

## Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode *Fun Game Wordwall* pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah

Priskalia Niken Widowati<sup>1</sup>, Theresia Efriyana<sup>2</sup>, Yuliana Dwi Pratiwi<sup>3</sup>, Samuel Lukas<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

Email : [01669210049@student.uph.edu](mailto:01669210049@student.uph.edu)<sup>1</sup>, [01669210051@student.uph.edu](mailto:01669210051@student.uph.edu)<sup>2</sup>,  
[016692100543@student.uph.edu](mailto:016692100543@student.uph.edu)<sup>3</sup>, [samuel.lukas@uph.edu](mailto:samuel.lukas@uph.edu)<sup>4</sup>

### Abstrak

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui konsep bilangan. Dengan memiliki kemampuan berhitung, setiap siswa dapat menerapkan dan menjawab permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan berhitung dengan menggunakan metode permainan wordwall pada siswa kelas 1 SD Strada Kampung Sawah. Kemampuan berhitung dapat dinilai dengan menggunakan test. Alat ukur tes yang dikembangkan dapat mengetahui kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Peneliti menggunakan sampel sebanyak 40 siswa kelas 1 SD Strada Kampung Sawah dengan teknik sampling sebagian populasi. Test dilaksanakan secara *online* menggunakan aplikasi *game* edukatif wordwall dengan harapan mendapat hasil yang menjawab tujuan penelitian dengan menggunakan test untuk memperkecil kesalahan. Hasil test tersebut diolah dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji mean. Hasil dari penelitian ini yaitu melalui pembelajaran menggunakan metode fun game wordwall kemampuan membilang siswa berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung (membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan) dan gender tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Strada Kampung Sawah.

**Kata kunci :** *Kemampuan berhitung, metode fun game wordwall, pembelajaran matematika, bilangan*

### Abstract

Counting is one of the children's ability to know the concept of numbers. By having the ability to count, every student can apply and answer mathematical problems in everyday life. The purpose of this study is to analyze the ability to count using fun game method in first grade students of SD Strada Kampung Sawah. The ability to count can be assessed using tests. From the test measuring instrument, it can find out the child's ability to recognize the concept of numbers. The researcher used a sample of 40 students of grade 1 SD Strada Kampung Sawah with a sampling technique of part of the population. The test is carried out online using the wordwall educational game application in the hope of getting results that answer the research objectives by using tests to minimize errors. The test results are processed by testing the validity, reliability, normality, and mean test. The results of this study through the fun game wordwall method that there student's counting skill has a positive effect on numeracy skills (counting many objects, recognizing the concept of numbers and recognizing number symbols) and gender had no effect on the numeracy skills of grade 1 elementary school students Strada Kampung Sawah.

**Keywords:** *Counting ability, wordwall fun game method, math learning, numbers*

### PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan tingkat sekolah dasar khususnya di kelas bawah, siswa harus memiliki kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung (calistung). Kemampuan calistung sebagai prasyarat untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan selanjutnya. Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa supaya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian siswa menganggap pembelajaran berhitung sulit untuk mereka

terima, karena membutuhkan konsentrasi yang tinggi, ketelitian dan kemampuan memecahkan masalah. Pada generasi saat ini, anak-anak terbiasa mendapat sesuatu secara instan karena dengan mudah dapat diakses menggunakan teknologi, seperti handphone, kalkulator dan aplikasi matematika online.

Keterampilan berhitung merupakan bagian dari matematika, dengan belajar berhitung anak-anak akan mengenal konsep angka, memiliki kemampuan matematika dasar, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Keterampilan berhitung kurang diminati oleh anak-anak di sekolah, melalui observasi di sekolah SD Strada Kampung Sawah anak-anak kelas satu kurang tertarik ketika belajar berhitung terlihat pada saat diberikan pertanyaan cenderung diam. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dalam hal kemampuan berhitung yang terlihat pada hasil penilaian harian, formatif dan sumatif. Pada anak-anak kelas berhitung 1 sampai 10 hanya sebatas hafalan, ketika menghadapi soal penjumlahan atau pengurangan anak-anak mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep.

