

**PENGARUH METODE *LEARNING BY GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS V SD NEGERI TOTO
MARGOMULYO**

***THE EFFECT OF THE LEARNING BY GAMES METHOD ON THE MATHEMATICS
LEARNING OUTCOMES IN CLASS V STATE ELEMENTARY SCHOOL OF TOTO
MARGOMULYO***

Basuki, Resti Septikasari, Arini Rosa Sinensis

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Huda, OKU Timur

email : bessbasuki@gmail.com

ABSTRACT

Learning outcomes are changes that occur in students as a guide for educators to achieve the goals set and expressed in the form of numbers, letters and symbols. Mathematics is one of the disciplines that can improve the ability to think and argue. The Learning By Games method is a method used by teachers to present material and foster interaction in the learning process with the aim that students are motivated in learning and can increase creativity. The formulation of the research problem is "Is there any effect of the Learning by Games method on the learning outcomes taught before and after using the Learning by Games method". This study aims to determine the effect of the Learning By Games method on mathematics learning outcomes, in the form of Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest. The population in this study was the fifth grade students of SD Negeri Toto Margomulyo with a total of 25 students. The sample in this study was taken using the Saturated Sampling Technique. Based on the results of the study, it is known that the results of the hypothesis using the t-test are known from the calculation results that the t_{count} value of the learning motivation variable is 18.417 with a t_{table} value of 2,060, because the t_{count} value is $18.417 > t_{table}$ 2,060, the H_a hypothesis is accepted and the H_o hypothesis is rejected. This means that from these results there is an influence of the Learning By Games method on student learning outcomes in class V of SD Negeri Toto Margomulyo.

Keywords: *Learning By Games Method, Learning Outcomes, Mathematics Lessons*

ABSTRAK

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai suatu bimbingan pendidik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun simbol. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi. Metode *Learning By Games* adalah cara yang digunakan guru untuk menyajikan materi dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan kreativitas. Rumusan masalah penelitian ini adalah "Adakah pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar yang diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan metode *Learning by Games*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *Learning By Games* terhadap hasil belajar matematika, dengan bentuk *Pre-Eksperimental*

Design One-Group Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Toto Margomulyo dengan jumlah 25 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Teknik Sampling Jenuh. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil hipotesis menggunakan uji t diketahui dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} variabel motivasi belajar yaitu 18,417 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 18,417 > t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Artinya dari hasil tersebut terdapat adanya pengaruh metode *Learning By Games* terhadap hasil belajar siswa di kelas VB SD Negeri Toto Margomulyo.

Kata Kunci : Metode Learning By Games, Hasil Belajar, Pelajaran Matematika

1. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyajikan materi dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitasnya sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor (Widodo, 2013). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai suatu bimbingan pendidik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun simbol lain (Djamarah, 2012).

Pendidikan adalah pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup (Mikarsa, 2012). Pendidikan juga tidak lepas dari proses belajar, karena sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia. Sehingga belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh niat dan tujuan tertentu. (Hamalik, 2014)

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertinghalku yang sesuai dengan kebutuhan. Peningkatan mutu pendidikan adalah prioritas utama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, agar terbentuk masyarakat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas juga harus mempunyai daya berfikir rasional, kritis dan kreatif. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 19).

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 37 ayat 1). Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pada

jenjang sekolah dasar pembelajarannya dikemas dalam bentuk tema dari kelas I sampai kelas VI.

Seluruh mata pelajaran diintegrasikan dalam bentuk tema kecuali bidang studi agama. Namun di kelas tinggi mata pelajaran matematika sudah berdiri sendiri. Pembelajaran matematika merupakan suatu konsep pembelajaran yang secara sistematis, salah satunya siswa dituntut untuk memahami kondisi konkrit yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2015)

Di SDN Toto Margomulyo dari hasil observasi yang telah dilakukan di dalam kelas saat guru melakukan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru, karena guru hanya menerapkan metode ceramah sehingga siswa belum aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru. Terutama dalam proses pembelajaran matematika, siswa cenderung diam dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran matematika. Sehingga menimbulkan ketidakpahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil dokumen dari hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Karena selama ini kebanyakan siswa merasa bahwa matematika merupakan beban berat dan membosankan. Akibatnya, mereka kurang termotivasi, cepat bosan, bahkan malas untuk belajar matematika. Menurut peneliti salah satu metode yang tepat bagi proses pembelajaran matematika adalah metode belajar sambil bermain atau *Learning by Games*. Peneliti menyimpulkan bahwa metode Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Menggunakan metode pembelajaran yang beraneka ragam dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehari-hari, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri peserta didik. Oleh karena itu, setiap pendidik harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran dengan baik sesuai dengan materi pembelajaran. ketidaktepatan metode pembelajaran yang dipilih pendidik akan menyebabkan materi pembelajaran tidak tersampaikan secara baik kepada peserta didik sehingga akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang rendah.

