

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan permainan simulasi belanja terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sebelum diterapkan permainan simulasi belanja masih perlu ditingkatkan, dengan nilai rata-rata pretes sebesar 60,41. Dari 17 siswa, sebanyak 3 siswa (17,6%) mencapai KKTP (≥ 63), sedangkan 14 siswa (82,4%) belum mencapai KKTP. Setelah diterapkan permainan simulasi belanja, nilai rata-rata postes meningkat menjadi 89,24 dan seluruh siswa (100%) mencapai KKTP.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah setelah diterapkan permainan simulasi belanja. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan nilai $Z = -3,623$, $p < 0,001$, dan ukuran efek $r = 0,88$ (kategori besar), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan tersebut juga ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 10 siswa (58,8%) memperoleh N-Gain kategori tinggi dan 7 siswa (41,2%) memperoleh N-Gain kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang memperoleh N-Gain kategori rendah maupun gagal. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol dan soal yang sama pada pretes dan postes (sehingga terdapat

kemungkinan efek pengulangan tes), peningkatan tersebut belum dapat dipastikan semata-mata disebabkan oleh perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi diharapkan mendukung penggunaan pembelajaran yang konkret, aktif, dan kontekstual. Permainan simulasi belanja dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran matematika yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Bagi Guru, permainan simulasi belanja dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajarkan soal cerita operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Guru perlu mempersiapkan alat, pembagian peran, serta petunjuk kegiatan agar pembelajaran berlangsung terarah.
3. Bagi Siswa, Siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memanfaatkan kegiatan permainan simulasi belanja untuk memahami konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga perlu membiasakan diri menyelesaikan soal cerita secara sistematis, mulai dari memahami informasi, menentukan langkah penyelesaian, melakukan perhitungan, hingga memeriksa kembali jawaban.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya,.Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol agar hasil penerapan permainan simulasi belanja dapat dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Selain itu, permainan simulasi belanja dapat diterapkan pada materi matematika yang berbeda dengan variasi kegiatan yang lebih beragam

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, U. F., Khasna, F. T., Meilani, D., & Seran, Y. B. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Di SD*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arsita, W. A., Febriyanti, S. R., Islamiyah, T., & Nugraha, E. (2026). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Yang Valid dan Reliabel. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2 (6), 11900–11910.
- Arvina, A. H., Dia, A., Sari, I., & Nugroho, A. S. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Jual Beli terhadap Pemahaman Konsep Pengurangan Bersusun Kelas III MI Ma'arif Berdasarkan TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study). *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2, 103–114. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1538>
- Awaludin, A. A.-R., Rawa, N. R., Narpila, S. D., Resi, B. B. F., & Wewe, M. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Fauziah, N., & Roza, Y. (2022). Kemampuan Matematis Pemecahan Masalah Siswa dalam Penyelesaian Soal Tipe Numerasi AKM. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3241–3250. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1471>
- Fitrianingsih, D., & Handini, O. (2021). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas III A. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Freudenthal, H. (1991). *Revisiting Mathematics Education: China Lectures*. Kluwer Academic Publishers.
- Gusmarlia, F. (2025). Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 14(4), 1–7. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v14i4.999>
- 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. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hayati, R., Surya, E., Kartika, Y., & Karim, A. (2023). Penggunaan langkah polya untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah di sekolah dasar. *Kadikma*, 14 (1), 39–45. <https://doi.org/10.19184/kdma.v14i1.39033>
- Hobri, Susanto, Kristiana, A. ., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Budi, H. .

- (2022). *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas IV*. Pusat Perbukuan.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Isrok'atun. (2021). *Memahami Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. PT Bumi Aksara.
- Juardi, F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal On Education*, 06(01), 2179–2187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>
- Juhaeni, Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Karomah, S., Haerani, A., & Munawaroh, N. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (1), 112–124. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lispridayanti, Mahariyanti, E., & Irwansah. (2025). Efektivitas Pembelajaran Tematik Permainan Peran “Toko Matematika” Dalam Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Di Kelas 3A SD Islam As-Sunnah. *Heutagogi: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1 (2), 73–78. <https://doi.org/10.64088/heutagogi.v1i2.46>
- Mystakidis, S. (2021). Deep Meaningful Learning. *Encyclopedia*, 1, 988–997. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 6(2), 293–306. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9941>
- Piaget, J. (1969). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1974). *The Origins Of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Polya, G. (1957). *How to Solve It*. Princeton University Press.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-

- Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling And Analytics*, 2(1), 21–33.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sembiring, R. K., Hadi, S., & Dolk, M. (2008). Reforming mathematics learning in Indonesian classrooms through RME. *ZDM Mathematics Education*, 40(6), 927–939.
- Setiyadi, D., Aviari, B. A., & Berliana, E. (2022). Uang Koin dan Kertas Mainan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar Toy Coin and Money as Contextual Mathematics Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3 (2), 67–73. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12853>
- Sugiyono. (2026). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunedi, D. P. O. (2023). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 456–462. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v7i4.54637>
- Syavira, V. F., & Novtiar, C. (2021). Analisis kesalahan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung campuran bilangan cacah dan pecahan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6), 1671–1678. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.1671-1678>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar : Antara Kepercayaan Vs Realita. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49–67. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Udil, P. A., Senia, M. E., & Lasam, Y. (2021). Analisis Kesalahan Siswa SD Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah Berdasarkan Prosedur Newman. *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 36–46. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol4iss1pp36-46>
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534–540.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Yayuk, E., & Husamah, H. (2020). The Difficulties of Prospective Elementary School Teachers in Item Problem Solving for Mathematics: Polya's Steps. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8 (1), 361–378.



