



# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME* UNDIAN BERHADIAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN KELAS II SDN 1 TUNJUNGAN BLORA

Dany Triwidiatmoko <sup>1)</sup>, Ervina Eka Subekti <sup>2)</sup>, Fajar Cahyadi <sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/jwp.v4i2.18839

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah adanya permasalahan di SDN 1 Tunjungan Blora yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas II materi operasi hitung perkalian karena beberapa siswa kelas II yang memiliki keterampilan berhitung yang masih rendah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre- Experiment design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *game undian berhadiah* efektif terhadap hasil belajar Matematika materi operasi hitung perkalian siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Blora Tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Tunjungan dengan jumlah 20 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, teknik pengumpulan data adalah dengan observasi atau wawancara, dokumentasi dan tes tertulis. Hasil pembahasan dan analisis data siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* (83,65) lebih besar dari nilai *pretest* (44,85) serta berdasarkan hasil uji-t menggunakan *Paired Sampels t-test* diketahui  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $0,000 < 0,05$ ) kemudian dibuktikan dengan hasil *N-gain* yaitu sebesar 73%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif atau keefektifan pada penerapan metode pembelajaran *Game Undian Berhadiah* untuk meningkatkan keterampilan operasi hitung perkalian siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Blora.

**Kata Kunci:** Metode pembelajaran *Game Undian Berhadiah*, Hasil Belajar, Operasi Hitung Perkalian

---

### History Article

Received 4 April 2024

Approved 16 April 2024

Published 15 Agustus 2024

### How to Cite

Triwidiatmoko D., Subekti E.E. & Cahyadi F. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran *Game Undian Berhadiah* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas II SDN 1 Tunjungan Blora. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 517-527.

---

### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no. 24, Dr. Cipto - Semarang

E-mail: <sup>1</sup> [danytriwidiatmoko@gmail.com](mailto:danytriwidiatmoko@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang terjadi begitu pesat mempengaruhi manusia untuk terus melakukan perbaikan kualitas diri dan meningkatkan kemampuannya agar tetap mampu bertahan hidup. Segala upaya dilakukan demi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa guna menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa yang bersangkutan. Pendidikan pada dasarnya dimulai sejak manusia itu baru lahir di dunia. Pendidikan yang pertama dilakukan oleh orang tua dan keluarga. Setelah mengalami pertumbuhan dan perkembangan hingga mencapai usia 6 tahun barulah memasuki pendidikan dasar yang biasanya dilaksanakan di Sekolah Dasar. Dengan adanya tenaga yang terampil, berpendidikan, dan memadai akan dapat memberikan nilai tambah bagi pertumbuhan ekonomi. Dengan demikian dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya upaya-upaya perbaikan mutu pendidikan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai sehingga siswa dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya. Sehubungan dengan itu melalui pendidikan, siswa dipersiapkan menjadi masyarakat yang cerdas dan berguna bagi Nusa dan Bangsa. Sesuai amanat yang tertuang di dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003. Mengingat pentingnya pendidikan maka telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam kecakapan dasar akademis terdapat beberapa aspek yang sangat penting untuk dikembangkan di antaranya membaca, menulis, dan menghitung. Dalam pembelajaran yang memuat ketiga aspek tersebut salah satunya adalah mata pelajaran matematika yang erat kaitannya dengan kecakapan dasar berhitung. Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya (Subarinah, 2006:1).

Sehubungan dengan itu yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan dalam matematika akan memberikan peluang untuk masa depan yang produktif sedangkan kurangnya penguasaan dalam matematika akan menyebabkan peluang tersebut hilang. Oleh karena itu setiap siswa harus memiliki kesadaran akan pentingnya belajar matematika dan kesempatan untuk mempelajarinya secara mendalam. Matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan sebagai alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu peserta didik harus mampu menguasai matematika dan konsep-konsep didalamnya secara benar sejak usia dini. Dalam matematika suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan konsep tersebut akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya sehingga pemahaman yang salah tentang suatu konsep akan mengakibatkan kesalahan pada pemahaman konsep selanjutnya. Inilah yang menjadikan matematika sebagai suatu rangkaian sebab akibat. Banyak materi yang diajarkan pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Salah satunya yaitu materi operasi hitung perkalian. Materi operasi hitung perkalian merupakan materi penjumlahan berulang yang merupakan salah satu rangkaian sebab-akibat dalam matematika sekolah dasar.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Tunjungan tahun pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dari jumlah 20 siswa hampir semua siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. KKM di SDN 1 Tunjungan adalah 70. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu karena beberapa siswa kelas II yang