Dari proses belajar mengajar guru harus aktif menciptakan metode yang menyenangkan, salah satunya adalah *Learning by Games* atau belajar sambil bermain. Metode ini bukan hal baru ditelinga kita, tetapi penggunaan metode sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Disini penulis akan menjelaskan pentingnya metode *Learning by Games*. Belajar sambil bermain adalah sarana bermain anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan memberi kesempatan pada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain. (Hamdani, 2012).

Kelebihan menggunakan metode *Learning by Games* dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Siswa dapat belajar sekaligus bermsin dalam waktu yang bersamaan dan mencegah siswa merasa bosan dengan cara belajar yang monoton. 2) Melalui permainan siswa dapat memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar sehingga ia akan mampu memahami materi yang diberikan guru melalui sudut pandang yang belum pernah

mereka kenal. 3) Metode ini juga membuat siswa mampu melakukan percobaan-percobaan tertentu dengan variabel yang baru (Hamdani, 2012).

Learning by Games ini sangat cocok dalam suatu aktivitas dimana peserta didik berinteraksi dengan berbagai benda disekitarnya dilakukan dengan senang hati tanpa adanya unsur paksaan. Mengingat beragamnya yang telah diterapkan di sekolah-sekolah, tentu akan lebih bijaksana bila guru memilih dan mencoba menggunakan metode secara bervariasi untuk meningkatkan kualitas profesi dan produktivitasnya dalam mengacu pada pemenuhan kebutuhan siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Learning By Games* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas V SDN Toto Margomulyo”.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Ahmad Zaini, dengan judul penelitian “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.” Penelitian ini menggambarkan bagaimana menerapkan metode belajar sambil bermain pada anak. Hasil penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode bermain pada anak usia dini. Persamaan dengan penelitian yang akan saya teliti adalah penelitian ini berkaitan dengan bermain sambil belajar pada anak sekolah dasar. Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian yang pertama dimana seperti yang disebutkan diatas bahwa penelitian yang pertama oleh Ahmad Zaini menekankan pada metode pembelajaran sambil bermain pada anak usia dini, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berorientasi pada hasil belajar yang dilakukan dengan metode bermain sambil belajar.
- b. Nita Apriliana, dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Pendekatan Pada Siswa Kelas VI SD Warga Surakarta Tahun 2015-2016.” Hasil penelitian ini adalah menerapkan metode bermain pada hasil belajar guling depan, persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu membahas bermain sambil belajar. Pada penelitian yang kedua perbedaannya dengan penelitian peneliti adalah pada penelitian tersebut lebih menekankan pada peningkatan atau upaya meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berorientasi pada pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2014). Berdasarkan landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas V SD Negeri Totomargomulyo.
- b. H_a = Ada pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan metode *Learning by Games*.

3. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Bentuk desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* yang akan digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada jenis

penelitian ini, peneliti sebelumnya memberikan *pretest* kepada kelompok yang akan diberikan perlakuan. Kemudian peneliti melakukan perlakuan. Perlakuan yang dilakukan peneliti yaitu dengan menerapkan metode *Learning by Games*. Setelah selesai perlakuan, peneliti memberikan *posttest*. Besarnya pengaruh perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat dengan cara membandingkan antara hasil *pretest* dengan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Toto Margomulyo, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Toto Margomulyo Kecamatan Buay Madang Timur, tahun pelajaran 2021/2022. Siswa kelas V SDN Toto Margomulyo berjumlah 25 orang, sehingga populasi pada penelitian ini sebanyak 25 orang.

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari populasi penelitian. Sampel yang diambil harus dapat menggambarkan atau mewakili populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* yaitu menggunakan Teknik Sampel Jenuh. Pada teknik sampel ini penentuan sampel merupakan semua anggota populasi dalam kelompok kecil. Apabila subjeknya kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi sebaiknya dijadikan sampel. Kelebihannya adalah mudah, praktis, murah dan tidak memerlukan waktu lama untuk pengumpulan data sampel (Arikunto, 2013).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut: Tes dan Dokumentasi. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Sugiyono menyatakan bahwa instrumen-instrumen yang digunakan adalah untuk mengukur variabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Toto Margomulyo

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto 2013).

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan *software statistical product and service solution* (SPSS) versi 20 dengan *Corrected Item-Total Correlation*. Menu yang digunakan untuk mencari validitas pada SPSS 20 yaitu *analyze – correlate – bivariate*. Kriterianya yaitu butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka hasil r_{hitung} pada butir tertentu dinyatakan tidak valid.

