

DISCO GAME BERBANTUAN CONGKLAK TERHADAP PENINGKATAN KERJA SAMA DAN PEMAHAMAN KONSEP PEMBAGIAN SISWA KELAS II SD DI DESA KEMANTRAN

¹Ali Rosyidi, ²Zaenuri Mastur, ³Endang Wahyuningrum
Universitas Terbuka
alirosyidi29@gmail.com¹, zaenuri.mipa@mail.unnes.ac.id²,
endangw@ecampus.ut.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah 1) menganalisis keefektifan model pembelajaran disco game berbantuan congklak terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian siswa; dan 2) menganalisis penerapan model pembelajaran disco game berbantuan congklak terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian ditinjau dari kerja sama siswa. Teknik pengambilan sample dengan *cluster random sampling*. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 25 siswa di kelas eksperimen dan 28 siswa di kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan disco game berbantuan media congklak dan kelas kontrol menerapkan strategi pembelajaran ekspositori. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi, dan tes. Pengambilan data dilakukan dengan cara pengamatan, tes dan dokumentasi. Analisis data dengan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan hasil untuk *one sample t test*, *independent sample t – test*, dan *paired t test* mendapatkan nilai p value masing-masing 0,000, 0,001, dan 0,000. Dengan demikian disco game berbantuan media congklak lebih efektif dalam meningkatkan kerja sama dan pemahaman pembagian daripada strategi pembelajaran ekspositori.

Kata kunci : disco game, media congklak, pembagian.

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to analyze the effectiveness of the congklak-assisted disco game learning model towards increasing students' understanding of the concept of division; and 2) analyzing the application of the congklak-assisted disco game learning model to increase understanding of the concept of division in terms of student cooperation. Sampling technique used cluster random sampling. This type of research is a quasi-experimental (quasi-experimental). This research was conducted on class II students for the 2022/2023 academic year with a total of 25 students in the experimental class and 28 students in the control class. The experimental class applies the disco game with the help of congklak media and the control class applies the expository method. The instruments used in the study were observation sheets and tests. Data collection was carried out by means of observation, tests and documentation. Data analysis used quantitative descriptive. The results showed that the results for the one sample t-test, independent sample t-test, and paired t-test obtained p values of 0.000, 0.001 and 0.000 respectively. Thus the disco game assisted by congklak media is more effective in increasing cooperation and understanding of division than the expository method.

Keywords: disco game, congklak media, division

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di SD menurut (Hawa, 2008) diarahkan untuk memahami hakikat matematika merupakan komponen utama dalam mempelajari matematika karena sangat penting untuk perkembangan mentalitas dan kemampuan berpikir. Dengan demikian, hasil belajar matematika menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir matematis yang memungkinkan mereka menggunakan matematika sebagai bahasa dan instrumen untuk mengatasi berbagai persoalan hidup siswa sehari-hari. Pengembangan sikap positif dan kuat adalah hasil lebih lanjut yang tidak dapat diabaikan.

Rendahnya pemahaman terhadap konsep yang dipelajari disebabkan karena tidak tepatnya penggunaan model pembelajaran. Ningsih, dkk. (Marisya & Sukma, 2020) telah melakukan penelitian di SDN 09 Payakumbuh, penulis menemukan tidak berhasilnya pembelajaran dalam menanamkan konsep disebabkan beberapa masalah dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) diantaranya Guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa. terlebih dalam menemukan interpretasi (konsep) mereka sendiri dari mata pelajaran yang dipelajari, oleh sebab itu siswa

belum mengalami kebermaknaan dalam proses pembelajarannya. Siswa kemudian kehilangan kemampuan untuk membangun tim/kerja sama yang efisien, saling memberi dan bertukar pengalaman, serta mendengar dan mengimplementasikan gagasan yang diterima teman lain. Pembelajaran juga menjadikan guru sebagai pusat belum memberdayakan siswa.