memiliki keterampilan berhitung masih kurang dan beberapa siswa yang masih malas untuk berhitung perkalian. Hal tersebut terjadi bukankah tanpa sebab siswa yang malas untuk berhitung perkalian dikarenakan dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, belum diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul Penerapan metode pembelajaran game undian berhadiah terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Menyatakan bahwa penelitian ini dilakukan karena didasari oleh beberapa masalah yang ada pada kelas tersebut. Masalah tersebut dilihat oleh peneliti pada saat peneliti melakukan magang 3, kemudian diperkuat saat peneliti melakukan observasi dengan wawancara terhadap guru kelas II yaitu bapak Machfudz Bayu Pradana S.Pd., beliau membenarkan bahwasanya memang anak-anak kurang antusias dan kurang memahami pembelajaran khususnya materi perkalian.

Kemudian dalam observasi yang dilakukan peneliti muncul masalah terjadi yaitu dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian belum menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk mendukung proses belajar mengajar. Masalah lain yakni terdapat beberapa siswa kelas II yang memiliki keterampilan berhitung perkalian masih kurang, terdapat beberapa siswa yang malas untuk berhitung dalam pembelajaran matematika. Hal inilah yang membuat peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Penerapan metode pembelajaran game undian berhadiah terhadap hasil belajar siswa materi operasi hitung perkalian kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Maka dari itu menurut peneliti menggunakan metode pembelajaran *game* undian berhadiah pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian dikelas II sangatlah cocok, karena anak kelas rendah akan semangat belajar apabila mereka diajak belajar sambil bermain. Maka diperlukan metode, model dan media yang tepat yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa.

Metode pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa dalam kelas. Dalam proses belajar mengajar hendaknya guru mengetahui bagaimana proses yang menyenangkan dalam pembelajaran, namun dalam hal ini guru belum menerapkan salah satu metode yang menyenangkan yaitu metode pembelajaran *game* undian berhadiah. *Game* undian berhadiah sendiri merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keefektifan siswa dalam proses belajar. Undian berhadiah juga dapat diartikan sebagai strategi belajar yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Dalam memberikan kesempatan siswa untuk aktif dalam belajar. Undian berhadiah juga melatih konsentrasi siswa, daya saing antar kelompok dan menumbuhkan berpikir kritis individu serta dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif belajar. Adapun konsep pembelajaran dari metode *Game* Undian Berhadiah adalah dengan menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar operasi hitung perkalian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka peneliti tertarik memberikan penelitian tentang metode game dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Game Undian Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas II SDN 1 Tunjungan Blora”. Metode *Game* undian berhadiah sendiri merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keefektifan siswa dalam proses belajar. Undian

berhadiah juga dapat diartikan sebagai strategi belajar yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Dalam memberikan kesempatan siswa untuk aktif dalam belajar. Undian berhadiah melatih konsentrasi siswa, daya saing antar kelompok dan menumbuhkan berpikir kritis individu serta dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif belajar. Undian berhadiah terdapat unsur persaingan atau unsur perlombaan secara sehat antara kelompok untuk mendapatkan nilai tinggi dan hadiah. Tentu saja dalam pelaksanaan metode pembelajaran tentunya harus ada beberapa aspek pendukung agar penerapan metode ini berhasil, adapun beberapa aspek pendukungnya yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre- Experiment design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam bentuk desain penelitian ini yang menggunakan satu kelas kontrol yang didalamnya terdapat pemberian perlakuan kepada subyek. Siswa nantinya akan diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dilihat dari nilai ketuntasan siswa. Pada desain penelitian ini peneliti menguji cobakan soal melalui *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, kemudian *posttest* setelah diberi perlakuan demikian sehingga peneliti dapat mengetahui data secara akurat melalui perbandingan tersebut. Berdasarkan desain penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pada awal pembelajaran berupa *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan. Setelah diberikan *pretest* selanjutnya siswa akan diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *game* undian berhadiah. Kemudian pada akhir pembelajaran siswa akan diberikan soal *posttest*. Adapun rancangan *Pre-Experiment design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* adalah sebagai berikut:

$O_1 X O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  : Nilai *Posttest* (Sesudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan yang digunakan dengan metode pembelajaran *Game* Undian Berhadiah

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tunjungan Kab. Blora pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu Variabel bebas (X) Penelitian ini yaitu Metode pembelajaran *game* undian berhadiah sedangkan Variabel terikat (Y) Penelitian ini yaitu hasil belajar siswa materi operasi hitung perkalian kelas II SDN 1 Tunjungan, Blora. Penulis memperoleh data siswa melalui hasil belajar siswa materi operasi hitung perkalian. Penelitian dalam bentuk desain penelitian ini menggunakan satu kelas kontrol yang didalamnya terdapat pemberian perlakuan kepada subjek. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Tunjungan dengan jumlah 20 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik sampling pada penelitian ini merupakan jenis sampling jenuh *non probability sampling*, dimana pengambilan sampel ini digunakan ketika satu populasi menjadi sampel. Sampling ini

digunakan apabila populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi kesalahan relatif kecil. Subjek yang diteliti pada penelitian ini yaitu kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora yang berjumlah 20 siswa, dimana seluruh anggota dari kelas II itu memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan tes dan Non tes Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliabel. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui metode Tes dan Non Tes. Untuk pengumpulan data yang Non tes yaitu dengan observasi/wawancara, dokumentasi dan untuk pengumpulan data tes dengan tes tertulis. Siswa nantinya akan diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dilihat dari nilai ketuntasan siswa. Pada desain penelitian ini peneliti menguji cobakan soal melalui *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, kemudian *posttest* setelah diberi perlakuan demikian sehingga peneliti dapat mengetahui data secara akurat melalui perbandingan tersebut. Adapun desain pada penelitian ini adalah Berdasarkan bagan di atas dapat diuraikan dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan ataupun observasi untuk mencari permasalahan yang akan dilakukan penelitian, kemudian setelah didapatkan permasalahan lalu disusunlah instrument penelitian yang menjadi bahan untuk dilakukan penelitian setelah itu membuat soal berdasarkan kisi-kisi yang kemudian Peneliti selanjutnya melakukan uji coba soal yang bertujuan untuk mengetahui validitas butir soal, tingkat kesukaran dan daya beda melalui analisis data. Peneliti memulai dengan melakukan *pretest*. *Pretest* ini bertujuan untuk menganalisa data awal. Setelah diberi perlakuan, peneliti menggunakan soal *posttest*. Pemberian soal *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil *posttest* yang nantinya akan digunakan untuk menyusun hasil penelitian. Soal pada penelitian ini berupa pilihan ganda, tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan metode pembelajaran *game* undian berhadiah. Tes dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Pengujian instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan uji daya pembeda. Kemudian Perhitungan validitas dihitung dengan rumus *product moment*, setelah  $r_{xy}$  didapatkan kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  yang didapat harga kritis  $r$  *product moment* dengan N untuk signifikan 5% diperoleh  $r$ , apabila  $r_{xy}$  lebih besar dari  $r$ , maka butir soal dinyatakan valid. Kemudian hasil  $r_{xy}$  yang diperoleh dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  *product moment*. Jika harga  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan valid, tidak valid (Drop) jika harga  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Penelitian ini disusun dari data *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora yang berjumlah 20 siswa. Untuk proses pembelajaran pada penelitian ini yaitu *Pretest* dilakukan pada awal pertemuan untuk mengukur hasil awal yang diperoleh siswa. Setelah melakukan *pretest* Selanjutnya siswa diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran

game undian berhadiah dengan berbantu media Kotak Berhitung. Media kotak berhitung sendiri merupakan kotak berhitung perkalian yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Metode *game* Undian Berhadiah yang diterapkan sendiri merupakan metode yang menyenangkan dan efektif dimana siswa diajak bermain dengan menggunakan kotak berhitung perkalian sambil belajar perkalian. Dengan ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain game. Selain itu metode game undian berhadiah dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti komunikasi dan kerja sama tim. Dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu pertama Pilih topik materi yang dapat disampaikan (operasi hitung perkalian), setelah itu bagilah siswa secara homogen menjadi beberapa kelompok, kemudian sampaikan kepada siswa format penyampaian materi, Setelah penyampaian materi kenalkan media KOBAR (Kotak Berhitung), kemudian menunjuk kelompok untuk membuat pertanyaan melalui lagu, jadi misal nanti menyanyikan lagu Garuda Pancasila dan lagu itu berhenti di kelompok A maka minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dari soal pretest yang dianggap sulit berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan, kelompok B, C dan D kemudian coba mengerjakan soal yang telah dibuat dan mengerjakan menggunakan kotak berhitung. Kemudian *posttest* dilaksanakan pada akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yang telah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *game* undian berhadiah dengan bantuan media kotak berhitung pada saat proses pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *posttest*.

<b>Keterangan</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Nilai Tertinggi	60	100
Nilai Terendah	26	60
Rata-rata	44,85	83,65

Berdasarkan Tabel 1. Kemampuan operasi hitung perkalian kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora terlihat bahwa nilai *pretest* rata-rata adalah 44,85 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 26. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 83,65 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Adapun hasil terendah dan tertinggi dari nilai pretest dan posttest yang telah dilakukan



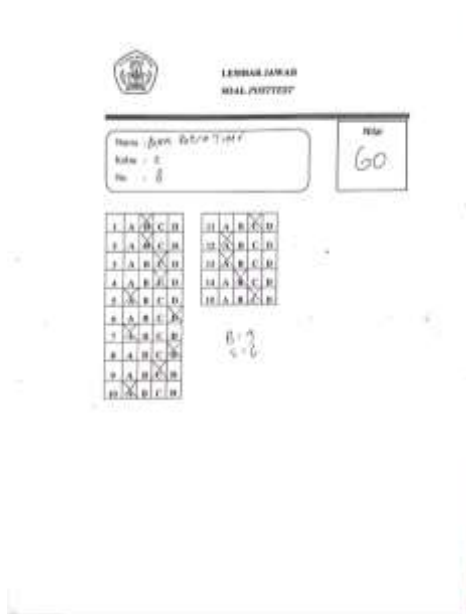
Gambar 1. Nilai Terendah *Pretest*



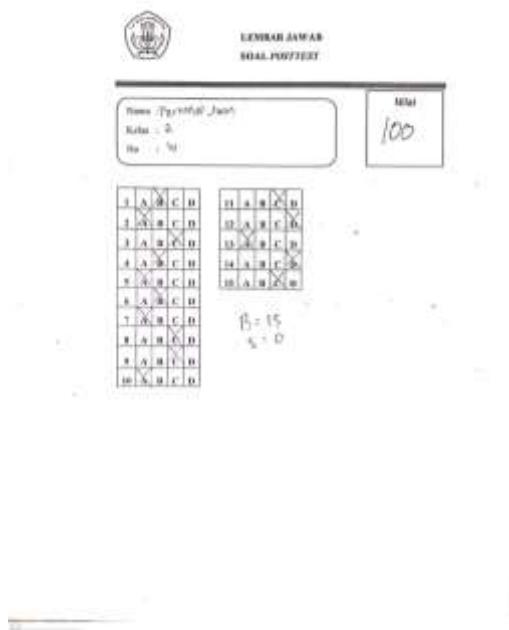
Gambar 2. Nilai Tertinggi *pretest*

Adapaun untuk nilai *pretest* nilai terendah diperoleh oleh siswa bernama Bima Putra Tiger dengan nilai 26 dan Nilai tertinggi diperoleh oleh Mustika Satria dengan nilai 60 dengan perhitungan