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT**

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 1026 /Sti.21/F.1/TL.00/08/2026 21 Agustus 2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala SD Negeri 036 Tangga Bosi
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : Nur Asiah
NIM : 22160102
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan Penelitian guna untuk memperoleh data/informasi awal dalam penyusunan Skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul : Pengaruh Permainan Simulasi Belanja Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV SD Negeri 036 Tangga Bosi
Tempat : SD Negeri 036 Tangga Bosi
Waktu : Agustus s/d September 2026

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua

Ketua Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Arminsyah, M.H.I

Tembusan:

1. Ketua STAIN MADINA
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Arsip

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 036 TANGGABOSI
 Desa Tanggabosi, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal, Kode Pos 22976
 Email : tanggabosid@gmail.com NPSN: 10208238



Siabu, Agustus 2026

No. Surat :
 Lampiran :-
 Hal : Balasan Izin Meneliti

Kepada yth,
 Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
 Stain Madina
 Di

Panyabungan

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti Surat Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M), Nomor: B-1026 /Sti.21/F.1/TL.00/08/2026, telah melaksanakan Penelitian bersama ini kami beritahukan bahwa.

Nama	: Nur Asiah
NIM	: 22160102
Semester	: VIII (Delapan)
Program studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Instansi	: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian pada Agustus – September 2026 di SD Negeri 036 Tangga Bosi, Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal dengan judul:
“Pengaruh Permainan Simulasi Belanja Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tangga Bosi”.

Demikian surat keterangan izin pelaksanaan penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Siabu, Agustus 2026

Ahmad Zuhdi
Ahmad Zuhdi, S.Pd
 NIP.19810919 2008011001

Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal
1	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menentukan hasil penjumlahan dua bilangan cacah sampai 1.000 dalam konteks jumlah benda sehari-hari.	C2	1
2	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita satu transaksi pembelian, peserta didik dapat menentukan total harga dua jenis barang menggunakan satuan rupiah.	C3	2
3	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita dua kali transaksi pembelian, peserta didik dapat menentukan total pengeluaran menggunakan satuan rupiah.	C3	3
4	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita dengan bilangan mendekati 1.000, peserta didik dapat menentukan jumlah uang tabungan/uang saku setelah menerima tambahan uang.	C3	4
5	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita simulasi belanja beberapa barang, peserta didik dapat menentukan total harga belanja melalui penjumlahan bertahap (multi-langkah).	C4	5
6	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menentukan hasil pengurangan dua bilangan cacah sampai 1.000 dalam konteks sehari-hari.	C2	6

7	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita satu transaksi pembelian, peserta didik dapat menentukan besar uang kembalian menggunakan satuan rupiah.	C3	7
8	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita dua kali pembelian barang, peserta didik dapat menentukan sisa uang yang dimiliki menggunakan satuan rupiah.	C3	8
9	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita dengan bilangan mendekati 1.000, peserta didik dapat menentukan sisa uang tabungan setelah digunakan untuk membeli barang.	C3	9
10	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan (Fase B).	Disajikan soal cerita simulasi belanja beberapa barang, peserta didik dapat menentukan sisa uang setelah membeli beberapa barang melalui pengurangan bertahap (multi-langkah).	C4	10

Keterangan Level Kognitif: C1 = Mengingat, C2 = Memahami, C3 = Mengaplikasikan, C4 = Menganalisis. Soal cerita disusun mulai dari level C2 karena bentuk soal uraian berbasis konteks menuntut minimal kemampuan memahami hubungan antarinformasi, tidak sekadar mengingat (C1) fakta hitung.

Skor Total Maksimal: 10 soal x 10 = 100. Nilai Akhir = (Skor Perolehan / 100) x 100.

Lampiran 4. Soal Tes (Pretes dan Postes)**Nama:****Kelas:****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Soal**

1. Di sebuah rak buku terdapat 320 buku cerita. Kemudian, petugas perpustakaan menambahkan lagi 250 buku cerita yang baru. Berapa jumlah buku cerita di rak sekarang?
2. Rani membeli sebuah pensil seharga Rp350 dan sebuah penghapus seharga Rp200 di kantin sekolah. Berapa jumlah uang yang harus dibayar Rani?
3. Dimas membeli sebuah buku gambar seharga Rp400. Pada kesempatan berikutnya, ia membeli lagi sebuah pulpen seharga Rp150. Berapa jumlah uang yang telah dikeluarkan Dimas untuk kedua barang tersebut?
4. Tabungan Bagas di dalam celengan berjumlah Rp650. Ia menambahkan uang sebesar Rp300 dari hasil membantu ayahnya. Berapa jumlah tabungan Bagas sekarang?
5. Lina membeli 1 buku tulis seharga Rp300, 1 pensil seharga Rp150, dan 1 penghapus seharga Rp100. Berapa total uang yang harus dibayar Lina untuk membeli ketiga barang tersebut?
6. Bu guru mempunyai 480 lembar kertas untuk ulangan. Sebanyak 220 lembar telah digunakan dan dibagikan kepada siswa. Berapa sisa kertas Bu guru sekarang?
7. Farhan membeli sebuah buku tulis seharga Rp450 di koperasi sekolah. Ia membayar dengan selembar uang Rp1.000. Berapa uang kembalian yang diterima Farhan?
8. Nadia memiliki uang Rp1.000. Ia membeli sebuah pulpen seharga Rp300, kemudian membeli lagi sebuah buku gambar seharga Rp250. Berapa sisa uang Nadia setelah kedua pembelian tersebut?
9. Tabungan Rian di dalam celengan sebesar Rp900. Ia menggunakan uang tersebut untuk membeli sebuah mainan seharga Rp350. Berapa sisa tabungan Rian sekarang?
10. Bunga memiliki uang Rp1.000. Ia membeli sebuah buku tulis seharga Rp300, sebuah pensil seharga Rp150, dan sebuah penghapus seharga Rp100. Berapa sisa uang Bunga setelah membeli ketiga barang tersebut?

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli**SURAT KETERANGAN VALIDASI SOAL**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Duhuri, S.Pd.
Instansi : SD Negeri 036 Tangga Bosi

Menerangkan bahwa soal yang digunakan oleh:

Nama : Nur Asiah
NIM : 22160102
Prodi : PGMI

Dinyatakan telah dikonsultasikan dan memenuhi persyaratan sebagai soal yang baik dan dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Simulasi Belanja terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV SD Negeri 036 Tangga Bosi."

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tangga Bosi, 2026
Ahli Soal



Ahmad Duhuri, S.Pd.
NIP.199306212025211014

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya:

Nama : Ahmad Duhuri, S.Pd.
Jabatan : Guru Wali Kelas IV
Instansi : SD Negeri 036 Tangga Bosi

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Nur Asiah
NIM : 22160102
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: "Pengaruh Permainan Simulasi Belanja terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV SD Negeri 036 Tangga Bosi."

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

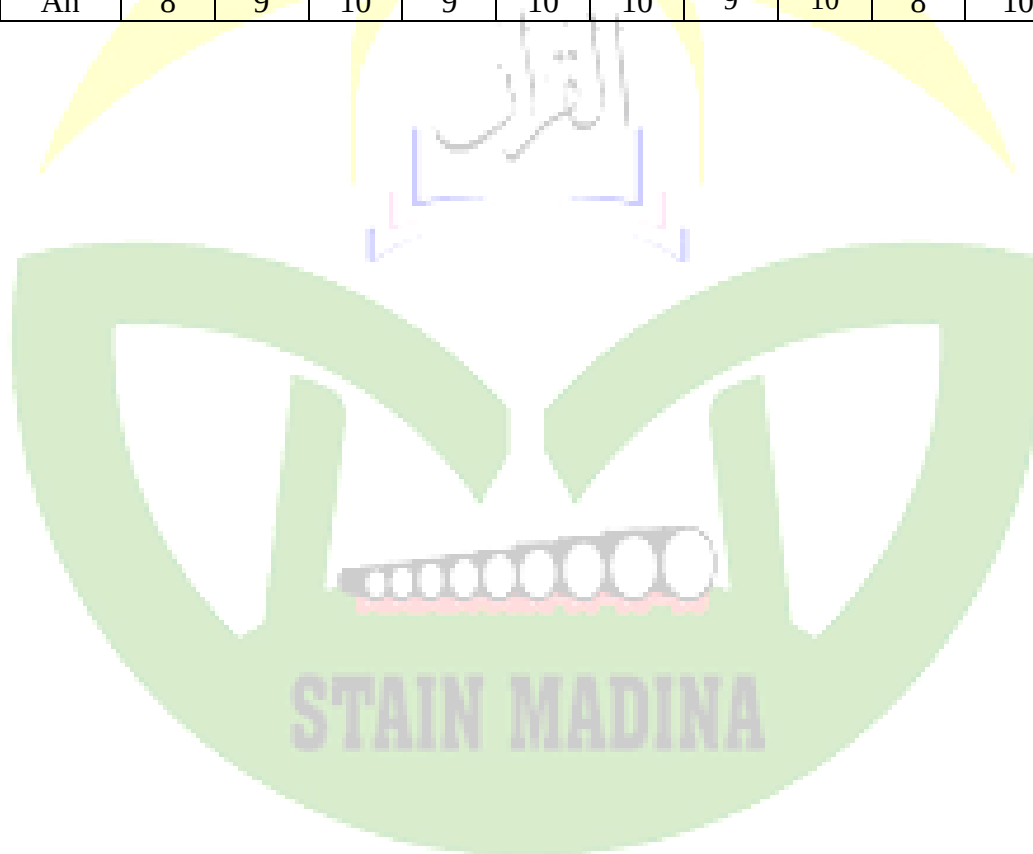
Tangga Bosi, 2026
Guru Wali Kelas IV



Ahmad Duhuri, S.Pd.
NIP. 199306212025211014

Lampiran 6. Hasil Uji Coba Instrumen (13 Responden SDN 037)

