PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVITY LEARNING* BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DENDE-DENDE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG MATEMATIKA KELAS IV SDN 8/18 BONTOWA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

PUTRI DAMAYANTI

921862060124

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVITY LEARNING* BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DENDE-DENDE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG MATEMATIKA KELAS IV SDN 8/18 BONTOWA

Atas Nama Saudari :

Nama	:	Putri Damayanti
NIM	:	921862060124
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 06 Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
VIVI ROSIDA, S.Pd., M.Pd	**RUSTINAH, S.Pd.,M.Pd**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) STKIP Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 06 Desember 2025.

Diketahui oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua : Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : Rustinah, S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Salwah, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Rustinah, S.Pd., M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Damayanti

NPM : 921862060124

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Creativity Learning* Berbasis Permainan Tradisional Dende-Dende Dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Matematika Kelas IV SDN 8/18 Bontowa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya di kemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 13 November 2025

Yang membuat pernyataan



Putri Damayanti
921862060124

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

MOTTO

“ Segala pencapaian ini tak lepas dari kasih sayang,doa, dan dukungan tanpa henti dari kedua orang tua yang selalu menjadi cahaya dan penopang dalam setiap langkah perjuangan. Tanpa ,erela,perjalanan ini tak akan pernah sampai pada titik ini”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan dengan tulus dan penuh rasa syukur kepada kedua orang tuaku tercinta, yang telah menjadi cahaya dalam setiap langkah perjuangan ini. Doa, kasih sayang, dan pengorbanan kalian adalah kekuatan terbesar yang membuatku mampu bertahan dan melangkah sejauh ini. Terima kasih atas segala cinta yang tak pernah pudar, atas setiap nasihat dan doa yang menjadi penuntun dalam setiap perjalanan hidupku. Kepada keluarga besarku, terima kasih atas dukungan, kasih, dan semangat yang selalu mengiringi hari-hariku hingga akhirnya karya ini dapat terselesaikan. Tak lupa, persembahan ini juga kuperuntukkan untuk diriku sendiri sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras, kesabaran, dan keteguhan hati dalam menghadapi setiap rintangan. Karya ini adalah wujud nyata dari doa, cinta, dan perjuangan yang tulus dari hati, yang kupersembahkan bagi mereka yang selalu percaya bahwa setiap usaha akan berbuah manis pada waktunya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

ABSTRACT

Putri Damayanti, 2025. *The Implementation of the Creativity Learning Model Based on the Traditional Game Dende-Dende to Improve Arithmetic Skills of Fourth-Grade Students at SDN 8/18 Bontowa.* Supervised by Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd., and Rustinah, S.Pd., M.Pd. Primary School Teacher Education Study Program, STKIP Andi Matappa.

This study aims to improve the mathematical arithmetic skills of fourth-grade students at SDN 8/18 Bontowa through the implementation of the Creativity Learning model based on the traditional game Dende-Dende. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects were 19 fourth-grade students of SDN 8/18 Bontowa in the 2025/2026 academic year. Data were collected through teacher and student activity observations as well as pretest and posttest assessments.

The findings show that students' arithmetic skills improved after the implementation of the Creativity Learning model based on the traditional game Dende-Dende. The average pretest score of 45.52% increased to 87.10% in the posttest, with an N-Gain value of 0.763, categorized as medium–high. The percentage of students achieving mastery learning increased from 31.6% in Cycle I to 89.4% in Cycle II. Teacher activity reached an average of 98.4%, while student activity reached 96.8%, both categorized as very good.

Thus, the implementation of the Creativity Learning model based on the traditional game Dende-Dende is proven effective in improving students' arithmetic skills.

Keywords: Creativity Learning, Dende-Dende traditional game, arithmetic skills, mathematics learning.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkp STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan ini proposal ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya bebekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa proposal bahwa skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan
4. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd dan Rustinah, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mwngajarkan ilmunya.
6. Terisitmewa diucapkan terimakasih dan penghormatan kepada ayahanda dan ibunda tercinta telah mengasuh,mendidik,memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama melakukan pendidikan.

Semoga budi baik dan bantuan pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenannya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukann demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amien

Pangkajene, 1 Mei 2025



Putri Damayanti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL ii

LEMBAR PENGESAHAN

iii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRACT vii

ABSTRAK

viii

PRAKATA ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL

xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang Masalah 1

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR 10

A. Kajian Pustaka 10

B. Penelitian Relevan 29

C. Kerangka Pikir 30

D. Hipotesis Tindakan 32

BAB III METODE PENELITIAN 33

A. Pendekatan dan Jenis Penelitisn 33

B. Subyek Penelitian 33

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 33

D. Prosedur dan Desaian Penelitian 34

E. Instrumen Penelitian 38

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan data 41

G. Teknik Analisis Data 42

H. Indikator Keberhasilan 44

BAB IV HASILPENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46

A.HASIL PENELITIAN 46

B. PEMBAHSAN 70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74

A.KESIMPULAN 74

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

B. SARAN 75

DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR LAMPIRAN 78

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 170

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Sintaks Langkah-Langkah Model Creativity Learning	39
3.2	Interval Nilai Keterampilan Berhitung Matematika	43
3.3	Interval Nilai N-*gain* Keterampilan Berhitung Matematika	44
4.1	Obesrvasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I	51
4.2	Data Hasil Pretest Keterampilan Berhitung Siklis I	51
4.3	Obesrvasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II	58
4.4	Data Hasil Pretest Keterampilan Berhitung Siklis II	59
4.5	Perbandingan Aktivitas Siswa Keterampilan Berhitung Matematika	60
4.6	Perbandingan Hasil Belajar Keterampilan Berhitung Matematika	62
4.7	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Berhitung Matematika	63
4.8	Hasil Analisi Uji N-*gain* Keterampilan Berhitung Matematika	48

