

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *NUMBER DICE* UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA  
MATEMATIKA SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK DI KELAS II SD NEGERI 22  
BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Diajukan Oleh:

**VIONA LISMA DIANKA  
NIM. 2011240072**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
2024**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *NUMBER DICE* UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA  
MATEMATIKA SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK DI KELAS II SD NEGERI 22  
BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Diajukan Oleh:

**Viona Lisma Dianka**  
**NIM. 2011240072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Viona Lisma Dianka  
Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 16 Mei 2022  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM : 2011240072

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis/skripsi ini berjudul: Pengembangan permainan number dice untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika siswa pada pembelajaran tematik di kelas II SD negeri 22 Bengkulu Tengah.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2024



**Viona Lisma Dianka**  
NIM. 2011240072



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfatmawatisukarno.ac.id](http://www.uinfatmawatisukarno.ac.id)

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Number Dice Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah” yang disusun oleh Viona Lisma Dianka, NIM 2011240072, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Rabu, 12 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.**

**Ketua**

**Prof. Dr. Adisel, M.Pd**

**NIP. 1976122920031210**

**Sekretaris**

**Intan Utami, M.Pd**

**NIP. 19010082019032009**

**Penguji I**

**Dr. Maryam, M.Hum**

**NIP. 197210221999032001**

**Penguji II**

**Fera Zasrianita, M.Pd**

**NIP. 197902172009122003**

**Bengkulu, Juli 2024**

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris**

**Dr. Mus Mulyadi, M.Pd**

**NIP. 197005142000031004**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN PEMBIMBING**

**Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:**

**Nama : Viona Lisma Dianka**

**NIM : 2011240072**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Jurusan : Tarbiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Tadris**

**Skripsi Yang Berjudul “Pengembangan Permainan Number Dice Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah”** Telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk Sidang Munaqosah.

**Pembimbing I**

**Dr. Deni Febrini, M.Pd**  
**NIP.197502042000032001**

**Bengkulu, Juni 2024**  
**Pembimbing II**

**Intan Utami, M.Pd**  
**NIP.19010082019032009**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**NOTA PEMBIMBING**

**Hal** : Skripsi Sdr/i **Viona Lisma Dianka**  
**NIM** : 2011240072

**Kepada**,  
**Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu**  
**Di Bengkulu**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb* setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

**Nama** : **Viona Lisma Dianka**  
**NIM** : **2011240072**  
**Judul** : **Pengembangan Permainan *Number Dice* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**Bengkulu, Juni 2024**  
**Pembimbing I**  
**Pembimbing II**

**Dr. Deni Febrini, M.Pd**  
**NIP.197502042000032001**

**Intan Utami, M.Pd**  
**NIP.19010082019032009**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu  
 Telepon: (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan Permainan *Number Dice* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah”:**

**Nama Mahasiswa : Viona Lisma Dianka**

**NIM : 2011240072**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Bentuk Tugas Akhir : Skripsi**

Telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Tim Pembimbing. Oleh karena itu, Tugas Akhir ini disetujui dan layak untuk diujikan dalam Sidang *Munaqasyah* Tugas Akhir Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu.

**Pembimbing I**

**Dr. Deni Febrini, M.Pd**  
**NIP.197502042000032001**

**Bengkulu, Juni 2024**  
**Pembimbing II**

**Intan Utami, M.Pd**  
**NIP.19010082019032009**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Tarbiyah**

**Dr. Aziza Aryati, S.Ag., M.Ag.**  
**NIP.197212122005012007**

**Nama : Viona Lisma Dianka**  
**NIM : 2011240072**  
**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

## **ABSTRAK**

Permasalahan yang terjadi di kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah, pada pembelajaran tematik, siswa cenderung dan kurang memiliki motivasi jika ditanya oleh guru tentang berhitung, hal ini juga karena guru masih menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan media papan tulis dan buku cetak. Jenis penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan langkah-langkah penelitian empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) dengan pengumpulan data observasi, lembar validasi ahli media, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini, yaitu: desain akhir dari media permainan *number dice* dalam proses uji kevalidan oleh validator ahli media memberikan nilai berjumlah 27 atau 96,4% (sangat layak). Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru yaitu 23, persentase 82,14%, dan kategori skor Sangat Baik. Hasil uji keefektifan media permainan *number dice* dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika siswa dilakukan dengan mengamati siswa saat *treatment*, dengan hasil: jumlah skor siswa pada saat *pre-treatment* 256 meningkat menjadi 340 saat *post-treatment*, dengan kategori saat *pre-treatment* 4 siswa dengan kategori sangat baik (19,05%), 10 siswa dengan kategori baik (47,62%), dan 7 siswa dengan kategori tidak baik (33,33%), sedangkan saat *post-treatment* 11 siswa dengan kategori sangat baik (52,38%), dan 10 siswa dengan kategori baik (47,62%). Maka dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan logika matematika meningkat saat pembelajaran menggunakan media permainan *number dice*.