No	Inisial	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	AH	4	2	3	2	1	5	4	1	4	6	32
2	An	3	4	4	3	2	1	3	3	5	6	34
3	Aa	3	4	5	4	5	6	5	4	4	4	44
4	Ra	4	3	6	1	5	4	5	3	6	5	42
5	Fz	6	5	5	5	4	4	4	7	6	4	50
6	As	5	3	4	7	2	5	3	7	8	6	50
7	Ri	3	7	7	8	4	6	7	6	8	6	62
8	Ma	7	9	8	9	8	8	7	9	7	7	79
9	Bh	5	5	8	5	8	4	9	6	8	5	63
10	Ba	7	8	9	7	7	6	8	7	9	8	76
11	Za	6	9	8	8	6	8	10	7	7	8	77
12	An	6	8	7	7	5	7	7	8	6	6	67
13	An	8	9	10	9	10	10	9	10	8	10	93



Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

		Correlations										
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
S1	Pearson Correlation	1	.701**	.697**	.647*	.691**	.666*	.553*	.809**	.549	.663*	.817**
	Sig. (2-tailed)		.008	.008	.017	.009	.013	.050	.001	.052	.014	.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S2	Pearson Correlation	.701**	1	.858**	.848**	.726**	.741**	.792**	.814**	.547	.678*	.924**
	Sig. (2-tailed)	.008		.000	.000	.005	.004	.001	.001	.053	.011	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S3	Pearson Correlation	.697**	.858**	1	.680*	.928**	.677*	.905**	.737**	.707**	.657*	.933**
	Sig. (2-tailed)	.008	.000		.011	.000	.011	.000	.004	.007	.015	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S4	Pearson Correlation	.647*	.848**	.680*	1	.553*	.743**	.602*	.901**	.681*	.626*	.871**
	Sig. (2-tailed)	.017	.000	.011		.050	.004	.029	.000	.010	.022	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S5	Pearson Correlation	.691**	.726**	.928**	.553*	1	.643*	.814**	.697**	.545	.514	.851**
	Sig. (2-tailed)	.009	.005	.000	.050		.018	.001	.008	.054	.072	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S6	Pearson Correlation	.666*	.741**	.677*	.743**	.643*	1	.671*	.691**	.350	.666*	.820**
	Sig. (2-tailed)	.013	.004	.011	.004	.018		.012	.009	.241	.013	.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S7	Pearson Correlation	.553*	.792**	.905**	.602*	.814**	.671*	1	.568*	.568*	.585*	.844**
	Sig. (2-tailed)	.050	.001	.000	.029	.001	.012		.043	.043	.036	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S8	Pearson Correlation	.809**	.814**	.737**	.901**	.697**	.691**	.568*	1	.682*	.534	.888**
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.004	.000	.008	.009	.043		.010	.060	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S9	Pearson Correlation	.549	.547	.707**	.681*	.545	.350	.568*	.682*	1	.525	.714**
	Sig. (2-tailed)	.052	.053	.007	.010	.054	.241	.043	.010		.065	.006
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
S10	Pearson Correlation	.663*	.678*	.657*	.626*	.514	.666*	.585*	.534	.525	1	.747**
	Sig. (2-tailed)	.014	.011	.015	.022	.072	.013	.036	.060	.065		.003
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Total	Pearson Correlation	.817**	.924**	.933**	.871**	.851**	.820**	.844**	.888**	.714**	.747**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.006	.003	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.952	10

Lampiran 8. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS IV UPTD SD NEGERI 036 TANGGA BOSI TAHUN AJARAN 2026

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	Nur Asiah (NIM 22160102)
Instansi/Sekolah	UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi, Tanggabosi 1, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal
Tahun Penyusunan	2026
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Kelas/Fase	IV / B (Fase B)
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Sampai 1.000 melalui Permainan Simulasi Belanja
Alokasi Waktu	6 JP (3 x pertemuan, @ 2 x 35 menit)
Jumlah Pertemuan	3 x pertemuan (perlakuan/treatment)
Target Peserta Didik	Reguler, tanpa kebutuhan khusus, dengan kemampuan awal matematika yang bervariasi
Jumlah Peserta Didik	17 siswa (12 laki-laki, 5 perempuan)
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	≥ 63
Desain Penelitian	Pra-eksperimen, One-Group Pretest-Posttest Design
Waktu Pelaksanaan	Agustus 2026 — Pretes (1 hari sebelum Pertemuan 1) → 3 kali pertemuan perlakuan → Postes (1 hari setelah Pertemuan 3)
Pendekatan Pembelajaran	Saintifik
Model Pembelajaran	Permainan Simulasi Belanja (Role Play Transaksi Jual-Beli)
Metode	1. Demonstrasi 2. Permainan peran (role play) 3. Diskusi kelompok 4. Tanya jawab 5. Penugasan
Sarana dan Prasarana	1. Uang mainan pecahan rupiah (Rp100 – Rp1.000). 2. Kartu barang dagangan lengkap dengan label harga. 3. Meja atau sudut kelas yang ditata sebagai “kios” simulasi belanja. 4. Nota struk belanja sederhana.

	5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk setiap pertemuan. 6. Instrumen tes (soal cerita uraian pretes/postes), sesuai kisi-kisi instrumen penelitian. 7. Papan tulis dan spidol. 8. Gambar/ilustrasi pendukung (jika tersedia proyektor).
--	---

Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Elemen yang Dikembangkan
Bernalar Kritis	Peserta didik dibimbing untuk menganalisis dan menghitung hasil transaksi belanja dengan tepat melalui kegiatan simulasi jual-beli.
Mandiri	Peserta didik dilatih untuk percaya diri menyelesaikan tugas hitung secara individu maupun dalam kelompok.
Gotong Royong	Peserta didik bekerja sama dan berbagi peran (penjual/pembeli) dalam kelompok simulasi belanja.
Kreatif	Peserta didik diberi kesempatan menyusun strategi dan cara menghitung yang efektif dalam transaksi belanja.