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Instrumen Penelitian	77
2.	Lembar Validasi Instrumen	144
3.	Hasil Penelitian	120
4.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	121
5.	Analisis Data Hasil Penelitian	139
6.	Persuratan	156

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Instrumen Penelitian	77
2.	Lembar Validasi Instrumen	144
3.	Hasil Penelitian	120
4.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	121
5.	Analisis Data Hasil Penelitian	139
6.	Persuratan	156

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki banyak definisi yang berbeda,tergantung pada sudut pandang dan konteksnya. Salah satu definisi umum dari Pendidikan adalah proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman kepada individu dengan tujuan untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan dan mengatasi maasalah yang mungkin terjadi dalam kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Menurut Tri Andiyanto (Dahlan Asyari et al., 2024) menjelaskan bahwa Pendidikan memiliki peran yang sagat penting dalam kehidupan peserta didik, dan diharapkan dapat membimbing mereka untuk menjadi individu yang lebih baik dan bermartabat. Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan, pembelajaran harus dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Lingkungan sosial dan lingkungan alam yang kondusif akan menjadikan peserta didik semakin kreatif dan mandiri, diantaranya yang bisa digunakan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif adalah alat-alat Pendidikan. Sebagai komponen pendidikan alat dan media dapat membantu dan bahkan terkadang dalam hal tertentuia bisa menggantikan peran pendidik dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi perkembangan teknologi saat ini, semua yang daulu terasa sulit menjadi mudah.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada meningkatkan keterampilan berhitung matematika berbasis permainan tradisional guna memperoleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

pemahaman yang lebih mendalam serta mengembangkan rekomendasi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berhitung matematika pada siswa.

Satu aspek perkembangan peserta didik yang dapat terfasilitasi dengan baik yaitu dengan pemanfaatan permainan tradisional adalah aspek motorik dan pertumbuhan fisik anak. Tidak hanya mengembangkan aspek motorik, kinestetik, dan sosial anak, permainan tradisional juga mengandung nilai karakter dan dapat menjadi sarana menjaga nilai-nilai budaya Indonesia. Permainan tradisional tidak tertinggal oleh zaman. Pilihan atas permainan tradisional sebagai model untk meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika peserta didik. Diantara potensi yang dimiliki anak diantarannya adalah potensi kecerdasan IQ, EQ, dan SQ, serta kecerdasan majemuk (*multipe intelligence*). Sehingga anak tidak hanya didoktrin untuk mengasahh satu aspek kecerdasan dari aspek kecerdasan majemuk atau satu dari potensi otaknya saja. Siswa harus mampu mengendalikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Matematika tidak hanya untuk pengembanngan ranah kognitif, tetapi juga untung mengembangkan ranah afektif serta psikomotorik.

Menurut Masykur dan Fathani (2024) mengungkapkan bahwa “matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa”. Pada saat penerapannya dikehidupan sehari-hari siswa dapat mengerti bagaimana cara menjumlahkan, mengurangi, membagi, maupun mengkalikan sesuatu secara tepat. Pembelajaran matematis yang diberikan oleh guru hendaknya dapat membangun kemampuan berpikir peserta didik.

Menentukan keberhasilan suatu pembelajaran perlu pula diperhatikan kondisi lingkungan sekitar dari siswa karena sangat berpengaruh terhadap

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

konsentrasi siswa dalam menerima pembelajaran, serta kreativitas yang diciptakan oleh siswa. Selain itu, pemberian materi oleh guru kepada peserta didik juga dapat mempengaruhi bagaimana penerimaan ilmu tersebut kepada peserta didik, semakin baik dan menarik cara guru menjabarkan materi maka semakin baik pula respon siswa dalam menerima materi tersebut.

Menurut Susanto (2018) Permasalahan yang kerap kali terjadi selama proses pembelajaran matematika berlangsung adalah kesulitannya siswa dalam proses berhitung, kemampuan berhitung adalah kemampuan setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Ciri-ciri perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekatnya. Hal ini sejalan dengan perkembangan kemampuannya. Siswa dapat meningkat ke tahap pemahaman bilangan, yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan

Tahap operasional konkret terjadi pada usia 7-11 tahun, dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis, anak sudah memperkembangkan operasi - operasi logis".

Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan berhitung merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Tujuan khusus pengajaran matematika yaitu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut. Upaya meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika. Keterampilan berhitung tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menjumlah, mengurang, mengalikan, dan membagi, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

logis dan sistematis dalam menyelesaikan soal-soal numerik. Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan ini harus ditanamkan sejak dini agar menjadi pondasi yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran matematika adalah rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran ini, terutama jika penyampaian materi dilakukan secara monoton dan kurang interaktif.

Dari hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah dasar di kecamatan Labakkang, pada pelajaran matematika materi berhitung penjumlahan dan pengurangan guru kelas mengajarkan siswanya dengan menggunakan metode terdahulu tanpa menggunakan metode yang unik sudah lama diajarkan di kelas pada pembelajaran matematika. Siswa dalam hal ini sebagian ada yang paham dengan apa yang diajarkan oleh guru kelas dan sebagian ada yang tidak paham. Dengan menggunakan metode terdahulu berdasarkan hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak yang kesulitan dan juga proses menjumlahkan dan mengurangi bilangan yang tidak tepat. namun tidak menutup kemungkinan terdapat kesulitan yang dialami peserta didik karena masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM pada pelajaran matematika. Dengan begitu ada kurangnya pemahaman dasar memahami konsep operasi hitung secara menyeluruh yang membuat sebagian siswa merasa kesulitan dengan mata pelajaran matematika materi berhitung.