Dalam pendidikan formal di sekolah, guru memikirkan bagaimana pembelajaran berhitung diminati oleh peserta didik, oleh sebab itu guru menggunakan berbagai macam cara yang menarik agar peserta didik di sekolah menyukai dan memiliki keterampilan berhitung, mulai dari menggunakan cara tradisional maupun modern. Guru yang memiliki kreativitas akan mengemas pembelajaran berhitung secara menarik dengan menggunakan metode permainan, hal ini dianggap dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran berhitung dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut. Menurut Santrock (2007 :216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Piaget juga mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Maka dari itu berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti akan memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu mengukur Kemampuan Berhitung Melalui Metode *Fun Game Wordwall* pada Siswa Kelas Satu (I) SD Strada Kampung Sawah.

Permainan merupakan salah satu metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran berhitung menjadi menarik dan menyenangkan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, Sutikno dalam Hayatin Nupus dan Permatasari 2019). Nikiforidou (2018) dalam Setiawan, Andri dkk menyampaikan bahwa permainan edukasi digital bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman yang di kemas dalam lingkungan digital.

Putri, F.M (2020, 18) menyatakan bahwa Wordwall adalah sebuah aplikasi web yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang dapat gunakan untuk membuat games berbasis kuis interaktif. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Word Wall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone dan juga bisa mengakses dari link yang diberikan.

Hal yang mendasari peneliti menggunakan media digital adalah media tersebut dapat diakses oleh peserta didik maupun guru kapanpun dan dimanapun mereka berada, terutama pada masa pandemi saat ini hampir semua peserta didik belajar dari rumah. Oleh karena itu Judul penelitian ini adalah “Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Permainan *fun game* Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”

Berdasarkan observasi di kelas, pembelajaran berhitung akan mudah diterima jika menggunakan metode permainan yang dianggap seru dan menyenangkan, oleh karena itu peneliti akan memberikan *post-test* menggunakan metode permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah :

- A. Untuk menganalisis apakah gender mempengaruhi kemampuan berhitung dengan menggunakan metode permainan wordwall
- B. Untuk mengetahui apakah rata-rata kemampuan berhitung siswa perempuan lebih baik dari siswa laki-laki dengan metode permainan wordwall pada anak Sekolah Dasar kelas satu.
- C. Untuk mengetahui apakah kemampuan membilang siswa berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa dengan metode permainan wordwall pada anak Sekolah Dasar kelas satu.

Oleh karena itu perlu dikembangkan alat ukur untuk mengetahui kemampuan berhitung dengan valid dan reliabel serta melakukan analisis apa yang perlu dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada anak Sekolah Dasar kelas satu.

Istilah kemampuan memiliki banyak makna, menurut Poerwadarminta (2001:628), kemampuan mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jhonson yang dikutip Cece Wijaya dan A. Tabrani Rusyan (2002:8) menjelaskan bahwa "kemampuan merupakan perilaku rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan." Berdasarkan para ahli maka kemampuan dapat diartikan sebagai suatu sikap untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Slamet Suyanto (2005b: 56), menyatakan berhitung amat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka 1 dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka 2. Berdasarkan para ahli, maka berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sejak dini, karena dengan berhitung anak-anak dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, hal tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sosial dan memberikan manfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Khadijah, 2016: 143). Berdasarkan para ahli maka kemampuan berhitung dapat disimpulkan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak mengenai bilangan dan angka yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Teori kemampuan berhitung telah dikemukakan menurut Gelman dan Gallistel dalam (Lisa,2017) yaitu terdapat lima prinsip yang digunakan ketika berhitung. Tiga prinsip pertama berkenaan dengan cara berhitung. Anak-anak harus menguasai tiga prinsip pertama agar dapat menghitung keseluruhan.

- a. Prinsip hubungan satu-satu; prinsip ini merupakan dasar dalam berhitung prinsip kerjanya bahwa setiap objek dihitung sekali dan hanya sekali. Terdapat dua kemampuan penting yang digunakan dalam prinsip ini, yaitu memasangkan nomor dengan objek dan memisahkan objek yang telah dihitung dengan objek yang akan dihitung. Kesalahan yang sering terjadi adalah melewatkannya sebuah objek sama sekali dan menghitung ganda objek yang sama.
- b. Prinsip ordinalitas; prinsip ini agar hitungan dapat akurat, penting untuk menggunakan urutan yang stabil dari angka hitung. Menjaga kestabilan urutan adalah salah satu prinsip perhitungan bawaan yang dimiliki oleh anak-anak. Anak-anak harus memiliki pengetahuan khusus tentang urutan angka agar dapat menghitung.
- c. Prinsip kardinalitas; prinsip ini melibatkan pengetahuan bahwa jumlah objek dalam satu kelompok sesuai dengan angka terakhir yang dihitung.
- d. Prinsip abstraksi; prinsip ini menyatakan bahwa setiap benda dapat dihitung.
- e. Prinsip urutan yang tidak relevan; prinsip ini tidak relevan menyatakan bahwa objek dapat dihitung dari urutan mana saja.