Senada dengan penelitian Ningsih, dkk, Maistika Ratih di kelas IV SD N Sungai Sirah Selatan, Kabupaten Padang Pariaman (Marisya & Sukma, 2020) menemukan beberapa kendala permasalahan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dari aspek perencanaan pembelajaran, guru kurang kreatif dalam memberikan materi, indikator-indikator pembelajaran tidak dikembangkan sesuai dengan konteks lingkungan, dan tidak berusaha mengembangkan model pembelajaran yang yang memiliki karakteristik materi dan karakteristik informasi, serta mendengar ide-ide orang lain dan mempraktikkannya. Akibatnya, tujuan pembelajaran belum sepenuhnya dipenuhi oleh kurikulum. Pengajar kurang memanfaatkan pendekatan diskusi kelompok, cenderung menggunakan metode ceramah, dan kurang

menghubungkan materi yang diajarkan dengan kondisi anak di dunia nyata. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena faktor lain, mereka kurang terlihat saat mengikuti diskusi kelompok, mereka hanya mendapatkan materi pembelajaran dari guru, dan proses pembelajaran tidak berpusat pada siswa. Selain itu, upah masih fokus pada guru. ini menjadikan tidak terpahamkannya konsep-konsep matematika yang sedang diajarkan.

Ketidakpahaman terhadap suatu konsep matematika akan menjadikan beban tersendiri bagi siswa. Beban karena anak akan tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan walaupun sederhana sekalipun apalagi soal yang membutuhkan analisa untuk menyelesaiakannya. Misalnya, pemahaman konsep pembagian di kelas II di sebuah SD di Desa Kemantran Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal masih tergolong rendah. Dari Pretest yang diberikan hanya 28,00% atau 7 siswa dari 25 siswa yang mampu menjawab benar. Secara keseluruhan hanya 40% yang tuntas atau di atas KKM dengan rerata 58,8 meskipun soal yang disajikan masih pada tahap level C2 atau pemahaman.

Adanya permasalahan diatas diperlukan suatu terobosan gaya maupun teknik penyampaian materi pelajaran yang menjadikan

siswa memahami konsep atau teorema yang sedang dipahami sehingga apa yang menjadi goal dari pembelajaran tersebut akan terpenuhi sesuai yang direncanakan. Bentuk dari terobosannya yakni menerapkan model pengajaran yang dapat mengarahkan maupun memberikan bimbingan agar siswa dapat menangkap ide-ide dasar pembagian yaitu *Disco Game*. Disco game merupakan gabungan dari dua model yang direkomendasikan kemendikbud yakni Discovery learning dan Game (permainan).

Pengertian Discovery learning jika dilihat dari asal katanya yakni *discovery* yang berarti penemuan/penyingkapan dan *learning* artinya pembelajaran. Discovery learning bisa diartikan sebagai model pembelajaran untuk menemukan konsep dengan bantuan atau arahan dari guru. Istiqomah (2018) dalam (Arofah, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran discovery learning merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan dan memberdayakan siswa untuk bereksplorasi dalam memenuhi kemampuan sesuai minat dan bakatnya.

Discovery Learning dilakukan dengan memberikan pemahaman pada arti, konsep, dan hubungan dengan menggunakan

proses intuitif untuk mendapatkan suatu kesimpulan tertentu. Discovery diterapkan apabila seseorang terlibat pada penggunaan proses mental untuk mendapatkan berbagai prinsip dan konsep. Proses discovery dapat dilekukan dengan klarifikasi, observasi, pengukuran, penentuan, inferensi, dan prediksi. Proses inilah yang dikenal dengan istilah proses kognitif, sementara untuk discovery dapat diartikan dengan proses asimilasi mental pada konsep dan prinsip dalam pemikiran seseorang.

Pada penelitian ini discovery learning/penemuan terbimbing diterapkan agar siswa menemukan konsep awal tentang pembagian. Kemudian untuk menajamkan konsep yang sudah tertanam dilakukan melalui game. Game tersebut adalah permainan yang dapat memberikan kesenangan dan kesemangatan siswa dalam belajar.

Menurut Campbell (Bourdua, 2021) Permainan digunakan dalam pendidikan karena mendukung usaha dengan cita-cita. Karena bermain disediakan secara aktif dan menjadi pengalaman belajar yang bermanfaat, John Dewey berpendapat bahwa bermain adalah komponen penting dari pendidikan yang diajarkan di sekolah. .