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama (Sudjana, 2012:16). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 20 dengan metode *cronbach alpha*. Menu yang digunakan yaitu *analyze – scale – reliability*.

Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20 dengan metode *cronbach alpha*. Menu yang digunakan untuk mengetahui normalitas adalah data *analyze- descriptive statistic-explore*. Kriteria yang digunakan dalam menentukan data tersebut berdistribusi normal atau tidak, peneliti melihat nilai signifikansi pada kolom *shapiro Wilk*. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Selanjutnya jika uji normalitas menunjukkan data normal, maka analisis diteruskan dengan uji hipotesis. (Priyatno, 2016)

Uji “t” atau *Test “t”* adalah salah satu test statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara tidak acak dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan (Sudjiono, 2012).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui Pengaruh Metode *Learning By Games* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo, terlebih dahulu dilakukan analisis data yang menggunakan soal pilihan ganda dalam penelitian. Soal diberikan kepada 25 siswa yang berbeda kelasnya dengan siswa kelas eksperimen, setiap siswa menjawab pertanyaan pada pilihan ganda tersebut dengan memilih salah satu jawaban.

Pada penelitian ini, pengujian validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20. Soal yang digunakan peneliti adalah 20 soal soal pilihan ganda yang dijawab oleh 25 responden. Kriterianya yaitu butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka hasil r_{hitung} pada butir tertentu di nyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas terhadap 20 soal yang valid yaitu soal nomor 2,5,6,7,10,11,12,13,15,16,17,19. sedangkan soal yang tidak valid yaitu nomor 1,3,4,8,9,14,18,20. Hasil analisis validasi dengan N=25, maka r_t : 0,396 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Instrumen
Hasil Belajar Siswa (Y)**

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,026	0,396	Tidak Valid
2	0,457	0,396	Valid
3	0,141	0,396	Tidak Valid
4	0,086	0,396	Tidak Valid
5	0,452	0,396	Valid
6	0,640	0,396	Valid
7	0,585	0,396	Valid
8	0,197	0,396	Tidak Valid
9	0,143	0,396	Tidak Valid
10	0,542	0,396	Valid
11	0,451	0,396	Valid
12	0,528	0,396	Valid
13	0,398	0,396	Valid
14	0,262	0,396	Tidak Valid
15	0,700	0,396	Valid
16	0,406	0,396	Valid
17	0,661	0,396	Valid
18	0,130	0,396	Tidak Valid

19	0,635	0,396	Valid
20	0,069	0,396	Tidak Valid

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa ada 12 item soal yang dinyatakan valid karena indeks validasinya di atas 0,396 pada taraf signifikansi 5%, dan sebanyak 8 soal yang tidak valid karena indeks validasinya di bawah 0,396 pada taraf signifikansi 5%, soal tersebut berarti telah gugur dan tidak dapat digunakan.

Setelah butir-butir soal dilakukan uji validitas, item-item soal sebanyak 12 soal yang valid kemudian diuji reliabilitasnya. Untuk menguji reliabel tidaknya instrumen variabel Y (hasil belajar) maka dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS versi 20.

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa item-item soal yang valid memiliki indeks reliabilitas sebesar 0,706, maka reliabilitas instrumen motivasi belajar adalah reliabel, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,706	12

Berdasarkan uji reliabilitas soal-soal pada 25 peserta didik diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0,706, dengan demikian berarti reliabilitasnya termasuk dalam reliabilitas tinggi. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa item soalnya reliabel maka dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat pertama dalam menentukan uji hipotesis yang dilakukan. Dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* yaitu, jika pada taraf signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, dan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 20 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar siswa	PreTest	,129	25	,200*	,955	25	,630
	PostTest	,210	25	,200*	,898	25	,720

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* diperoleh nilai signifikansi pada *Shapiro Wilk* yaitu $0,630 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* diperoleh $0,720 > 0,05$.

Jadi dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari uji normalitas didapatkan data yang berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Ini menandakan bahwa variabel Y (hasil belajar) dalam penelitian yang dilakukan peneliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan dapat diteruskan untuk dilakukan uji t.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji t, adapun uji t yang telah dilakukan dengan SPSS versi 20 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Uji t (Test t)
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 Pretest – Posttest	31,000	8,416	1,683	34,474	27,526	18,417	24	,000

Berdasarkan tabel output SPSS di atas diketahui pada taraf signifikansi 0,05, dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} yaitu 18,417 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 18,417 $>$ t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu metode *Learning by Games* dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Toto Margomulyo sebagai populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 peserta didik.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam waktu 1 minggu dan melakukan eksperimen pada tanggal 20 april 2022. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Bentuk desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada jenis penelitian ini, peneliti sebelumnya memberikan *pretest* kepada siswa. Kemudian peneliti menerapkan metode *Learning by Games* dalam proses pembelajaran. Setelah selesai menerapkan metode, peneliti memberikan *posttest*. Besarnya pengaruh metode pembelajaran yang diberikan dapat diketahui secara lebih akurat dengan cara menguji hasil *pretest-posttest*.