Model pembelajaran *Creativity Learning* berbasis permainan tradisional hadir sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi hambatan tersebut. Model ini menekankan pada pengembangan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah serta membangun pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

bermakna. Permainan tradisional seperti *"Dende-Dende"* berhitung" dapat dikolaborasikan dengan materi berhitung, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengaplikasikannya secara aktif dan kontekstual. Penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media belajar berhitung dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Kegiatan berhitung dalam permainan mendorong interaksi sosial, pemecahan masalah secara bersama, dan penguatan konsep matematika yang dipelajari. Dalam jangka panjang, pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan, tidak hanya dari sisi nilai akademik, tetapi juga dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Alasan pemilihan permainan tradisional *Dende-Dende* dalam penelitian adalah karena permainan tersebut memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif,terutama dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Dende-Dende* bukan hanya permainan fisik biasa, tetapi mengandung unsur angka, urutan, dan pola yang berkaitan erat dengan konsep berhitung. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui lompatan pada petak-petak bernomor, permainan ini dapat melatih keterampilan berhitung siswa secara kontekstual dan konkret. Selain itu, *Dende-Dende* juga menumbuhkan konsentrasi, koordinasi motorik, dan kerja sama, yang semuanya merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Permainan ini mudah diterapkan, tidak membutuhkan biaya besar, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan tradisional *Dende-Dende* ke dalam model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

pembelajaran *creativity learning* menjadi pilihan yang relevan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa secara menyeluruh.

Penulis ingin membuat suatu penelitian yang mana pembelajaran matematika dapat menarik perhatian peserta didik. Siswa kelas IV SD masih termasuk kedalam tingkatan anak-anak dimana permainan merupakan hal yang menyenangkan, sehingga permainan merupakan cara yang tepat untuk memberikan Pelajaran kepada peserta didik. Permainan *Dende-Dende* ini diharapkan agar dapat membantu keterampilan berhitung matematika peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika. Permainan *Dende-Dende* merupakan media visual. Media ini belum digunakan di SDN 8/18 BONTOWA sehingga peneliti mengambil penelitian yang berjudul **" Penerapan Model Pembelajaran *Creativity Learning* Berbasis Permainan Tradisional (*Dende – Dende)* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Matematika ".**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa pelajaran matematika memiliki peran sangat penting, dengan mengajarkan pembelajaran matematika dari dasar membantu pola pikir kognitif siswa pada materi hitung-hitung bertambah dan disertai dengan media yang menarik akan lebih meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik dalam belajar matematika.

Siswa yang diajarkan Pelajaran matematika dengan menggunakan media akan membantu peserta didik untuk lebih maju. Mengembangkan kognitif melaui tingkat keterampilan berhitung, afektif,dan psikomotoriknya sehingga dengan bantuan media peserta didik dapat melatih motoriknya lebih baik. Maka dari itu berhitung merupakan dasar pengetahuan yang sangat penting untuk dikenalkan kepada siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Untuk meningkatkan kemampuan siswa, maka dalam pembelajaran matematika perlu memberikan suatu persoalan yang bersangkutan dengan lingkungan sekitar siswa.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Apakah model pembelajaran *creativity learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* dapat meningkatkan keterampilan berhitung matematika peserta didik kelas IV SD

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh peningkatan keterampilan berhitung peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *creativity learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* di kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajara di kelas melalui pendekatan relektif yang berkelanjutan. Melalui PTK, guru dapat mengetahui masalah-masalah spesifik yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, kemudian merancang dan menerapkan solusi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan strategi pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam hal meningkatkan keterampilan berhitung melalui pendekatan kreatif dan kontekstual.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Creativity Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kreativitas (*Creativity Learning*)

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi pedoman bagi guru dan siswa dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajarn , khususnya model pembelajaran yang inovatif, siswa didorong untuk aktif dan tidak diperlakukan sebagai objek.(Saragih et al., 2021).

Model pembelajaran berbasis kreativitas adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan inovatif dalam menyelesaikan masalah. Model ini dapat diketahui melalui kepribadian siswa yang ditampilkan sebagai kebiasaan sehingga menjadi ciri-ciri spesifik, yaitu terlihat dari ciri-ciri kemapuan belajar kreatif dan ciri-ciri menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang kreatif. Kedua ciri sama penting, karena ditunjang oleh kepribadian yang sesuai.(Eva et al., 2021).

Dalam pembelajaran ini, guru hanya memberikan materi secara pasif,tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi. Misalnya siswa dapat diberikan proyek atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

tugas yang membutuhkan imajinasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan nyata.

Penerapan model pembelajaran kreatif, seperti *Creative problem solving (CPS),*dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kreatif para siswa dalam proses pembelajaran.(Busyairi & Sinaga, 2020). Model pembelajaran *Creativity Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kreativitas siswa dalam proses belajar. Dalam konteks matematika di Sekolah Dasar (SD), Dengan menggunakan berbagai metode kreatif, seperti permainan, proyek, atau pemecahan masalah secara kolaboratif, siswa diajak untuk berpikir secara inovatif dan aktif dalam mencari solusi atas masalah matematika yang diberikan. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan hafalan rumus, tetapi juga melibatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah.

b. Ciri – ciri Model Pembelajaran *Creativity Learning*

Menurut (Ketut et al., 2020), Penerapan yang dapat dilakukan pada model pembelajaran *creativity learning* seperti pendekatan kontruktivis, yang berlandaskan pada kontruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan dan pemahaman baru, kemudian dilakukan penggabungan beberapa model yang merupakan kombinasi *creativity learning* dengan beberapa model pembelajaran yaitu Inquiri, Brain *Based Learning (BBL),* dan *Problem Based Learning (PBL).*Penerapan ini dapat mendorong siswa untuk aktif berpastisipasi dalam proses pembelajran, menggali informasi, dan menemukan Solusi secara mandiri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

c. Tujuan Model Pembelajaran *Creativity Learning*

Tujuan dari penerapan pembelajaran *creativity learning* yaitu meningkatkan keterampilan berpikir dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, yang dimana dirancang untung membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka, serta menciptakan intraksi yang baik antara siswa dan guru. (Ketut et al., 2020).