Permainan yang menempatkan siswa dalam keadaan atau kondisi yang membutuhkan tantangan dan fiktif dapat meningkatkan pengetahuan faktual, pengambilan keputusan, dan keterampilan interpersonal siswa. Siswa akan tidak sabar dan bersemangat mengikuti instruksi jika pembelajaran dilakukan melalui permainan..

Selain *Disco Game*, peneliti juga memanfaatkan media yang tepat dengan materi pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Media yang digunakan yakni congklak. Media ini dipilih karena dianggap praktis, sesuai dengan perkembangan karakter anak, menjadikan guru lebih mudah dalam mengkonkretkan materi dan memfasilitasi siswa dalam menginspirasi dan menemukan konsep serta dapat menumbuhkan memotivasi siswa dalam mengeksplorasi pembagian .

Menurut Nunu dalam (Wahyuni, 2018) bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Pembuatan media ini untuk memudahkan siswa mendapatkan materi atau konsep yang sedang diajarkan. Semakin modernya teknologi maka semakin mudah dan banyak pilihan media yang bisa digunakan dalam

menanamkan konsep yang akan ditanamkan. Namun tidak selamanya media yang ada itu selaras dengan materi. Sehingga penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan prinsip yang telah ditetapkan seperti adanya tujuan yang sesuai ciri-ciri dan sifat media yang akan diterapkan.

Pemahaman terhadap konsep siswa juga tergantung pada pengalaman kerja sama antarsesama teman dalam pembelajaran. Sudjarwo dalam (Yusuf, 2016) menyatakan bahwa kerja sama adalah upaya secara bersama-sama dari sekumpulan manusia yang memiliki kesepahaman atau pemikiran yang telah disepakati, seperti memiliki tujuan yang memungkinkan manusia mencapai satu atau lebih tujuan. Hal semacam ini menjadi sangat krusial untuk mewujudkan dalam proses tersebut, karena kerja sama antar siswa akan menguntungkan semua orang, membangun budaya baik yakni saling memberi dan menerima saling memberikan penjelasan bagi yang memahami terlebih dahulu, Menurut Johnson, salah satu tokoh, kolaborasi seperti itu akan mendorong siswa untuk berusaha menyumbangkan sesuatu yang bermanfaat satu sama lain sehingga upaya masing-masing anggota

kelompok akan bermanfaat bagi seluruh kelompok..

Dari dua masalah di atas, diharapkan disco game berbantuan conglak terhadap dapat meningkatkan kerja sama dan pemahaman konsep pembagian siswa kelas II SD di Desa Kemantran. Melalui penerapan Disco Game berbantuan conglak membuat para siswa segera terlibat dalam kehidupan nyata, baik mereka menyadarinya atau tidak dalam menemukan konsep tentang pembagian. Disco Game dengan media conglak diasumsikan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam membangun konsep tentang pembagian dan kerja sama.

Tujuan penelitian ini yaitu melakukan analisis proses pembelajaran *disco game* berbantuan conglak terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian siswa, dan penerapan model pembelajaran disco game berbantuan conglak terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian ditinjau dari kerja sama siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil sampel SDN Kemantran 01 sebagai kelas eksperimen dan SDN Kemantran 02 sebagai kelas Kontrolnya dengan jarak yang berdampingan. Teknik sampling

dilakukan dengan *cluster random sampling*. Teknik ini dilakukan peneliti dengan menjadikan dua sekolah dasar yang letaknya berdampingan sehingga secara keseluruhan memiliki kemiripan/kesamaan baik ditinjau dari geografisnya, kondisi sosial anak, kondisi sekolah dan gurunya. Penelitian menggunakan metode *quasi experimental design*. Menurut (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa meskipun teknik ini memiliki kelompok kontrol, namun kemampuannya terbatas untuk mengontrol secara mendalam faktor-faktor luar yang mempengaruhi terhadap eksperimen ini. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Adapun desain penelitian berupa *pretest – posttest control group* yang memiliki dua pilihan sesuai kriteria dan masing-masing kelompok tersebut sama-sama mendapatkan perlakuan tes awal dan tes akhir. Hanya saja kelas eksperimen memberlakukan penerapan disco game berbantuan conglak dan kelas kontrol memberlakukan dengan ekspositori.

