

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARANN *GAMES SNAKE* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS II SDN 1 PENUKAL
UTARA**

WIWIN DESTALINA

NIM 2020143203

ABSTRAK

Penelitian ini dilator belakangi oleh keberhasilan dalam mutu pendidikan sangat tergantung dari beberapa faktor diantaranya materi pembelajaran dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga dalam memahami materi dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif media pembelajaran *games snake*. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui pengaruh media *games snake* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas II sd. 2) untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran *games snake*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design. Pre-Experimental Design (nondesign)*. Desain penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN 1 Penukal Utara, sampel penelitian ini adalah kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas control di SDN 1 Penukal Utara. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh atau seluruh populasi menjadi sampel. Instrumen dalam penelitian ini adalah rubik penilaian, lembar soal tes dan format dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar sebelum perlakuan (*pre-test*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,67 maksimum 61 dan nilai minimum 38 dengan kategori kurang, adapun hasil belajar setelah perlakuan (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,2 maksimum 73 dan nilai minimum 55 dengan kategori baik, 2) Hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 22 dengan statistik uji Annova menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *games snake* yang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas II SDN1 Penukal Utara Kecamatan Penukal Abab Lematang Ilir.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Games Snake*, Hasil Belajar