Tujuan utama dari pembelajaran berbasis kreativitas adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menggunakan pendekatan yang kreatif, siswa didorong untuk berpikir secara *out-of-the-box* dalam memecahkan masalah. Pembelajaran yang inovatif mengajak siswa untuk berimajinasi, bereksperimen, dan menciptakan solusi-solusi baru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creativity Learning*, tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan kemampuan sosial siswa. Para ahli yang disebutkan di atas memberikan landasan teori yang mendalam tentang bagaimana pembelajaran berbasis kreativitas dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

d. Unsur Model Pembelajaran *Creativity Learning*

Model Pembelajaran *creative learning* berfokus pada pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini menekankan pada pembelajaran yang inovatif, eksploratif, dan berbasis pemecahan masalah. Model Pembelajaran ini memiliki elemen yang membentuk proses berpikir kreatif, seperti fleksibilitas, kelancaran berpikir, *problem sorving*, motivasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

intrinsic, dan sebagainya. Penerapan model pembelajaran Creative Learning juga dapat dilakukan secara berkelompok, dimana peserta didik dapat bekerja sama secara kreatif dalam setiap kegiatannya.(Jhelin Pratiwi, 2021)

e. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Creativity Learning*

Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *creativity learning*, diperlukan beberapa langkah-langkah yang harus dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru.

Menurut Agnes Herlina Dwi Hadiyanti dkk. (2023) Langkah-langkah dalam model pembelajaran *creativity learning* yaitu,

Pertama, Belajar dengan memanfaatkan studi kasus: Pada teknik mengajar ini guru harus menyiapkan bahan ajar berupa contoh kasus yang sudah pernah terjadi dengan berkaitan dengan mata pelajaran dan topik yang sedang diajarkan. Misalnya, untuk menjelaskan materi laba dan rugi, guru dapat mengangkat kasus sistem jual beli di sebuah toko yang sudah ditelit.

Kedua, Belajar dengan memanfaatkan permainan : Untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, guru dapat memanfaatkan permainan kecil untuk dimainkan di kelas. Misalnya dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan, guru dapat membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai barisan duduk untuk saling berkompetisi. Pada kesempatan ini guru bisa membuka forum terkait terhadap materi yang sedang dipelajari. Kelompok yang menang debat akan mendapatkan hadiah kecil, misalnya nilai plus. Selain dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan, guru juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Ketiga, Belajar dengan memanfaatkan mediasurat sosial : Di tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih, guru bisa memanfaatkan media sosial untuk belajar. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, guru bisa membuat tugas untuk melakukan *conversation* atau *story telling* yang mana tugas tersebut akan mereka *upload* di media sosial mereka.

f. Kelebihan Model Pembelajaran *Creativity Learning*

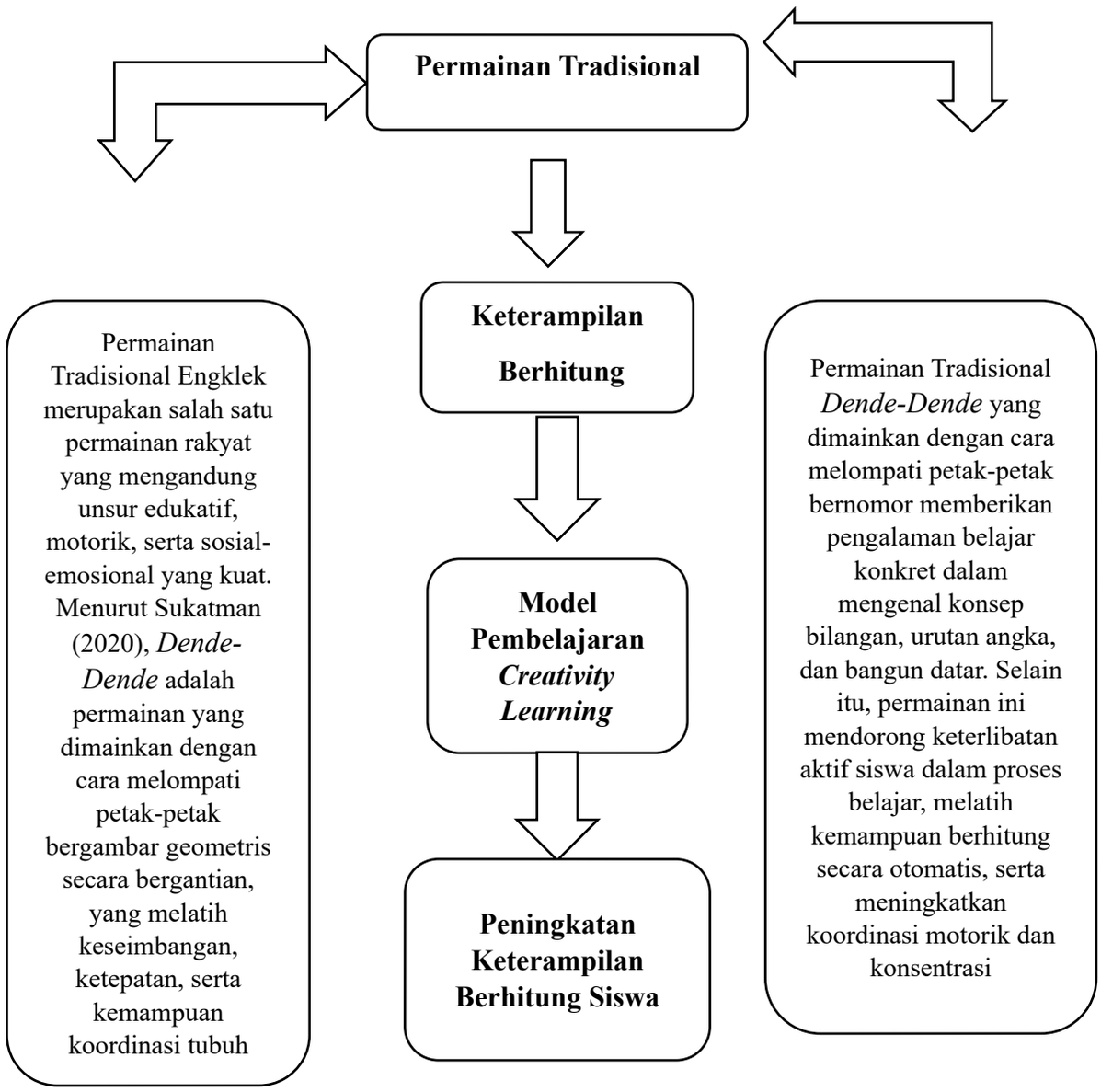
Kelebihan yang dapat diperoleh oleh guru maupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creativiry learning*, yaitu *Pertama,* melalui model pembelajaran creativity learning membuat siswa terlibat secara aktif, baik intelektual maupun emosional. Hal ini dikarenakan model pembelajaran tersebut sangat berperanaktif dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Kedua, Melalui tahap-tahap kegiatan dalam model pembelajaran kreatif-produktif, siswa akan mendapat kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar, sehingga kesempatan untuk membentuk pengetahuan sendiri terbuka lebar.

Ketiga, Melalui kegiatan rekreasi, kreativitas siswa akan terpacu untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berdasarkan pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dikaji. 4 Penilaian proses dan hasil belajar yang dilakukan sepanjang pembelajaran, memungkinkan dilakukannya penilaian secara utuh dan komprehensif, di samping siswa mendapat kesempatan untuk menampilkan pemahamanannya dalam berbagai bentuk (WordPress,2011).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Berikut adalah skema terkait dengan kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas. Pendekatan penelitian tindakan kelas adalah metode yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melaui tindakan atau intervensi yang dilakukan guru secara langsung.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah Penelitian tindakan kelas.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 8/18 Bontowa yaitu sebanyak 1 kelas 19 peserta didik dan yang menjadi objek penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan berhitung matematika menggunakan model pembelajaran *creativity learning* berbasis permainan tradisional.

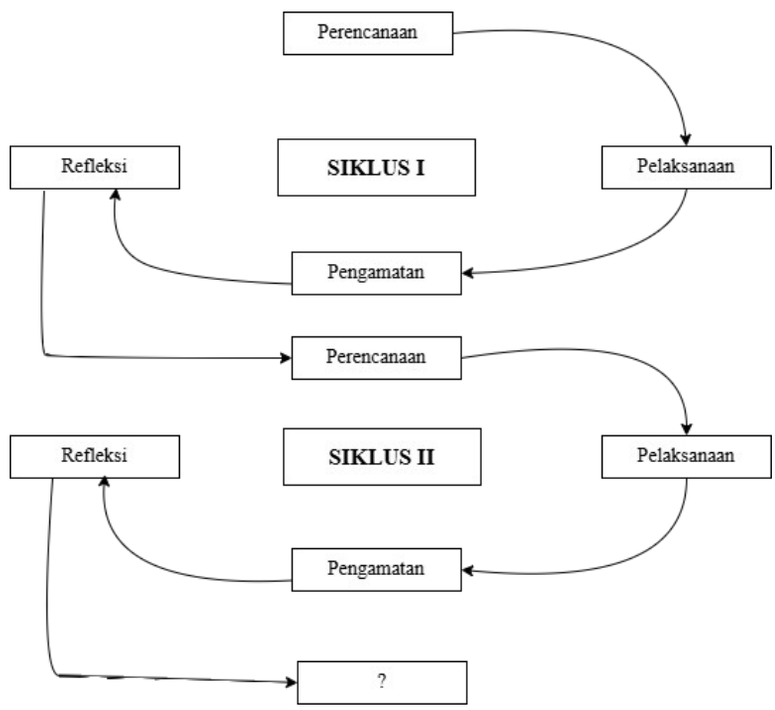
C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas, IV SDN 8/18 Bontowa, Kecamatan Labakkang, Kelurahan Labakkang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan yang akan dilaksanakan pada 13 Oktober 2025 sampai 29 Oktober 2025.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Suharsimi Arikunto (2017) mengatakan ” penelitian tindakan kelas dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus yang berurutan. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Adapun model



Gambar 3.1 Skema siklus desain penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

penjelasan untuk masing- masing tahap berikut.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan,tindakakn/pelaksanaan,pengamatan dan refleksi.

1. Perencanaan

Penyusunan rencana merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 8/18 Bontowa. Pada tahap ini peneliti merencanakan kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah peneliti dan guru mengadakan diskusi dan mengerti permasalahan siswa dalam pembelajaran matematika, maka peneliti merancang pelaksanaan untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan melihat kondisi siswa dan permasalahan yang ada di kelas, peneliti memberikan alternatif solusi untuk menggunakan model pembelajaran creativity learning berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende),* yang diyakini mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN 8/18 Bontowa. Hasil dari perencanaan ialah sebagai berikut:

a) Peneliti melakukan observasi di sekolah tentang keadaan proses kegiatan pembelajaran di kelas.
b) Peneliti menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian diadakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran matematika di SDN 8/18 Bontowa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

c) Peneliti menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika dan menentukan Tujuan Pembelajaran yang terdapat pada pokok bahasan tersebut.

d) Peneliti membuatModul Ajar, hingga soal evaluasi. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat, peneliti membuat indikator meningkatkan keterampilan berhitung matematika menggunakan model pembelajaran *creativity learning* berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende)* pada penelitian yang akan dilakukan. Indikator keberhasilan belajar yang di tetapkan yaitu =75% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥70.

e) Peneliti melakukan latihan simulasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran creativity learning berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende).*

f) Mempersiapkan sumber dan alat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan, seperti buku paket, media pembelajaran, lembar diskusi siswa, serta lembar evaluasi.

g) Menyiapkan instrument penelitian seperti lembar pengamatan guru dan siswa.

