil observasi, sedangkan analisis kuantitatif

digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai tes yang diperoleh pada setiap siklus.

Pada penelitian ini, analisis data kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan permainan buka tutup caping berangka. Analisis dilakukan menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil analisis tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran setelah penerapan tindakan.