Kompetensi Awal

Peserta didik telah mengenal konsep bilangan cacah sampai 1.000, mengenal nilai tempat (ratusan, puluhan, satuan), serta mengenal nilai mata uang rupiah dalam kegiatan sehari-hari, namun belum terbiasa menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dalam konteks transaksi jual beli.

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang menggunakan rupiah sebagai satuan. (Capaian Pembelajaran Matematika Fase B)

2. Tujuan Pembelajaran (TP)

Pertemuan 1

- Menjumlahkan dua bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar.
- Menentukan total harga barang belanjaan menggunakan operasi penjumlahan.
- Menerapkan konsep penjumlahan bilangan cacah dalam transaksi jual beli sehari-hari.

Pertemuan 2

- Mengurangkan dua bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar.
- Menentukan jumlah uang kembalian dari transaksi belanja menggunakan operasi pengurangan.

- c. Menerapkan konsep pengurangan bilangan cacah dalam transaksi jual beli sehari-hari.

Pertemuan 3

- a. Mengidentifikasi informasi penting (diketahui dan ditanyakan) dalam soal cerita transaksi belanja.
- b. Menyusun rencana penyelesaian soal cerita menggunakan operasi penjumlahan dan/atau pengurangan.
- c. Menyelesaikan soal cerita operasi hitung bilangan cacah dengan langkah Polya secara tepat.
- d. Memeriksa kembali kebenaran jawaban soal cerita yang telah diselesaikan.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Pertemuan 1

- Peserta didik mengenal kembali nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000.
- Peserta didik berlatih menjumlahkan bilangan cacah tanpa dan dengan teknik menyimpan.
- Peserta didik mempraktikkan penjumlahan dalam simulasi transaksi belanja.
- Peserta didik menyelesaikan soal penjumlahan yang berkaitan dengan harga barang.

Pertemuan 2

- Peserta didik mengingat kembali konsep penjumlahan bilangan cacah yang telah dipelajari.
- Peserta didik berlatih mengurangi bilangan cacah tanpa dan dengan teknik meminjam.
- Peserta didik mempraktikkan pengurangan dalam simulasi menghitung uang kembalian belanja.
- Peserta didik menyelesaikan soal pengurangan yang berkaitan dengan uang kembalian.

Pertemuan 3

- Peserta didik mengulas kembali konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dari pertemuan sebelumnya.
- Peserta didik mengenal langkah-langkah pemecahan masalah Polya (memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, memeriksa kembali).
- Peserta didik berlatih menerapkan langkah Polya pada soal cerita simulasi belanja.
- Peserta didik menyelesaikan soal cerita gabungan penjumlahan dan pengurangan secara mandiri.

Pemahaman Bermakna

Pertemuan 1: Kemampuan menjumlahkan bilangan cacah bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama saat melakukan transaksi jual-beli seperti berbelanja di warung, pasar, atau toko.

Pertemuan 2: Kemampuan mengurangi bilangan cacah penting untuk menghitung uang kembalian saat berbelanja, agar peserta didik tidak dirugikan dalam transaksi jual beli sehari-hari.

Pertemuan 3: Langkah-langkah pemecahan masalah membantu peserta didik menyelesaikan persoalan sehari-hari secara sistematis, termasuk transaksi belanja yang melibatkan lebih dari satu operasi hitung, sehingga tidak asal menjawab tanpa memahami permasalahan terlebih dahulu.

3. Pertanyaan Pemantik

Pertemuan 1

- Pernahkah kalian berbelanja di warung atau pasar?
- Bagaimana cara mengetahui total uang yang harus dibayar jika membeli lebih dari satu barang?

Pertemuan 2

- Jika kalian membayar dengan uang yang lebih besar daripada harga barang, bagaimana cara mengetahui jumlah kembalinya?
- Pernahkah kalian menerima kembalian yang menurut kalian kurang tepat saat berbelanja?

Pertemuan 3

- Jika kalian membeli tiga barang berbeda, lalu membayar dan menerima kembalian, langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk menghitungnya dengan tepat?
- Mengapa penting memahami soal terlebih dahulu sebelum menjawabnya?

4. Persiapan Pembelajaran

Pertemuan 1

- Guru menyiapkan kartu barang dan label harga (nominal di bawah Rp1.000, disusun agar total pembelian beberapa barang tidak melebihi Rp1.000).
- Guru menyiapkan uang mainan pecahan Rp100 sampai Rp1.000.
- Guru menyiapkan LKPD dan menata “kios” simulasi belanja di kelas.
- Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (3-4 orang per kelompok).

Pertemuan 2

- Guru menyiapkan uang mainan pecahan Rp100 sampai Rp1.000 untuk simulasi pembayaran dan penghitungan kembalian.
- Guru menyiapkan kembali kartu barang dengan harga tetap dari pertemuan 1.
- Guru menyiapkan nota/struk belanja sederhana dan LKPD pengurangan.
- Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (3-4 orang per kelompok).