2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran menurut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Perencanaan tindakan yang dibuat bersifat fleksibel sehingga dapat terjadi perubahan sesuai dengan pelaksanaannya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian secara garis besar sebagai berikut.

a. Kegiatan Awal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

1.) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.

2.) Guru mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran.

3.) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seputar pengalaman siswa bermain permainan tradisional.

4.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu mengenal dan memahami bilangan melalui permainan tradisional *(Dende-Dende).*

5.) Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa mereka akan belajar sambil bermain.

b. Kegiatan Inti

1) Guru menjelaskan aturan dan cara bermain *(Dende-Dende).* versi matematika (misalnya setiap petak memiliki soal penjumlahan atau pengurangan).
2) Siswa diberi kesempatan melakukan permainan *(Dende-Dende).*
3) Setiap siswa bermain secara bergantian.
4) Saat mendarat di petak tertentu, siswa harus menjawab soal berhitung yang terdapat di dalam petak tersebut (contoh: “7 + 5 = ?”).
5) Guru mengamati dan memberikan bimbingan selama kegiatan berlangsung.
6) Setelah bermain, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi dan bagaimana mereka menyelesaikannya.
7) Guru memberikan umpan balik dan memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

c. Kegiatan akhir

1.) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

2.) Guru memberikan refleksi melalui pertanyaan: “Apa yang kamu pelajari hari ini melalui permainan *(Dende-Dende)*?”
3.) Siswa diberi tugas ringan atau latihan soal tambahan terkait operasi hitung bilangan.
4.) Guru menutup pelajaran dengan motivasi dan salam.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi aktivitas yang sudah disiapkan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *creativity learning* berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende)* di kelas IV SDN 8/18 Bontowa. Dalam kegiatan pengamatan, peneliti mengamati jalannya pembelajaran di 1 kelas. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan skenario yang telah disusun, jika belum sesuai dengan rencana maka perlu diadakan perbaikan tindakan. Hasil pengamatan akan diakumulasikan dalam laporan penelitian.

4. Refleksi

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru yang bersangkutan. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh terhadap data dari lembar observasi. Hasil refleksi dijadikan acuan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

BAB IV

HASIL PENELTIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8/18 Bontowa, Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep tahun ajaran 2025/2026. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Model *creativity learning* berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende)* dalam meningkatkan keterampilan berhitung matematika pada siswa kelas IV SDN 8/18 Bontowa. Data diperoleh melalui penggunaan instrument penelitian berupa tes (*pretest,* dan *posttest*). Instrument penelitian tersebut telah melalui pengujian validasi instrument yang dilakukan oleh validator sebelum instrument penelitian digunakan. Pemberian tes (*pretest*) diberikan sebelum pemberian treatment dan posttest diberikan setelah pemberian treatment kepada siswa.

Pemberian Model *creativity learning* berbasis permainan tradisional *(Dende-Dende)* dalam meningkatkan keterampilan berhitung matematika. Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian ini adalah melakukan uji validasi instrument yang dilakukan oleh validator ahli. Adapun dosen yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Salwah, S.Pd.,M.Pd dan Sopi Paris, S.Pd., M.Pd. validasi dilakukan dengan bantuan kisi-kisi instrument, yang terdiri dari modul ajar pertemuan I, pertemuan II, pertemuan III, dan pertemuan IV, LKPD,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*, dan soal *pretest* dan *posttest.* Setelah divalidasi, soal untuk pretest dan posttest yang digunakan adalah soal uraian berjumlah 5 soal. Setelah instrument dinyatakan valid, peneliti kemudian melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan setiap siklus, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 90 menit. Pada awal pembelajaran peneliti memulai dengan pengenalan diri kepada siswa di kelas IV. Adapun rangkaian proses pembelajaran pada penelitian ini adalah:

a. Siklus I

Pelaksanaan Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 13 Oktober 2025, pertemuan kedua tanggal 20 Oktober 2025.

1) Perencanaan

Pada tahap Perencanaan, peneliti Menyusun rancangan yang akan dilaksanakan yaitu Menyusun modul ajar dengan menggunakan model *creativity learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende*. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Menyusun dan menyiapkan soal pretest yang akan di berikan pada sebelum tindakan pembelajaran.kemudian menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Persiapan pelaksanaan permainan *Dende-Dende* dilakukan dengan menyiapkan berbagai kebutuhan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif, aman, dan menyenangkan. Sebelum pelaksanaan, peneliti bersama guru kelas menggambar pola petak permainan *Dende-Dende* di lantai kelas. Selain itu, disiapkan pula batu pipih atau gacu sebagai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

alat lempar yang digunakan oleh siswa dalam permainan. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung, seperti keaktifan, kerja sama, dan ketepatan menjawab soal. Melalui persiapan ini, kegiatan pembelajaran dengan model *Creativity Learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan siklus I

