

**Pengaruh Model *Instructional Games* Terhadap Penguasaan Pengetahuan
Matematika Siswa Kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar
Barat Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Oleh
Putu Mely Angguni, NIM 1911031318
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Siswa merasa bosan saat pembelajaran matematika karena model pembelajaran kurang menarik dan monoton, menyebabkan siswa tidak tertarik untuk memahami pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *instructional games* pada pelajaran matematika terhadap penguasaan pengetahuan siswa kelas VI. Rancangan pada penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan jumlah populasi penelitian ini sebanyak 385. Teknik yang digunakan pada penelitian ini *cluster random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa. Metode mengumpulkan data penelitian ini yaitu metode tes. Teknik menganalisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti adanya perbedaan hasil akhir rata-rata siswa melalui pembelajaran model *instructional games* adalah 81,58 sedangkan rata-rata siswa dengan tidak menggunakan model *instructional games* adalah 58,54. Hasil belajar siswa lebih baik menggunakan model *instructional games* dapat dibuktikan bahwa melalui hasil analisa data statistik uji-t. Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 10,105 sedangkan t-tabel dengan $dk = 58$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,001. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan melalui pembelajaran model *instructional games* dengan tidak menggunakan model *instructional games*.

Kata Kunci: Penguasaan Pengetahuan, Matematika, Model *Instructional Games*

ABSTRACT

Students feel bored when learning mathematics because the learning model is less interesting and monotonous, causing students not to be interested in understanding learning. The purpose of this study is to find out that there is a significant influence on the application of instructional games models in mathematics lessons on the mastery of knowledge of class VI students. The design of this study was quasi-experimental with a total population of 385. The technique used in this study was cluster random sampling with a total sample of 60 students. The method of collecting research data is the test method. The technique of analyzing the data is descriptive statistical analysis and inferential statistics. This shows that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a difference in the average final result of students through learning the instructional games model is 81.58 while the average student who does not use the instructional games model is 58.54. Student learning outcomes are better using the instructional games model, it can be proven that through the results of statistical data analysis t-test. The results of the t-test analysis show that the t-count is 10.105 while the t-table with $dk = 58$ at the 5% significance level is 2.001. This shows that there are differences through learning the instructional games model by not using the instructional games model.

Keywords: *Knowledge Mastery, Mathematics, Instructional Games Model*