Berdasarkan pernyataan di atas, perkembangan seorang anak harus didasari dari kemampuan dalam berpikir. Kemampuan ini dilihat dari kemampuan intelegensi secara matematis dengan mengurutkan angka dengan cara yang berbeda-beda. Karena kemampuan ini sangat berkaitan dengan kepekaan anak terhadap bidang matematisnya. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berhitung di Sekolah Dasar kelas satu dapat dilihat dari kemampuan dasar berhitung yaitu kemampuan penguasaan konsep angka, penjumlahan, pengurangan serta mampu memecahkan masalah. Adapun tahapan dan prinsip kemampuan berhitung permulaan adalah sebagai berikut:

- a) Tahap konsep/pengertian
- b) Tahap transisi/peralihan
- c) Tahap lambang.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Undang-Undang No 137 Tahun 2014, Indikator Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:

- a) Membilang banyak benda 1-100
- b) Mengenal konsep bilangan
- c) Mengenal lambang bilangan
- d) Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan
- e) Menyebutkan lambang bilangan 1-100.

Dari lima indikator kemampuan berhitung, hanya tiga indikator yang akan kami ukur kepada siswa yaitu membilang banyak benda 1 – 100, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. Indikator keempat dan kelima merupakan turunan dari indikator satu sampai tiga.

## METODE

### Perancangan Alat Ukur

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 1A yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah test. Test terdiri dari lima belas soal. Pada table 1 diperlihatkan kisi-kisi indikator. Kisi-kisi soal setiap indikator diperlihatkan pada lampiran. Instrumen terbagi menjadi tiga (3) indikator, yaitu lima (5) soal membilang banyak benda, lima (5) soal mengenal konsep bilangan, lima (5) soal mengenal lambang bilangan. Jawaban yang benar akan diberikan nilai 1, dan jawaban yang kurang tepat akan diberikan nilai 0. Data terkumpul kemudian dilakukan beberapa pengujian seperti pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur, normalitas data dan pengujian korelasi

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Kemampuan Berhitung**

| No | Code | Indikator                       | Nomor Butir | Level Bloom |
|----|------|---------------------------------|-------------|-------------|
| 1  | X1   | Membilang banyak benda 1-100    | 1 - 10      | C2          |
| 2  | X2   | Mengenal konsep bilangan        | 11 - 20     | C2          |
| 3  | X3   | Mengenal lambang bilangan 1-100 | 21 – 30     | C2          |

### Subjek Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017:85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sample bila semua anggota populasi dijadikan sample. Data dikumpulkan dengan memberikan link post-test soal berhitung melalui metode permainan wordwall kepada 40 siswa sekolah dasar kelas satu Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. Siswa mengerjakan secara online dengan waktu yang ditentukan dari rumah mereka masing-masing. Pengambilan data diambil pada hari Selasa, tanggal 01 Maret 2022 pukul 10.00 – 12.00 WIB. Untuk memperoleh data, berikut langkah-langkah yang ditempuh dalam seluruh rangkaian survey ini:

- a. Merumuskan instrumen pertanyaan berdasarkan indikator.
- b. Membagikan link tes kepada siswa untuk dikerjakan.
- c. Mengecek hasil siswa dari aplikasi wordwall.

- d. Mengolah hasil tes siswa.
- e. Melakukan analisa hasil tes siswa validasi dan reliabilitas.