Tahap pelaksanaan Tindakan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, Guru memperkenalkan diri dan memberi tahu kepada siswa tujuan apa yang akan dicapai pada pembelajaranini.kemudian guru menyiapkan soal pretest yang akan diberikan kepada siswa sebelum melakukan tindakan pembelajaran. Tes awal **(**pretest**)** diberikan sebelum penerapan model pembelajaran *Creativity Learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berhitung, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. kemudian materi yang dilaksanakan yaitu operasi hitung penjumlahan Siswa diajarkan cara menjumlahkan dua atau lebih bilangan bulat positif, baik secara vertikal maupun horizontal. Penekanan pembelajaran ada pada Pengenalan simbol "+" dan cara penggunaannya memberikan contoh Penjumlahan bilangan hingga tiga angka Contoh: 200 + 15 = … kemudian memberikan Penguatan nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan) dimana Siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

dilatih menjumlahkan mulai dari satuan, kemudian puluhan, lalu ratusan. Penekanan pada konsep menyimpan (carrying) bila jumlah lebih dari 10 di satu tempat. Memberi Penjelasan Penerapan dalam permainan tradisional (Dende-dende). Dalam permainan ini, setiap langkah siswa disertai soal penjumlahan Misalnya, sebelum melompat, siswa harus menjawab soal seperti: “200 + 15 = ?”. Pembelajaran dilakukan secara lisan dan praktik untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Dalam konteks pembelajaran ini, permainan Dende-Dende dimodifikasi menjadi media berhitung, di mana setiap petak berisi soal penjumlahan sederhana yang harus dijawab oleh siswa sebelum melanjutkan ke petak berikutnya.

Sebelum permainan dimulai, guru mencontohkan cara bermain kepada siswa, mulai dari melempar gacu, melompat pada petak sesuai urutan angka, hingga menjawab soal yang terdapat di setiap petak. Aturan permainan disampaikan secara jelas, seperti siswa bermain secara bergiliran, menjawab soal dengan benar agar dapat melanjutkan permainan, serta menjaga sikap sportif selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain secara bergantian. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab soal berhitung yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias, bekerja sama dengan teman sekelompok, dan saling memberi semangat. Guru dan peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

b.) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan pertama, materi yang dilaksanakan yaitu operasi hitung pengurangan Siswa diajarkan cara mengurangkan. Guru memberikan penjelasan Pengenalan simbol "–" dan maknanya. Siswa dikenalkan bahwa simbol "–" berarti mengurangi atau mengambil sebagian dari keseluruhan. Siswa juga diberikan pemahaman mengenai Pengurangan bilangan hingga tiga angka Contoh: 100 − 25 = … .Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang penerapan dalam permainan tradisional "*Dende-dende*" Permainan dimodifikasi: setiap kali siswa akan melompat atau bermain, mereka harus menjawab soal pengurangan.

Sebelum permainan dimulai, guru mencontohkan cara bermain kepada siswa, mulai dari melempar gacu, melompat pada petak sesuai urutan angka, hingga menjawab soal yang terdapat di setiap petak. Aturan permainan disampaikan secara jelas, seperti siswa bermain secara bergiliran, menjawab soal dengan benar agar dapat melanjutkan permainan, serta menjaga sikap sportif selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain secara bergantian. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab soal berhitung yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias, bekerja sama dengan teman sekelompok, dan saling memberi semangat. Guru dan peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan model pembelajaran *Creativity Learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* untuk meningkatkan keterampilan berhitung matematika siswa kelas IV SDN 8/18 Bontowa, Peningkatan tersebut terlihat dari hasil posttest siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 87,10%, meningkat signifikan dari siklus I sebesar 45,52%. Hasil uji N-*Gain* sebesar 0,763 menunjukkan kategori peningkatan stinggi, yang berarti model pembelajaran ini mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, model pembelajaran ini juga berdampak pada peningkatan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru mencapai rata-rata 98,4% (kategori sangat baik**)** dan aktivitas siswa 96,8% (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan optimal, interaktif, dan menyenangkan. Penerapan permainan tradisional *Dende-Dende* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, kerja sama, keaktifan, serta rasa percaya diri siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, berpikir kreatif, dan memahami konsep matematika secara kontekstual.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Dengan demikian, *Model Creativity Learning* berbasis permainan tradisional *Dende-Dende* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung matematika sekaligus melestarikan budaya local

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model *Creativity Learning* berbasis permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa serta mengurangi kejenuhan dalam belajar matematika.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan agar keterampilan berhitung dan kemampuan berpikir logis semakin meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal seperti permainan Dende-Dende dengan menyediakan fasilitas dan waktu yang memadai untuk kegiatan praktik belajar aktif.

4. Bagi Peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan model pembelajaran serupa pada materi atau jenjang yang berbeda, guna memperluas penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. 2023. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1):61. doi: 10.55115/edukasi.v4i1.3023.

Ansya, Yusron Abda'u, and Tania Salsabilla. 2025. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *ISLAMIKA* 7(1):1–14. https://doi: 10.36088/islamika.v7i1.5464

Apsari, A. C., Atikaningrum, I., Putri, S., Pramesta, E., & Mariana, N. (2022). IMPLEMENTASI RME BERBASIS ETNOMATEMATIKA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN PERMAINAN ENGKLEK. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, *8*(2). http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD

Apsari, Angelina Cahyani, Intan Atikaningrum, Syah Putri, Endar Pramesta, and Neni Mariana. 2022. "Implementasi RME Berbasis Etnomatika Materi Ciri-Ciri Bangun Menggunakan Permainan Engklek." *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 8(2)..

Dahlan Asyari, M., Andrijanto, D., & Aidin, L. (2024). Penerapan Permainan Kecil Hitam Hijau Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas II A SDN Airlangga 1. *Journal of Creative Student Research*, *2*(5), 78–87. https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v2i5.4303

Erika Herawati, Irma, Bayu Ningrat, Afriani Ratna Puspita, Karlina Yulia, N. Kintan Marliana, Fira Mozza Octora, Krisdi Yundina, and Nurkholis Daud. 2021. *Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Vol. 01.

Eva, R., Siagian, F., & Nurfitriyanti, M. (2021). *Metoode Pembelajaran Inquiry Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Belajar. Jurnal Formatif 2(1): 35-44*

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics, 66*(1), 64–74.