***Kata Kunci: Pengembangan Permainan Number Dice, Kecerdasan Logika Matematika.***



**Name** : Viona Lisma Dianka  
**Nim** : 2011240072  
**Study program** : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education  
**Title** : *Development of the Number Dice Game to Improve Students' Mathematical Logic Intelligence in Thematic Learning in Class II of elementary school 22 Central Bengkulu*

### **ABSTRACT**

The problem occurs in second grade students at state elementary school 22 Central Bengkulu. In thematic learning tend to have lack motivation when asked ny the teacher about counting. It is also because the teacher still uses conventional methods and only uses blackboard media and printed book. The results of this study, namely the final design of the number dice game media in the validity test process by media expert validators, gave a score of 27 or 96.4% (very feasible). The practicality test results from the teacher respons questionnaire were 23,a percentage of 82.14%,and a score category of very good. The results of the effectiveness test of the number dice game media in increasing students mathematical logic intelligence were carried out by observing students during treatment,with the following results: The number of student scores at pre-treatment (256) increased to 340 at post-treatmen, with categories at pre-treatment 4 students in the very good category (19.05%),10 students in good category (47.62%), and 7 students in the not good category (33.33%),while at post-treatmen 11 students in the very good category 52.38%), and 10 students in the good category (47.62%). So the can conclude that mathematical logic intelligence increases when learning using the number - dice game medium.

**Keywords** : **number dice game development,math logic intelligence**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingannya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan *Number Dice* untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak, penulis terima dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan skripsi ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terima kasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Dr. Deni Febrini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penullis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Intan Utami, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai
6. Kepala Sekolah dan Guru di SD Negeri 22 Bengkulu Tengah yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Kepala Perpustakaan Kampus dan Pengelola Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengizinkan penulis memperoleh buku referensi dalam menyusun skripsi ini.
8. Ayah (Edy Saputra), ibu (Yunida), abang (Angga Apridinata), dan kakak (Ely Saprída) juga seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan semangat dan doanya.
9. Sahabat dan teman-teman di PGMI Lokal C angkatan 2020.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah swt dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin.

Bengkulu, Juli 2024

Penulis,

**Viona Lisma Dianka**  
**NIM. 2011240072**



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	11
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengembangan Permainan <i>Number Dice</i> .....	13
B. Kecerdasan Logika Matematika.....	26
C. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD) ....	40
D. Kajian Pustaka .....	46
E. Kerangka Berpikir .....	53
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	54
B. Prosedur Pengembangan .....	55
C. Subjek Penelitian .....	59

D. Teknik Pengumpulan Data.....	59
E. Teknik Analisis Data.....	61

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	65
B. Prototipe Produk Pengembangan Permainan <i>Number Dice</i> .....	67
C. Uji Kevalidan Produk Media Permainan <i>Number Dice</i> .....	69
D. Uji Kepraktisan Produk Media Permainan <i>Number Dice</i> .....	71
E. Uji Keefektifan Produk Media Permainan <i>Number Dice</i> .....	73
F. Prototipe Hasil Pengembangan Permainan <i>Number Dice</i> .....	77
G. Pembahasan .....	78

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	92
B. Saran-saran .....	93

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

3.1	Kisi-kisi Lembar Observasi.....	60
3.2	Kriteria Penilaian Validator Ahli .....	62
3.3	Kriteria Penilaian Angket Repon Guru .....	63
3.4	Kriteria Penilaian Lembar Observasi .....	64
3.5	Interval Penilaian Lembar Observasi .....	64
4.1	Nama-nama Guru SD Negeri 22 Bengkulu Tengah.....	67
4.2	Hasil Uji Validator Ahli Media .....	70
4.3	Hasil Uji Kepraktisan Angket Respon Guru .....	72
4.4	Skor Penilaian Kecerdasan Logika Matematika Siswa. .....	74
4.5	Kategori Penilaian Kecerdasan Logika Matematika Siswa .....	75

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	53
3.1 Bagan Metode R&D 4D.....	55
4.1 Desain Awal ( <i>Propotipe Product</i> ) <i>Media Number Dice</i> .....	68
4.2 Propotipe Hasil Pengembangan <i>Media Number Dice</i> .....	77