Adapun kelebihan dari metode *Learning by Games* adalah siswa berinteraksi dan bisa berperan langsung dalam proses pembelajaran, Siswa lebih aktif di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Apriliana, 2016) bahwa melalui metode *Learning by Games* akan meningkatkan motorik dan kognitif siswa. Tidak hanya itu ternyata metode *Learning By Games* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Aini, 2018). Peneliti juga terkadang mengalami kendala pada

saat metode *Learning by Games* diterapkan. Kendala itu berupa kelemahan dari metode *Learning by Games* itu sendiri, yaitu penggunaan waktu pembelajaran akan lebih lama, ruang kelas akan menjadi gaduh. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zaini, 2017) dengan menerapkan metode *Learning by Games* penggunaan waktu akan relatif lama dan pengendalian siswa akan lebih sulit.

Terlepas dari kelebihan dan kelemahan metode *Learning by Games*, selama proses penelitian di dalam kelas peneliti menemukan bahwa seluruh siswa merasa senang dan antusias terhadap metode *Learning by Games* karena mereka mencoba metode baru dalam proses belajarnya. Siswa yang termotivasi dengan metode yang baru akan meningkat pula hasil belajar yang didapatkan. Sesuai dengan penelitian (Erfan, 2018) bahwa metode *Learning by Games* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Setelah semua tahapan penelitian dilakukan selanjutnya yang terakhir adalah dilakukan pengujian untuk membuktikan metode *Learning by Games* berpengaruh atau tidak pada hasil belajar siswa. setelah dilakukan uji t, berdasarkan tabel output SPSS versi 20 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,207 pada taraf signifikansi 0,05, dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} yaitu 18,417 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 18,417 > t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar siswa di kelas VB SD Negeri Toto Margomulyo. Selain itu hasil penelitian terdahulu juga didapatkan hasil bahwa metode *Learning by Games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Winatha, 2020).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang Pengaruh Metode *Learning By Games* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas V SDN Toto Margomulyo, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur, Tahun pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan bahwa: 1). Hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Learning by Games* ini terdapat peningkatan setelah dilakukan tes. Ini terbukti pada saat siswa diberikan *pretest* dan didapatkan nilai rata-rata yaitu 54,20. Dan pada saat dilaksanakan *posttest* setelah setelah siswa diberikan *treatment* metode *Learning by Games* didapatkan nilai rata-rata yaitu 85,20. Ini membuktikan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*. 2). Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t, berdasarkan tabel *output* SPSS versi 20 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,207 pada taraf signifikansi 0,05, dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} yaitu 18,417 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 18,417 > t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh metode *Learning by Games* terhadap hasil belajar siswa di kelas VB SD Negeri Toto Margomulyo.

Limitasi dan studi lanjutan

Limitasi atau kelemahan pada penelitian ini terletak pada proses penelitian. Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan metode *Learning By Games* menggunakan waktu pembelejaran menjadi lebih lama, ruang kelas menjadi gaduh dan proses pembelajaran

menjadi tidak terfokuskan serta pengendalian siswa akan lebih sulit. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan metode *Learning by Games* harus menyiapkan materi yang menarik untuk siswa atau bisa menggunakan mata pelajaran lain untuk menerapkan metode *Learning by Games*.

Ucapan terima kasih

Terimakasih kepada Universitas Nurul Huda yang telah memberikan fasilitas dan tempat belajar, terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Aini, F. N. 2018. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE). 6(3).
- Apriliana, N. 2016. *Skripsi Upaya Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, S.B. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Erfan, M., & Ratu, T. 2018. *Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning*. Jurnal: Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia (pp. 332-337).
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mikarsa, H.L. 2012. *Pendidikan anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Narbuko, C. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Patmonodewo, S. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Priyatno, D. 2016. *Belajar Alat analisis Data dan Cara Pengelolaannya Dengan SPSS Praktis dan Mudah Dipahami Untuk Tingkat Pemula dan Menengah*. Yogyakarta: Gava Media
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian)*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Sanjaya,W. 2013. *Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjiono, A. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, H. 2013. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. 2020. *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 10(3). 198-206.
- Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru
- Zaini, A. 2017. Skripsi jurusan Tarbiyah STAIN Kudus judul *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*