

**EFEKTIFITAS *GAMES EDUCANDY* DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD  
NEGERI 74 PALEMBANG**

**Oleh :**

**RIRIN**

**2020143447**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan *true- Eksperimental Design* , bentuk desain pada penelitian ini adalah *pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes berupa instrumen soal pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa media *games educandy* dinyatakan hasil nilai sign uji normalitas *kolmogrov-smirnov* 0,526 yaitu artinya data tersebut bersifat normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas, dinyatakan bahwa nilai sign terhadap hasil belajar siswa yang didapat yaitu 0,369 artinya data bersifat homogeny yaitu berasal dari varian yang sama karena nilai sign lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis yang dinyatakan bahwa hasil perhitungan uji T menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan control dengan derajat kebebasan  $df=(n1 + n2)-2 = 52$  pada  $\alpha = 0,05$  di peroleh  $t_{tabel} = 1.684$  dan pada tabel 4.5 menunjukkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2.866 serta nilai sign(2-tailed) sebesar 0,006, dengan demikian hasil uji T menunjukkan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2.866 \geq 1.684$ ) dan nilai sign (2-tailed)  $0,006 \leq 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan pernyataan “Terdapat keefektifitasan *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa”.

**Kata kunci:** Efektifitas, *Games Educandy*, Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar.