

PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN RONGTENGGAH 1 SAMPANG

Moh. Fadil Alfiansyah¹⁾,

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura
¹E-mail: alfiansyahfadil@gmail.com

Mohammad Edy Nurtamam²⁾, Umi Hanik³⁾

^{2, 3)} Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan engklek terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah I Sampang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan 40 siswa sebagai sampel yaitu 20 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan observasi. Tahapan yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran soal, normalitas, homogenitas, uji t independen, dan uji gain ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil perhitungan uji t Independen *posttest* $t_{hitung} = 3,571$ dan $t_{tabel\ t(\alpha/2, n-2)} = 2,024$ dengan taraf signifikan sebesar $\alpha = 5\%$ dan uji Gain Ternormalisasi pada kelas kontrol dan eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 0,17. Sesuai dengan kaidah pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, $3,571 > 2,024$ H_0 ditolak dan ada perbedaan yang signifikan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan tradisional engklek dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah I Sampang.

Kata Kunci: Media Permainan Tradisional Engklek dan Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine The Influence of Learning Using Media Traditional game Engklek toward student learning outcomes. This research is a quantitative research that use Quasi experimental design with form Nonequivalent Control Group Design, This research was conducted in the classroom III SDN Rongtengah 1Sampang which amounts to 40 students consist of 20 students class A and 20 students class B. The Sampling using techniques Non Probability Sampling with saturated sample method. The data collection techniques that is used is test and observation. The result of statistical calculation using t test pattern Independent pretest obtained $t_{count} = 1,692$ and $t_{table} = 2,024$ on $\alpha = 5\%$. t_{count} and t_{table} , then H_0 accepted, it can be concluded that there is no significant difference the experimental class used traditional game media with the control class using conventional learning to the students learning outcomes of the class III SDN Rongtengah 1 Sampang. While the results of statistical calculations using t test formula Independent posttest obtained $t_{count} = 3,571$ and $t_{table} = 2,024$ on $\alpha = 5\%$. Therefore t_{count} and t_{table} then H_0 rejected, it can be concluded that there is a significant difference of experimental class using traditionalgame media engklek with control class using learning

conventional toward students learning outcomes class III SDN Rongtengah 1 Sampang. Student response result obtained 93% and can be concluded that the response of students to learning using traditional game media engklek is “very good”.

Keyword: *The Traditional Game Media Engklek and Learning Outcomes*