$$Skor\ Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{15} \times 100$$



Gambar 3. Nilai Terendah soal *Posttest*



Gambar 4. Nilai Tertinggi soal *Posttest*

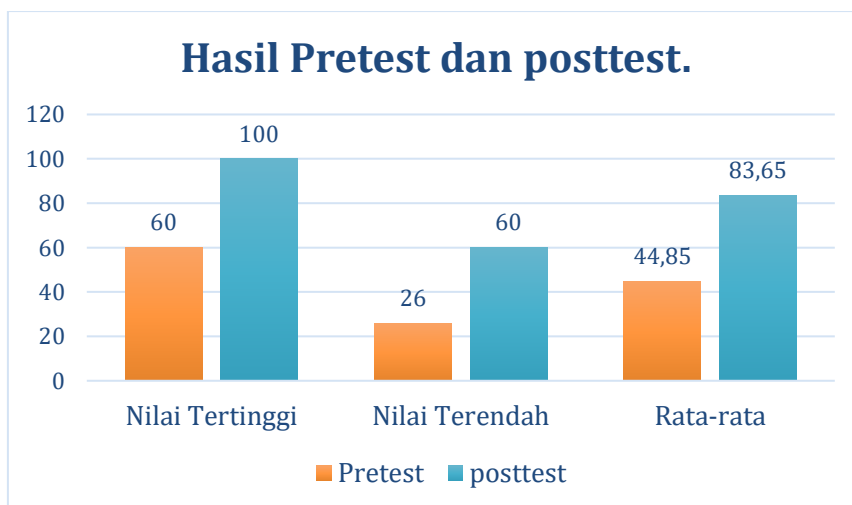
Adapaun untuk nilai posttest nilai terendah diperoleh oleh siswa bernama Bima Putra Tiger dengan nilai 60 dan Nilai tertinggi diperoleh oleh Fernando Juan dengan nilai 100 dengan perhitungan yang sama dengan pretest.

Dari hasil tersebut menunjukkan perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora terlihat adanya peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Keberhasilan sebuah penilaian dalam operasi hitung perkalian ditentukan dari peningkatan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan. Penilaian tersebut ditentukan dari KKM di SDN 1



Tunjungan Kabupaten Blora yaitu 70. Bahkan pada saat *pretest* tidak ada satupun siswa yang mencapai kkm karena didalam tabel terlihat nilai tertinggi *pretest* yaitu 60 sedangkan kkm nya adalah 70, sementara untuk *posttest* telah terjadi peningkatan nilai siswa yang mencapai kkm dari yang sebelumnya tertinggi hanya 60 menjadi 100 dengan rata-rata hasil juga meningkat dari 44,85 menjadi 83,65. Tentu menjadi peningkatan yang sangat baik karena dengan menggunakan perlakuan *game* undian berhadiah dengan berbantu media kotak berhitung hasil belajar siswa SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora menjadi meningkat. Kemudian dilakukan uji hipotesis atau uji-t. pada uji hipotesis pertama dilakukan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah di beri perlakuan menggunakan metode pembelajaran *game* undian berhadiah.

Perhitungan uji t melalui *Paired Sampels t-test*. *Paired Samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pada satu kelompok antara sebelum perlakuan menggunakan model konvensional dan sesudah perlakuan menggunakan metode *game* undian berhadiah, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Artinya penerapan metode pembelajaran *game* undian berhadiah efektif untuk meningkatkan hasil belajar, semangat belajar dan sikap antusias siswa operasi hitung perkalian pada siswa kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Berdasarkan hasil analisis akhir yang telah dilakukan dengan uji normalitas menunjukkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal sehingga dilakukan uji hipotesis atau uji-t. pada uji hipotesis pertama dilakukan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah di beri perlakuan menggunakan metode pembelajaran *game* undian berhadiah pada kelas eksperimen. Perhitungan uji t melalui uji *one sample t-test*, maka diperoleh hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi perkalian menggunakan model pembelajaran saintific tipe *game* undian berhadiah menghasilkan rata-rata nilai *Pretest* yaitu 44,85 dan nilai *Posttest* yaitu 83,65 sehingga diperoleh  $t_{hitung} = 2,661$  dan  $t_{tabel} = 2,339$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran saintific dengan metode *Game* undian berhadiah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 1 Tunjungan Kab.Blora. Dari data hasil penelitian tersebut dapat disajikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Dari Gambar 5 diagram hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada materi operasi hitung perkalian kelas II SDN 1 Tunjungan Kabupaten Blora terlihat sangat ada peningkatan baik nilai terendah hasil *pretest-posttest* dan nilai tertinggi hasil *pretest-posttest*. Siswa yang mampu melampaui KKM pada *posttest* sangatlah tinggi sehingga penerapan perlakuan dengan menggunakan metode *game* undian berhadiah bisa dikatakan berhasil namun untuk membuktikan lebih akuratnya lagi perlu dilakukan pengujian dengan menggunakan uji *N-gain*.

Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui besar hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Apakah hasil dari penelitian tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil dari *N-gain* sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil *N-gain*

Hasil	Posttest	Pretest	Post – Pre	skor ideal	N gain skor	N gain Skor (%)
Rata-rata	83,65	44,85	38,8	55,15	0,73064	73%

Maka berdasarkan Tabel 2 data diperoleh  $0,70 \leq n \leq 1,00$ , berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* antara nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh data yaitu 0,73064 (73,064%). Kemudian untuk efektifitas *N-gain* sendiri memiliki kategori ataupun kriteria sesuai presentase hasil belajar yang dihitung dengan rumus *N-gain* sendiri, adapun kriteria untuk hasil dari *N-gain* adalah Rendah jika  $N-gain \leq 0,30$ , kemudian sedang jika  $0,30 < N-gain \leq 0,70$  dan tinggi jika  $N-gain > 0,70$ . Adapula jika dalam presentase adalah kriteria rendah apabila hasil dari *N-gain* kurang dari 30% kemudian sedang jika hasil *N-gain* berada diantara 30% sampai 70% dan tinggi jika hasil *N-gain* lebih dari 70%, jadi untuk hasil *N-gain* diatas menunjukkan 73% yang berarti dalam kategori tinggi. Sehingga dapat di katakan bahwa metode pembelajaran *Game* undian berhadiah efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian kelas II. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa. Sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Game* undian berhadiah lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan menerapkan metode pembelajaran *Game* undian berhadiah dapat mendorong siswa untuk berinteraksi atau terlibat didalam pembelajaran sehingga suasana belajar dikelas menjadi lebih menyenangkan.

Jadi *Game* Undian Berhadiah adalah metode yang menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar. Selain itu, *game* juga dapat digunakan untuk mengajarkan kemampuan soft skill seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan pembelajaran berkelanjutan. Kemudian juga dapat meningkatkan keterampilan tertentu seperti komunikasi, kerja sama tim dan problem solving siswa dalam bidang operasi hitung perkalian. *Game* undian juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terbukti dengan metode pembelajaran *game* undian berhadiah dengan bantuan media kotak berhitung menunjukkan rata-rata nilai *posttest* 83,65 sedangkan rata-rata nilai *pretest* 44,85. Hal ini dapat menunjukkan secara jelas bahwa implementasi metode pembelajaran *game* undian berhadiah dengan bantuan kotak berhitung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II materi operasi hitung perkalian kemudian diperkuat dengan hasil *N-gain* yang tinggi yang menunjukkan bahwa penelitian ini dikatakan efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Tunjungan Kab. Blora dapat disimpulkan bahwa keterampilan perkalian siswa kelas II meningkat pada implementasi metode pembelajaran *Game* undian berhadiah dengan bantuan media kotak berhitung. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata data yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata nilai pretest dengan hasil menunjukkan rata-rata nilai posttest 83,65 sedangkan rata-rata nilai pretest 44,85. Hal ini dapat menunjukkan secara jelas bahwa implementasi metode pembelajaran *game* undian berhadiah dengan bantuan kotak berhitung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II materi operasi hitung perkalian.. Diperkuat juga dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t satu pihak yaitu diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan maka nilai posttest siswa lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest. Kemudian untuk menunjukkan apakah penelitian tersebut efektif atau tidak maka dilakukan uji *N-gain* dengan hasil 73% yang berarti dalam kategori tinggi jadi penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Game* Undian Berhadiah Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas II SDN 1 TUNJUNGAN BLORA” dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi operasi hitung perkalian siswa kelas II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. (2016), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : RINEKA CIPTA.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas iv sd muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 66–74.
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Elsida, A. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 12(01), 1–6.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187.  
[https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod\\_resource/content/2/Bahan\\_bacaan.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan_bacaan.pdf)
- Sri, A. I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kalingga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5. <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org>
- Subarinah, S. (2006-1) *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : ALFABETA.