

**EFEKTIVITAS *GAMES EDUCATION* BERBANTUAN POHON ANGKA
DALAM PENGENALAN ANGKA SISWA KELAS 1 SD NEGERI 04
MUNNTOK**

Imelda Ariana Marpaung

2021143289

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *games education* berbantuan pohon angka dalam pengenalan angka siswa kelas 1 SDN 04 Muntok. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen desain *Quasi Eksperimental* dengan *pretest* dan *posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 04 Muntok yaitu kelas 1A dan 1B yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Berdasarkan nilai *posttest* rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 72,50 dan kelas eksperimen sebesar 82,50. Pengujian hipotesis data penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Diperoleh dengan nilai yaitu $t_{hitung} = 2.133 > t_{tabel} = 1.686$ dan $sig. (2-tailed) = 0.039 < 0,05$ maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak atau hipotesis menyatakan bahwa terbukti ada efektivitas *games education* berbantuan pohon angka dalam pengenalan angka siswa kelas 1 SDN 04 Muntok.

Kata Kunci: Games Education, Pohon Angka, Pengenalan Angka.