Pada penelitian menggunakan instrumen untuk mengukur kejadian alam maupun untuk mengumpulkan data (Sugiono, 2016). Instrumen penelitian menggunakan tes pemahaman,

lembaran observasi kerjasama, dan perangkat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisis inferensial sebagai metode analisisnya yaitu penggunaan data-data statististik yang ditaransformasikan ke dalam perhitungan statistik yang selanjutnya dijadikan untuk penarikan kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan (Sutopo dan Slamet, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kerja sama dan pemahaman konsep pembagian dilakukan dengan analisis nilai kumulatif kerja sama sebelum dan sesudah penerapan disco game berbantuan conglak. Peningkatan pemahaman konsep pembagian di kelas II dapat diketahui dengan menggunakan uji gain. Perbandingan data yang dinormalisasi dilakukan dengan menggunakan indeks gain. Hake (1999) dalam Pranjono (2015) untuk menentukan gain ternormalisasi dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai Normalitas Gain (g)} = \frac{\text{Nilai postes} - \text{pretes}}{\text{Nilai maksimal} - \text{nilai pretes}}$$

Nilai *Normalitas Gain* (g) didapatkan diinterpretasikan sesuai kriteria skor yang didapatkan. Berikut merupakan kriteria penentuan skor perolehan *Normalitas Gain* (g).

Tabel 1.

Kriteria Perolehan
Normalitas Gain

Normalitas Gain	Kriteria
$(g) < 0,3$	rendah
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Cukup
$(g) \geq 0,7$	Tinggi

1. Peningkatan Kerja sama

Nilai kerja sama diambil dari observasi kerja sama pada saat peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan disco game berbantuan conglak. Observasi dilakukan untuk memahami suatu fenomena berdasarkan pengetahuan dan konsep sebelumnya. Kegiatan pengamatan/observasi melibatkan pemrosesan atau melihat suatu item berdasarkan indikator-indikator yang telah dibuat. Indikator kerja sama yang digunakan dikembangkan oleh para ahli. Tarricone dan Luca, 2002; Lurie, Schultz, Lamanna, 2011; Hobson, Strupeck, Griffin, Szostek, Selladurai dan Rominger, 2013 dalam (Agusta et al., 2018) memberikan enam indikator diantaranya: kolaboratif (mampu bekerja sama dengan teman lainnya), kontribusi (mampu memberikan gagasan, saran dalam menyelesaikan persoalan), komunikasi (mampu berkomunikasi dengan memberikan dan menerima

informasi di dalam kelompok secara jelas), kepedulian (peduli dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan), responsif (memberikan respon yang baik walaupun terdapat perbedaan pendapat dan perilaku), partisipasi (ikut terlibat dalam setiap pengambilan keputusan dan proses pengumpulan serta analisis data didalam kelompok). Kegiatan ini dilaksanakan supaya dapat memberikan informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui indikator-indikator kerja sama yang muncul selama proses kegiatan belajar mengajar. Dari kegiatan harapannya mendapatkan hasil optimal sebagaimana tujuan penelitian, terutama di kelas eksperimen yang dikenai tindakan berupa penerapan disco game berbantuan media conglak. Pengamatan dilakukan dengan menceklis indicator-indikator yang ada untuk mendeteksi munculnya kerja sama siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Lembar observasi yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui seberapa besar keterlibatan masing-masing peserta dalam bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam kelompoknya. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah disco game

berbantuan media conglak dapat meningkatkan kerjasama siswa. Selanjutnya, kerjasama ini apakah berdampak pada peningkatan pemahaman konsep pembagian di kelas dua.

Pada penelitian ini indikator keterampilan kerja sama adalah (1) kolaboratif (mampu bekerja sama dengan teman lainnya), (2) kontribusi (mampu memberikan gagasan, saran dalam menyelesaikan persoalan), (3) komunikasi (kemampuan untuk secara efektif berbagi dan menerima pengetahuan dalam pengaturan kelompok secara jelas), (4) kepedulian (menjaga dan mempertanggungjawabkan tugas yang diberikan), (5) responsive (memberikan tanggapan yang bijaksana meskipun ada perbedaan dalam perilaku dan sudut pandang), dan (6) partisipasi (berpartisipasi dalam semua diskusi kelompok dan proses pengumpulan dan analisis data).

