

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF LEMPAR DADU PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MATEMATIKA SISWA DI KELAS II SD GUGUS IV SUKAWATI

Oleh

Anak Agung Istri Feby Mahadewi, NIM 1911031050

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu terhadap hasil belajar materi matematika siswa kelas II SD di Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas II SD Negeri Gugus IV Sukawati terdiri dari 7 kelas dengan jumlah populasi sebanyak 217 siswa dari 7 Sekolah Dasar. Sampel penelitian ini berjumlah 80 siswa yaitu 40 siswa kelas II SD Negeri 3 Batubulan Kangin yang menjadi kelompok eksperimen dan 40 siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin yang menjadi kelompok kontrol. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes berupa instrumen tes pilihan ganda biasa. Data *posttest* hasil belajar materi matematika dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) dengan rumus *separated varians*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 4.36$ dan $t_{tabel} = 1.991$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 78$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar materi matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu atau dibelajarkan secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar materi matematika.

Kata kunci : Kooperatif, Permainan Edukatif Lempar Dadu, Hasil Belajar Materi Matematika

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model through dice throwing educational games on the results of learning math material for second grade elementary school students in Cluster IV Sukawati Academic Year 2022/2023. This type of research is quasi-experimental research using nonequivalent control group design. The population of this study was all grade II SD Negeri Gugus IV Sukawati consisting of 7 classes with a total population of 217 students from 7 elementary schools. The sample of this research consisted of 80 students, namely 40 students of class II at SD Negeri 3 Batubulan Kangin who became the experimental group and 40 students of class II SD Negeri 1 Batubulan Kangin who became the control group. Determination of the sample in this study using cluster random sampling technique. The data collection method used in this study was a test method in the form of an ordinary multiple choice test instrument. Posttest data on mathematics learning outcomes were analyzed using inferential statistical analysis (t-test) with separated variance formula. Based on the results of testing the hypothesis using the t-test, $t_{count} = 4.36$ and $t_{table} = 1.991$ at a significance level of 5% with $dk = 78$, because $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant difference in the results of learning mathematics material between groups of students who are taught with cooperative learning models through dice throwing educational games with groups of students who are not taught with cooperative learning models through dice throwing educational games or are taught conventionally. Thus it can be concluded that the cooperative learning model through dice throwing educational games has a significant effect on the learning outcomes of mathematics material.

Keywords: Cooperative, Dice Throwing Educative Game, Learning Outcomes of Mathematical Materials