Berdasarkan data hasil tes kemampuan berhitung melalui metode permainan wordwall yang terkumpul, maka peneliti kemudian akan melakukan uji pengukuran:

- a. Validitas Komponen untuk mengetahui apakah indikator-indikator pertanyaan sudah sesuai dengan variabel kemampuan berhitung yang akan diukur?
- b. Reliabilitas Komponen untuk mengukur konsistensi antar indikator dalam mengukur komponen yang sama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data

Proses validasi dimulai dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen berbentuk tes sebanyak 30 butir soal yang telah diujicobakan pada kelas 1A SD Strada Kampung Sawah berjumlah 40 siswa. Batas minimum pernyataan yang diterima adalah  $r_{tabel} = 0,312$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  butir soal dianggap valid. Dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir soal tidak valid dan tidak digunakan. Berdasarkan hasil hitung uji validitas dari 30 butir pertanyaan terdapat 3 butir pertanyaan tidak valid dan 27 butir pertanyaan valid sehingga instrumen tersebut valid. Hasil perhitungan diperlihatkan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Korelasi setiap butir Pertanyaan terhadap Indikatornya

| X1 |                     | X2 |                     | X3 |                     |
|----|---------------------|----|---------------------|----|---------------------|
| No | R <sub>hitung</sub> | No | R <sub>hitung</sub> | No | R <sub>hitung</sub> |
| 1  | 0,56                | 11 | 0,62                | 21 | 0,71                |
| 2  | 0,67                | 12 | 0,61                | 22 | 0,68                |
| 3  | 0,37                | 13 | 0,77                | 23 | 0,81                |
| 4  | 0,08                | 14 | 0,62                | 24 | 0,59                |
| 5  | 0,58                | 15 | 0,68                | 25 | 0,56                |
| 6  | 0,38                | 16 | 0,41                | 26 | 0,81                |
| 7  | 0,39                | 17 | 0,59                | 27 | 0,48                |
| 8  | 0,70                | 18 | 0,60                | 28 | 0,75                |
| 9  | 0,33                | 19 | 0,75                | 29 | 0,68                |
| 10 | 0,41                | 20 | -0,09               | 30 | -0,14               |

Tabel 3. Korelasi setiap indikator dengan hasil pengukurannya

|                | X1   | X2   | X3   | XT    |
|----------------|------|------|------|-------|
| Korelasi       | 0,87 | 0,87 | 0,86 | 1     |
| Variance       | 3,92 | 6,55 | 7,52 | 39,61 |
| Cronbach Alpha |      |      | 0,82 |       |

### Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas digunakan untuk menilai tingkat konsistensi dan stabilitas yang ditunjukkan dengan cronbach alpha. Data disajikan pada Tabel 3. Tiga indikator variabel bebas memiliki reliabilitas internal yang baik yaitu membilang banyak benda 1-100, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan 1-100. Secara total ketiga indikator variabel bebas itu memiliki *cronbach alpha* ( $\alpha$ ) 0,82. Hasil akhir pengolahan data berupa nilai siswa yang diperlihatkan pada Tabel 4.

## Uji Distribusi Normalitas Data

Tabel 4. Nilai responden

| Resp | Gender | Nilai |
|------|--------|-------|------|--------|-------|------|--------|-------|------|--------|-------|
| 1    | L      | 87    | 11   | L      | 87    | 21   | L      | 90    | 31   | P      | 90    |
| 2    | L      | 48    | 12   | L      | 81    | 22   | L      | 60    | 32   | P      | 87    |
| 3    | L      | 51    | 13   | L      | 84    | 23   | P      | 48    | 33   | P      | 78    |
| 4    | L      | 90    | 14   | L      | 75    | 24   | P      | 90    | 34   | P      | 57    |
| 5    | L      | 87    | 15   | L      | 60    | 25   | P      | 84    | 35   | P      | 48    |
| 6    | L      | 48    | 16   | L      | 78    | 26   | P      | 90    | 36   | P      | 87    |
| 7    | L      | 78    | 17   | L      | 84    | 27   | P      | 84    | 37   | P      | 90    |
| 8    | L      | 93    | 18   | L      | 72    | 28   | P      | 72    | 38   | P      | 66    |
| 9    | L      | 21    | 19   | L      | 57    | 29   | P      | 51    | 39   | P      | 87    |
| 10   | L      | 27    | 20   | L      | 48    | 30   | P      | 87    | 40   | P      | 69    |

Ada dua responden yang mempunyai nilai sangat rendah dan berbeda dari data lainnya dan ini dianggap sebagai data pencilan yaitu responden 9 dan 10. Dalam pengujian data ini dibuang sehingga terdapat 38 data percobaan. Data percobaan diuji apakah berdistribusi normal atau tidak terhadap masing-masing gender. Hasil pengujian dengan Chi-square diperlihatkan pada Tabel 5 dan tabel 6 untuk siswa Laki-laki dan Wanita. Nilai total Chi-square error siswa laki-laki dan perempuan adalah 10,06 dan 8,38 kurang dari batas normal yang diijinkan yaitu 12,83, Maka dapat dikatakan kedua data berdistribusi Normal. Pengujian dilanjutkan dengan melihat apakah ada korelasi antara nilai dengan gender siswa.