Pertemuan 3

- Guru menyiapkan uang mainan pecahan Rp100 sampai Rp1.000 untuk simulasi pembayaran dan penghitungan kembalian.
- Guru menyiapkan kartu barang dan harga gabungan dari pertemuan 1 dan 2, dengan total nilai transaksi tetap tidak melebihi Rp1.000.
- Guru menyiapkan LKPD soal cerita gabungan dan uang mainan lengkap.
- Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (3-4 orang per kelompok).

Catatan Pelaksanaan dalam Penelitian

- Pretes dilaksanakan satu hari sebelum Pertemuan 1 menggunakan instrumen tes 10 butir soal cerita uraian yang telah dinyatakan valid dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,952), untuk memotret kemampuan awal peserta didik.
- Ketiga pertemuan pada modul ajar ini dilaksanakan sebagai perlakuan (treatment) sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP): penjumlahan bilangan cacah → pengurangan bilangan cacah (kembali) → soal cerita gabungan penjumlahan dan pengurangan.
- Postes dilaksanakan satu hari setelah Pertemuan 3 menggunakan instrumen yang sama dengan pretes, untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah penerapan permainan simulasi belanja.

5. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1: Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai 1.000 Melalui Permainan Simulasi Belanja

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2) Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4) Guru melaksanakan asesmen diagnostik secara lisan untuk mengecek pemahaman awal peserta didik tentang penjumlahan bilangan cacah.	10 Menit
Kegiatan Inti — Sintaks Permainan Simulasi Belanja Tahap 1 Orientasi: Guru menjelaskan aturan permainan simulasi belanja dan mendemonstrasikan cara membaca label harga barang. Tahap 2 Pembagian Peran: Peserta didik dibagi menjadi kelompok “penjual” dan “pembeli” secara bergantian. Tahap 3 Simulasi Transaksi: Kelompok “pembeli” memilih dua atau lebih barang dari “kios”, kemudian menghitung total harga menggunakan operasi penjumlahan bilangan cacah. Tahap 4 Pencatatan Hasil: Peserta didik mencatat rincian harga tiap barang dan hasil penjumlahannya pada LKPD. Tahap 5 Presentasi dan Diskusi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil transaksi beserta cara menghitungnya di depan kelas. Tahap 6 Penguatan Konsep: Guru memberikan penguatan mengenai teknik penjumlahan bersusun, termasuk teknik menyimpan, serta membahas kesalahan umum yang ditemukan.	45 Menit
Kegiatan Penutup 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2) Guru memberikan kuis singkat sebagai asesmen formatif. 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya (pengurangan bilangan cacah).	15 Menit

4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan 2: Pengurangan Bilangan Cacah Sampai 1.000 Melalui Permainan Simulasi Belanja

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2) Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi penjumlahan pada pertemuan 1. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4) Guru melaksanakan asesmen diagnostik lisan mengenai pemahaman awal peserta didik tentang konsep pengurangan dan teknik meminjam.	10 Menit
Kegiatan Inti — Sintaks Permainan Simulasi Belanja Tahap 1 Orientasi: Guru menjelaskan situasi membayar dengan uang yang lebih besar daripada harga barang, sehingga perlu dihitung kembalannya. Tahap 2 Pembagian Peran: Peserta didik bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli. Tahap 3 Simulasi Transaksi: Kelompok “pembeli” memilih barang, kemudian membayar dengan nominal uang mainan tertentu yang lebih besar dari harga barang; kelompok “penjual” menghitung kembalian menggunakan operasi pengurangan bersusun. Tahap 4 Pencatatan Hasil: Peserta didik mencatat harga barang, jumlah uang yang dibayarkan, dan jumlah kembalian pada LKPD/nota belanja. Tahap 5 Presentasi dan Diskusi: Setiap kelompok mempresentasikan cara menghitung kembalian di depan kelas. Tahap 6 Penguatan Konsep: Guru memberikan penguatan mengenai teknik pengurangan bersusun dengan teknik meminjam, serta membahas kesalahan umum yang ditemukan.	45 Menit
Kegiatan Penutup 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2) Guru memberikan kuis singkat sebagai asesmen formatif. 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya (soal cerita gabungan penjumlahan dan pengurangan). 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	15 Menit

Pertemuan 3: Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Permainan Simulasi Belanja

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	10 Menit

1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2) Guru melakukan apersepsi dengan mengulas kembali materi penjumlahan dan pengurangan pada pertemuan sebelumnya. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4) Guru melaksanakan asesmen diagnostik lisan mengenai pemahaman awal peserta didik terhadap soal cerita.	
Kegiatan Inti — Sintaks Permainan Simulasi Belanja Tahap 1 Orientasi: Guru menyajikan sebuah soal cerita simulasi belanja (contoh: membeli beberapa barang, membayar, menerima kembalian) dan memperkenalkan empat langkah Polya. Tahap 2 Memahami Masalah (Understanding the Problem): Dalam kelompok, peserta didik mengidentifikasi informasi yang diketahui dan yang ditanyakan dari soal cerita melalui simulasi transaksi langsung di “kios”. Tahap 3 Menyusun Rencana (Devising a Plan): Peserta didik menentukan operasi hitung yang diperlukan (penjumlahan dan/atau pengurangan) beserta urutan penyelesaiannya. Tahap 4 Melaksanakan Rencana (Carrying Out the Plan): Peserta didik melakukan simulasi transaksi belanja sesuai rencana yang disusun dan menghitung hasilnya pada LKPD. Tahap 5 Memeriksa Kembali (Looking Back): Peserta didik mengecek ulang hasil perhitungan bersama kelompok, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Tahap 6 Penguatan Konsep: Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya langkah Polya dalam menyelesaikan soal cerita operasi hitung bilangan cacah.	45 Menit
Kegiatan Penutup 1) Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran selama tiga pertemuan. 2) Guru menyampaikan bahwa postes (instrumen penelitian) akan dilaksanakan pada hari berikutnya untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. 3) Guru menyampaikan umpan balik dan motivasi kepada peserta didik menjelang pelaksanaan postes. 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	15 Menit