Analisis terhadap peningkatan kerja sama siswa kelas II dilakukan menggunakan uji gain ternormalisasi (g). Gambaran peningkatan pemahaman konsep pembagian siswa kelas II yang menerapkan disco game berbantuan media conglak dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.

Hasil Peningkatan Kerja sama

Kriteria	Jumlah	Persentase
Rendah	5	20%
Sedang	20	80%
Tinggi	0	0%
	25	100%

Tabel di atas memberikan gambaran bahwa ada peningkatan kerjasama siswa yang memiliki kriteria rendah 20%, cukup 80%. Rata-rata nilai gain ternormalisasi sebesar 0,39. Artinya ada peningkatan kerjasama siswa sebelum dan setelah menerapkan discogame berbantuan conglak.

Kerjasama siswa ditingkatkan dengan menerapkannya disco game berbantuan conglak terhadap kelas eksperimen juga bisa dilakukan dengan uji statistik. Pengujian ini menggunakan uji t berpasangan untuk memastikan adanya perbedaan peningkatan kerja sama peserta didik.

Uji t berpasangan untuk mengetahui peningkatan dihitung dengan perbandingan besarnya signifikansi. Perbandingan nilai signifikansi dengan nilai signifikansi 0,05 menjadi dasar analisis dalam pengambilan kesimpulan dengan persyaratan sebagai berikut:

- a. Jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

b. Jika $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada perbedaan peningkatan kerja sama sebelum dan setelah menerapkan disco game berbantuan media congklak

Hasil uji peningkatan ini menggunakan SPSS dengan output dijelaskan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Tabel Hasil Uji Peningkatan Kerja Sama

	Mean	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Belum - Sudah	- 10,080 00	24	.000

Berdasarkan hasil uji peningkatan kerja sama kelas yang menerapkan disco game berbantuan media congklak dengan kelas ekspositori tampak nilai signifikansi 0,000. Sehingga nilai $\text{sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari Hasil nilai signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan kerja sama sebelum dan setelah menerapkan disco game berbantuan media congklak.

Berdasarkan data statistic di atas menunjukkan bahwa nilai $p = 0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak

dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kerja sama pada kelas eksperimen setelah menerapkan model disco game berbantuan media congklak.

Dalam hal peningkatan rata-rata nilai kerja sama setelah menerapkan model disco game berbantuan media congklak juga mengalami peningkatan rata-rata dari 66,00 menjadi 76,08. Ada peningkatan nilai rata-rata keterampilan kerja sama sebesar 10,08 point.

Adanya peningkatan keterampilan kerja sama tersebut dikarenakan model disco game berbantuan media congklak menjadikan anak selalu bekerja sama dalam menentukan keputusan seperti tersurat pada langkah-langkah discovery learning dan game atau permainan yang membutuhkan kekompakkan dan kerja sama peserta didik. Seperti ketika menemukan konsep 24 : 3 dengan menggunakan media congklak. Peserta didik saling bantu memberikan ide serta Bersama-sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Hasil dari penelitian ini memperkuat penelitiannya Sri Hartati, dkk (2021) bahwa penelitian menunjukkan adanya peningkatan kerja sama peserta didik. Peningkatan tersebut

disebabkan oleh penggunaan model *discovery learning* yang melatih siswa menjalin kerjasama di kelompoknya. Adapun kelompok diskusi yang dilakukan selama mereka bereksplorasi dengan tahapan-tahapan *discovery learning*.

Pembelajaran dengan *discovery learning* juga mengharuskan anak untuk saling berkontribusi dan berkolaborasi dalam mendiskusikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada LKPD untuk menemukan konsep pembagian.