Tabel 5. Data Uji distribusi Normal siswa Laki-Laki

| Kelas | Data |    | Frek | Normalize |       | Prob   | FrexExp | Error |
|-------|------|----|------|-----------|-------|--------|---------|-------|
| 1     | 48   | 55 | 4    | -1,58     | -1,09 | 0,0823 | 1,65    | 3,37  |
| 2     | 56   | 63 | 3    | -1,09     | -0,59 | 0,1400 | 2,80    | 0,01  |
| 3     | 64   | 71 | 0    | -0,59     | -0,09 | 0,1864 | 3,73    | 3,73  |
| 4     | 72   | 79 | 4    | -0,09     | 0,41  | 0,1946 | 3,89    | 0,00  |
| 5     | 80   | 87 | 6    | 0,41      | 0,91  | 0,1591 | 3,18    | 2,50  |
| 6     | 88   | 95 | 3    | 0,91      | 1,41  | 0,1019 | 2,04    | 0,45  |

Tabel 6. Data Uji distribusi Normal siswa Perempuan

| Kelas | Data |    | Frek | Normalize |       | Prob   | FrexExp | Error |
|-------|------|----|------|-----------|-------|--------|---------|-------|
| 1     | 48   | 55 | 3    | -1,58     | -1,09 | 0,0823 | 1,65    | 1,11  |
| 2     | 56   | 63 | 1    | -1,09     | -0,59 | 0,1400 | 2,80    | 1,16  |
| 3     | 64   | 71 | 2    | -0,59     | -0,09 | 0,1864 | 3,73    | 0,80  |
| 4     | 72   | 79 | 2    | -0,09     | 0,41  | 0,1946 | 3,89    | 0,92  |
| 5     | 80   | 87 | 6    | 0,41      | 0,91  | 0,1591 | 3,18    | 2,50  |
| 6     | 88   | 95 | 4    | 0,91      | 1,41  | 0,1019 | 2,04    | 1,89  |

## Uji Korelasi

Hasil pengujian korelasi antara gender dengan kemampuan berhitung setelah diterapkan metoda *Fun game* diperlihatkan pada Tabel 7. Nilai Chis-square total Error adalah 0,005 lebih kecil dari Chis-square tabel 5.02. Sehingga dapat disimpulkan gender tidak berkorelasi dengan kemampuan berhitung siswa dengan penerapan metoda pembelajaran *Fun game*.

Tabel 7. Data Observasi

| Observasi/Harapan |          |            |       |
|-------------------|----------|------------|-------|
| Kelompok          | R        | T          | Total |
| L                 | 8 / 7,89 | 12 / 12,11 | 20    |
| P                 | 7 / 7,11 | 11 / 10,89 | 18    |
| Total             | 15       | 23         | 38    |

## Uji Mean

Hasil pengujian apakah rata-rata kemampuan berhitung siswa perempuan lebih besar dari rata-rata kemampuan berhitung siswa laki-laki, diperlihatkan pada Tabel 8. Karena kedua data berdistribusi normal dan jumlah sampel kurang dari 30 maka digunakan uji t. Hasil t tabel yang sebesar -2,02 maka tidak cukup data untuk menyimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berhitung siswa perempuan lebih besar dari rata-rata kemampuan berhitung siswa laki-laki setelah pembelajaran dengan *Fun-Game*.

Tabel 8. Data Uji rata-rata kemampuan berhitung siswa perempuan dan laki-laki

|                        | Gender    | Jumlah | Rata  | Stdev |
|------------------------|-----------|--------|-------|-------|
|                        | Laki-laki | 20     | 72,90 | 75,83 |
|                        | Perempuan | 18     | 16,03 | 15,56 |
| Standar Deviasi Sampel |           |        |       |       |
|                        | variance  | 15,81  |       |       |
|                        | T hitung  | -0,57  |       |       |