6. Asesmen

Jenis Asesmen	Deskripsi
Asesmen Diagnostik	Dilakukan pada awal setiap pertemuan melalui tanya jawab lisan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap bilangan cacah, nilai tempat, dan materi prasyarat lainnya.

Asesmen Formatif	• Lembar observasi keaktifan dan kerja sama peserta didik selama kegiatan simulasi belanja. • Kuis singkat di akhir setiap pertemuan untuk memantau perkembangan pemahaman peserta didik.
Asesmen Sumatif	• LKPD penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000 dalam konteks belanja, dikerjakan secara individu pada setiap akhir pertemuan. • Postes (instrumen penelitian): 10 butir soal cerita uraian berbasis langkah Polya, dilaksanakan satu hari setelah Pertemuan 3 untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, dibandingkan dengan hasil pretes. • Ketuntasan mengacu pada KKTP mata pelajaran Matematika, yaitu ≥ 63.

7. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: peserta didik yang telah mencapai KKTP (≥ 63) diberikan soal penjumlahan/pengurangan dengan angka yang lebih mendekati batas 1.000 (tetap tidak melebihi 1.000) atau melibatkan lebih dari dua barang.

Remedial: peserta didik yang belum mencapai KKTP (< 63) diberikan bimbingan individual menggunakan alat peraga konkret (uang mainan) dengan nominal yang lebih sederhana.

8. Refleksi Guru

- Apakah peserta didik mampu memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah melalui permainan simulasi belanja?
- Apakah media dan alat peraga yang digunakan efektif membantu pemahaman peserta didik?
- Kendala apa yang ditemukan, dan bagaimana solusinya untuk pertemuan berikutnya?

9. Refleksi Peserta Didik

- Bagian mana dari permainan simulasi belanja yang paling menyenangkan?
- Kesulitan apa yang dialami saat menghitung total belanja atau uang kembalian?
- Apakah kalian merasa lebih memahami penjumlahan dan pengurangan setelah bermain simulasi belanja?

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Tangga Bosi, 2026
Peneliti,



Ahmad Duhuri, S.Pd.
NIP. 199306212025211014



Nur Asiah
NIM.22160102

Lampiran 9. Data Nilai Pretes dan Postes

No	Inisial Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes
1	SH	57	100
2	Da	53	84
3	Ri	50	87
4	NA	49	89
5	MR	58	93
6	IZ	60	80
7	AA	62	89
8	MA	62	96
9	Ah	61	87
10	MS	62	87
11	NA	62	92
12	MA	62	88
13	Na	62	89
14	AH	67	89
15	AH	69	92
16	MA	83	96
17	Ag	48	79
	Jumlah	1.027	1517
	Rata-rata	60,41	89,24

Lampiran 10. Skor per tahap Polya pada pretes dan postes

1. Pretes

No	Inisial	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	SH	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	Da	10	10	8	7	10	8	10	7	8	6	84
3	Ri	10	10	8	7	10	10	10	7	7	8	87
4	NA	10	10	10	10	10	10	7	8	7	7	89
5	MR	10	10	10	10	10	10	10	8	8	7	93
6	IZ	10	10	7	8	8	10	6	7	8	7	81
7	AA	10	10	10	10	10	10	6	8	8	7	89
8	MA	10	10	8	10	10	10	10	8	10	10	96
9	Ah	10	10	10	10	8	10	8	7	8	6	87
10	MS	10	10	10	7	10	10	7	8	7	8	87
11	NA	10	10	10	10	10	10	7	8	7	10	92
12	MA	10	10	10	10	7	10	6	10	7	8	88
13	Na	10	10	10	10	10	10	7	6	8	8	89
14	AH	10	10	10	10	10	10	7	6	8	8	89
15	AA	10	10	10	10	10	10	6	8	8	10	92
16	MA	10	10	10	10	10	10	10	8	10	8	96
17	Ag	10	8	10	6	8	6	8	8	7	8	79

2. Postes

No	Inisial	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
1	SH	10	10	3	2	5	10	4	5	4	4	57
2	Da	10	10	10	3	4	3	5	3	2	3	53
3	Ri	10	10	4	3	2	10	3	2	4	2	50
4	NA	10	10	10	2	3	3	4	2	2	3	49
5	MR	10	10	10	10	4	4	3	2	2	3	58
6	IZ	10	10	10	10	10	2	2	3	1	2	60
7	AA	10	10	10	10	2	10	3	3	2	2	62
8	MA	10	2	2	10	10	10	10	3	3	2	62
9	Ah	10	10	10	10	2	10	2	2	3	2	61
10	MS	10	10	10	10	3	10	2	2	2	3	62
11	NA	10	10	10	10	2	10	2	2	3	3	62
12	MA	10	10	10	10	2	10	3	2	2	3	62
13	Na	10	10	10	10	3	10	2	2	3	2	62
14	AH	10	10	10	10	2	10	1	2	10	2	67
15	AA	2	10	10	10	10	10	2	3	2	10	69
16	MA	10	10	10	10	10	10	10	4	5	4	83
17	Ag	3	2	10	4	2	10	2	2	3	10	48

Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.248	17	.007	.891	17	.048
Posttest	.164	17	.200 [*]	.963	17	.688
Selisih	.125	17	.200 [*]	.987	17	.995

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 12. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
	Ties	0 ^c		
	Total	17		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-3.623 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

STAIN MADINA

Lampiran 13. Hasil Perhitungan N-Gain

NGain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.50	1	5.9	5.9	5.9
	.60	1	5.9	5.9	11.8
	.66	1	5.9	5.9	17.6
	.66	1	5.9	5.9	23.5
	.67	2	11.8	11.8	35.3
	.68	1	5.9	5.9	41.2
	.71	2	11.8	11.8	52.9
	.74	1	5.9	5.9	58.8
	.74	1	5.9	5.9	64.7
	.76	1	5.9	5.9	70.6
	.78	1	5.9	5.9	76.5
	.79	1	5.9	5.9	82.4
	.83	1	5.9	5.9	88.2
	.89	1	5.9	5.9	94.1
	1.00	1	5.9	5.9	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

STAIN MADINA

Lampiran 14. Hasil Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	48	83	60.41	8.322
Posttest	17	79	100	89.24	5.426
Valid N (listwise)	17				



Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Lampiran 16. Kontrol Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978

Telepon (0636) 7006359

website : www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Nur Asiah
NIM : 22160102
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IX (Sembilan)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Simulasi Belanja untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi
Pembimbing I : Zulfikar, M.A

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Pembimbing	Mahasiswa
14/09/2024	Revisi Bab IV temuan khusus		
22/09/2024	Revisi kesimpulan dari daftar pustaka		
25/09/2026	ACC		

Catatan :

1. Blanko ini harus di bawa setiap kali konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum Ujian Skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 2026
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Rahmi Seri Hanida, M.Pd
NIP. 199108082019032012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978

Telepon (0636) 7006359

website : www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Nur Asiah
 NIM : 22160102
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : IX (Sembilan)
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Simulasi Belanja untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi
 Pembimbing II : Lia Agustina Damanik, M.Hum

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Pembimbing	Mahasiswa
01/09/2026	pembahasan di BAB IV		
04/09/2026	Temuan khusus dan temuan umum BAB IV		
10/09/2026	ACC		

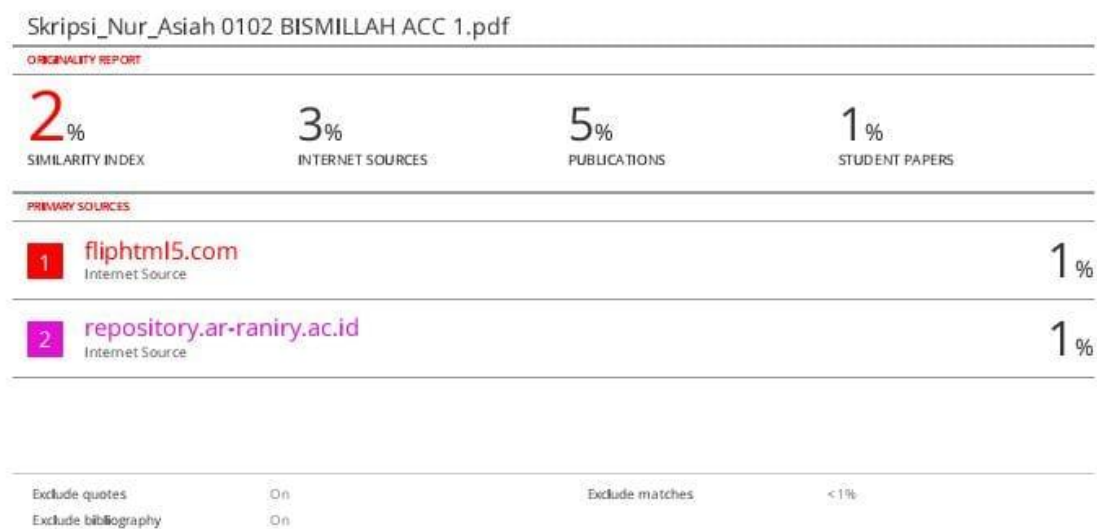
Catatan :

1. Blanko ini harus di bawa setiap kali konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum Ujian Skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 2026
 Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Rahmi Seri Hanida, M.Pd
NIP. 199108082019032012

Lampiran 17. Hasil Cek Turnitin



Lampiran 18. Biodata Penulis

Nama Lengkap : Nur Asiah
NIM : 22160102
Tempat Tanggal Lahir : Tangga Bosi, 28 Agustus 2004
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Email : nurasia282004@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- a. Tahun 2011-2016 : UPTD SD Negeri 036 Tangga Bosi
- b. Tahun 2017-2019 : Pesantren Darul Hadits
- c. Tahun 2020-2022 : Pesantren Darul Hadits
- d. Tahun 2022-2026 : STAIN MADINA