Di samping itu adanya game juga mengharuskan siswa selalu bekerjasama menyelesaikan atau memenangkan game tersebut. Game tersebut memandu siswa berelaborasi dan bereksplorasi dalam menemukan jawaban-jawaban pada pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan tersebut. Game juga meningkatkan kerja sama peserta didik dalam memecahkan persoalan yang diberikan dalam permainan tersebut.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian sebelumnya, (Restu Asmarani & Muslim, 2016) bahwa permainan mampu meningkatkan kerja sama karena permainan dapat membantu antusiasme peserta didik dalam belajar.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep Pembagian

Analisis terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian siswa kelas II dilakukan menggunakan uji gain ternormalisasi (g). Gambaran peningkatan pemahaman konsep pembagian siswa kelas II pada kelas eksperimen maupun control dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.
Hasil Pemahaman Konsep Pembagian Kelas II

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
Renah	0	0%	15	54%
Sedang	21	84%	13	46%
Tinggi	4	16%	0	0%
	25	100%		100%
Rata-rata	0.58		0.39	

Pada tabel 3 dapat ditafsirkan bahwa hasil peningkatan pemahaman konsep pembagian kelas II di kelas eksperimen memperoleh angka 84% (kriteria cukup) dan 24% kriteria tinggi. Dilihat dari perolehan rata-rata untuk kelas eksperimen diperoleh nilai gain ternormalisasi sebesar

0,58 atau peningkatannya pada kategori sedang. Pada kelas kontrol diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman konsep pembagian pada kategori rendah yaitu sebesar 54%, sedangkan pada kategori cukup sebesar 46%.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Pemahaman konsep pembagian yang diajarkan dengan disco game berbantuan media congklak dapat ditingkatkan dengan kriteria cukup berdasarkan nilai Gain tnormalisasi sebesar 0,58; dan (2) Berdasarkan uji nilai Gain tnormalisasi terjadi peningkatan kerja sama di kelas II dengan kategori cukup, sebesar 0,39. Jika menggunakan uji t berpasangan juga terdapat perbedaan peningkatan kerja sama peserta didik setelah menerapkan disco game berbantuan media congklak.

Penulis memberikan rekomendasi berdasarkan kesimpulan diambil diantara: (1) Dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran guru harapannya mampu membuat perangkat pembelajaran yang efektif untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif, (2) Dalam hal pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik hendaknya seorang guru menyediakan media atau alat

peraga sehingga konsep baru dalam matematika lebih mudah dipahami mengingat objek kajian matematika bersifat abstrak, dan (3) Disco game bisa diterapkan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran oleh guru dalam rangka menemukan konsep pembagian bilangan dan konsep baru lain dalam mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. 2018. *Implementasi strategi outdoor learning variasi outbound untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(4), 453–459
- Arofah, I. 2021. *Increasing the motivation of learning indonesian language students in class v of elementary school through the application of the discovery learning model*. 7(3), 326–334.
- Bourdieu, L. 2021. C. Jean Campbell, *The Game of Courting and the Art of the Commune of San Gimignano, 1290–1320*. Princeton, Princeton University Press, 1997, 352 pp., 51 half tones, 6 line

- illus., ISBN 0-691-01210-5.
RACAR : Revue d'art
Canadienne.
<https://doi.org/10.7202/1071706ar>
- Hartati, S. H., Koto, I. K., & Hambali, D. H. 2020. *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kecakapan Kerjasama pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 32 Bengkulu Tengah*. Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 3(1), 98–112.
<https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.12330>
- Hawa, S. 2008. *Perkembangan Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Indira Restu Asmarani , Asrowi, M. M. 2016. *Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Belajar Siswa SD*. 4(June).
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. *Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2189–2198.
- Muhsetyo, G. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Terbuka.
- Pranjono, Andoko Ratri.2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Projek Based Laerning Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Program Keahlian Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 2 Klaten*. Jurnal Perdidikan Mekatronika, Vol5, No4
- Restu Asmarani, I., & Muslim, M. 2016. *CONSILIUM Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Belajar Siswa SD* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/counsilium>
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bnadung : Alfabeta.
- Yusuf, T. M. 2016. *Tipe Number Head Together Untuk Meningkatkan Kemampuan KerjaSama Siswa SD*. Jurnal PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), 1(1), 208–215