

Riska Candrawati. 2025. *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Bagus Rahmad Wijaya.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup* yang berarti sampel eksperimen atau sampel kontrol tidak dipilih secara random. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 43 siswa kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, Angket dan tes soal pilihan ganda. Uji coba instrumen tes menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan kesukaran soal. Analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas, *Uji hipotesis menggunakan uji-t independen sample test*. Berdasarkan hasil *analisis data uji-t independen sample test* pada post-test memperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,001. Sesuai kriteria pengujian, jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan pada penerapan Perangkat Pembelajaran IPAS Materi Gaya Terintegrasi Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV.

Kata Kunci: Permainan Tradisinonal Madura, IPAS, Hasil Belajar.

Riska Candrawati. 2025. *The Effect of Using Traditional Madurese Games on the Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN Pejagan 1 Bangkalan in the Subject of Science on Force Material*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: Bagus Rahmad Wijaya.

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the implementation of Madurese Traditional Games on Student Learning Outcomes. This study is quantitative with an experimental research type with a Quasi Experimental Design research design and using a Nonequivalent Control Group research design which means that the experimental sample or control sample is not selected randomly. The sample used in this study were 43 fourth-grade students of SDN Pejagan 1 Bangkalan. This study used an experimental class and a control class. Data collection techniques used were observation, questionnaires and multiple-choice tests. The trial of the test instrument used validity, reliability, and difficulty tests. Data analysis used normality and homogeneity tests, Hypothesis testing used independent sample t-test. Based on the results of the independent sample t-test data analysis on the post-test obtained a significance value of 0.001. According to the testing criteria, if the sig value (2-tailed) < 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted, The results of the hypothesis test show that there is a significant difference in the implementation of Madurese Traditional Games on the Learning Outcomes of Fourth-grade Students of SDN Pejagan 1 Bangkalan in the Science Subject of Style Material.

Keywords: *Madurese Traditional Games, Science, Learning Outcomes.*