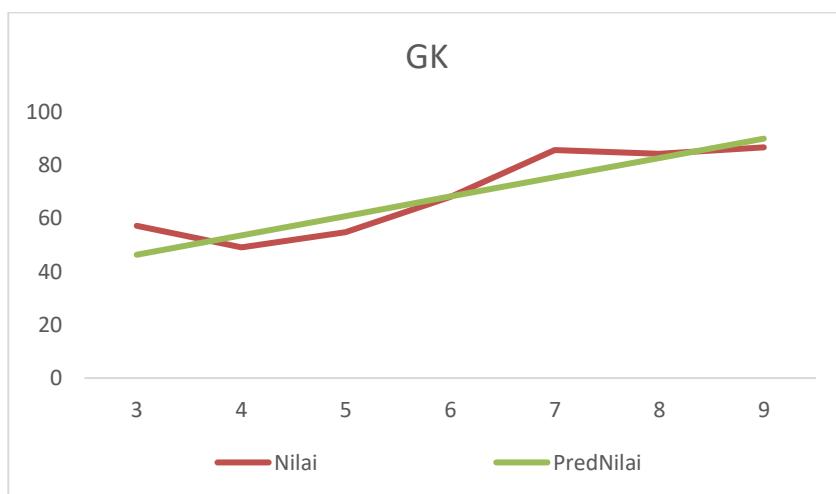
## Uji Regresi

Hasil pengujian pengaruh kemampuan membilang siswa (X1) dengan kemampuan berhitung siswa diperlihatkan pada Tabel 9. Persamaan regresi diperlihatkan pada (1). Grafik prediksinya dengan absis adalah kemampuan membilang dan Ordinat adalah kemampuan berhitung diperlihatkan pada Gambar 1.

Tabel 9. Data Uji Regresi

|          | DF | SS    | MS    | Fc    | Ft   |
|----------|----|-------|-------|-------|------|
| Regresi  | 1  | 6.437 | 6.437 | 87,70 | 4,10 |
| Residual |    |       |       |       |      |
| Error    | 36 | 2.642 | 73,40 |       |      |
| Total    | 37 | 9.080 |       |       |      |

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 87,70 sedangkan nilai Ftabel untuk taraf nyata ( $\alpha$ ) sebesar 5% adalah 4,10 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang siswa berpengaruh positif dengan kemampuan berhitung siswa dengan koef determinasi sebesar 0,71



Gambar 1. Prediksi nilai kemampuan berhitung siswa dengan variable bebas kemampuan membilang

## Uji Heterodasitas

Pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk melihat ada atau tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan uji glejser. Uji Glejser dilakukan dengan

cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai kuadrat residualnya. Jika nilai F hitung lebih dari Ftabel maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Hasil perhitungan diperlihatkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Data Uji Heterodasitas

|          | DF | SS     | MS    | Fc   | Ft   |
|----------|----|--------|-------|------|------|
| Regresi  | 1  | 16.06  | 16.06 | 1,55 | 4,10 |
| Residual |    |        |       |      |      |
| Error    | 36 | 373.17 | 10.37 |      |      |
| Total    | 37 | 389.23 |       |      |      |

Berdasarkan tabel di atas disimpulkan terjadi homoskedasitas, terima H0 yaitu kemampuan membilang tidak berpengaruh terhadap varian error.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD SD Strada Kampung Sawah dengan menerapkan metode fun game wordwall bahwa: gender tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung dan dari data tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa rata-rata siswa perempuan lebih baik dari rata-rata siswa laki-laki. Selain itu kemampuan membilang siswa berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cece Wijaya dan Rusyan A. Tabrani. 2002. Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Karya.
- Hayatinnupus dan Indah Permatasari (2019). penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Ketrampilan Membaca Permulaan Di kelas 1 Sekolah Dasar. <https://www.researchgate.net/scientific-contributions/Hayatinnupus-Hayatinnupus-2160045746> diakses pada tanggal 16 Februari 2022.
- Khodijah. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Elementary Vol. 2 Edisi 2 Juli 2016
- Putri, F.M (2020, 18) Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54622/1/1116018300046%20%20FANNY%20MESTYANA%20PUTRI%20WATER%20MARK.pdf> diakses pada tanggal 20 Mei 2022.
- Lisa. (2017). "Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini", Jurnal STAIN Malikussaleh Lhokseumawe. 3(1): 93-107.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Nomor 137 Tahun 2014.
- Poerwadarminta, WJS. 2001. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santrock, J W. Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid I, (Jakarta: Erlangga, 20007), h. 50.
- Slamet Suyanto. (2005a). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Setiawan, Andri dkk. 2019. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini". Jurnal Ilmiah. Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, da R&D. Bandung: CV Alfabeta.