Hidayat, Eneng Indriyani Fitri, Indhira Asih Vivi Yandhari, and Trian Pamungkas Alamsyah. 2020. "Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education(RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas V." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar.*

Jeanita Sengkey, D.s, Deniyanti Sampoerno, P., & Abdul Aziz, T. (n.d.). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Maret 2023 Journal of Mathematics Education and Application*, *3*(1), 67. https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

Karomah, Rosi Tunas, Raden Rachmy, Diana Prodi, Piaud Fitk Uin, Sunan Kalijaga, Prodi Psikologi, and Fishum Uin. 2023. "Pengaruh Permainan Tradisional Dayakan Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini ARTICLE INFO ABSTRACT." *Jurnal Pendidikan Anak* 12(1):97–105.

Ketut, N., Primayonita, K., Gusti, I., Tri Agustiana, A., Nyoman, I., & Jayanta, L. (2020). Model Creativity Learning Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran IPA. *JP2*, *3*(2), 211–222.

Malichah, Lilik, Nur Ika, and Sari Rakhmawati. 2018. *Modifikasi permainan engklek terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun*.

Nurteti, Lilis, Mansyur Srisudarso, Annisa Wahyuni, Mariatul Kamila Ramadhan, and Maulana Paramaditya Ananta. 2024. "Evaluation of the Effect of Using Educational Games on Early Childhood Learning Achievement." *Journal Emerging Technologies in Education* 2(1):83–97. doi: 10.70177/jete.v2i1.755..

Pramesti, Tita Ayu & Agnes Herlina Dwi Hadiyanti dkk. (2023) – penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan media pendukung untuk meningkatkan kreativitas.

Rahesti, Nonik, Fajar Awang Irawan, and Long-Ren Chuang. 2023. "Analisis Permainan Tradisional Dalam Pelestarian Budaya: Systematic Literatur Review." *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan* 4(1):22–29. doi: 10.21831/jpok.v4i1.19304.

Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2644–2652. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250

Sudiarta, Wayan, Gede Ngurah, Oka Diputra, I. Made Yasna, Anak Agung, Purwa Antara, Ni Made, and Serma Wati. 2023. "Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika." 2023(2).

Susanto, Ruhiat, and Mohammad Edy Nurtamam. 2024. "Development of AR-Based Educational Games for Mathematics Learning in Elementary Schools." *Journal of Computer Science Advancements* 2(5):273–84. doi: 10.70177/jsca.v2i5.1325.

Wulansari, Putri, and Wiryanto. 2023. *Pengaruh penerapan permainan tradisional engklek dengan pendekatan rme terhadap proses belajar matematika siswa sekolah dasar Putri Wulansari*.

Zein, Livia Radinka, and Rina Rahayu. 2022. "Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 10(2):109–14. https:// doi: 10.21831/jpms.v10i2.45531.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

PENILAIAN PRETEST SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

No.	Nama Siswa	Nomor Soal					Jumlah		Kategori
		1	2	3	4	5	Skor	Nilai	
		4	3	2	1	0			
1.	ABDUL RAHMAN	4	4	3	1	3	15	75	**Baik**
2.	ADIBA SAKILA APRILIA	3	3	3	1	1	11	55	**Kurang Baik**
3.	AGUNG DARMAWANG	4	4	3	1	3	15	75	**Baik**
4.	AHMAD NUR IHSAN	3	2	1	1	1	8	40	**Kurang Baik**
5.	ANAS AMMAR DZAKI	2	1	1	1	1	6	30	**Kurang Baik**
6.	AQILA	4	1	0	0	0	5	25	**Kurang Baik**
7.	FUAD ARYA	4	1	1	1	1	8	40	**Kurang Baik**
8.	GISWA AULIA ACHMAD	3	0	0	0	0	3	15	**Kurang Baik**
9.	MUH. MUSAHARAN	3	1	1	1	1	7	35	**Kurang Baik**
10.	MUHAMMAD ABRAR	4	1	1	1	1	8	40	**Kurang Baik**
11.	MUHAMMAD ARRAF. U	4	4	3	2	2	15	65	**Baik**
12.	MUHAMMAD FIRMAN	4	4	2	2	1	13	75	**Baik**
13.	MUHAMMAD NAJWAN MUBARAK	4	4	3	1	4	16	80	**Baik**
14.	NAISYANA AYU NABILLA	4	4	3	1	3	15	75	**Baik**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

15.	NUR AFIFAH MULTAZAM	1	1	1	1	1	5	25	**Kurang Baik**
16.	PUTRI LIYANA ZAHIRA.A	3	3	1	0	3	10	50	**Kurang Baik**
17.	QURONINISA ANSGRAENI	3	1	1	1	1	7	35	**Kurang Baik**
18 . .	RAIHAN KHAIRUL PRATAMA	0	1	1	1	0	3	15	**Kurang Baik**
19.	SITI FITRI AISYA	4	2	1	1	1	9	45	**Kurang Baik**
	Jumlah skor							**865**	
	Skor maksimal							**100**	
	Skor rata-rata							**45,52**	
	Skor presentase							**45,52 %**	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw

RIWAYAT HIDUP PENULIS



PUTRI DAMAYANTI, NPM 921862060124 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Andi Matappa, Pangkep Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Ahyar Syam dan ibu Waru, bertempat tinggal Bontowa,Kecamatan Labakkang, Kelurahan Labakkang, Kabupaten Pangkep. Penulis Menyelesaikan Pendidikan di SDN 8/18 Bontowa, Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep dan tamat pada tahun 2014. Kemudian Melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Labakkang Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep pada Tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Pangkep dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan Tinggi Swasta, tepatnya di STKIP Andi Matappa, Pangkep Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/5Ia1LKEL4aNMWK87Jzyckw