

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Afifah Nur Hasanah, Bhina Patria

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

**ABSTRAK**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan dan yang diajarkan di berbagai jenjang Pendidikan. Anggapan yang beredar di masyarakat tentang pelajaran matematika sebagai salah satu pelajaran yang sulit karena penekanan terhadap rumus-rumus yang perlu dihafalkan, tuntutan untuk mengerjakan soal-soal matematika dengan cepat, penekanan terhadap pembelajaran mandiri, pengajaran yang bersifat otoriter, serta kurangnya variasi proses pembelajaran, sehingga mata pelajaran ini cenderung dihindari oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan engklek dalam pembelajar matematika, yaitu bangun datar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *control group design with pretest and posttest*. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas 2 SD yang berjumlah 36 orang. Subjek penelitian kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing terdiri dari 18 orang. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa metode belajar dengan permainan engklek. Proses pembelajaran berlangsung selama 70 menit (2 jam pelajaran). Skor hasil belajar diukur dengan 20 butir soal bangun datar berbentuk pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban. Efektivitas permainan engklek dilihat dengan membandingkan selisih rata-rata prates dan postes antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis menggunakan uji parametrik *independent sample t-test*. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar bangun datar dengan metode bermain menggunakan engklek tidak berbeda dengan hasil belajar menggunakan metode konvensional ( $t = 1,047, p > 0,05$ ).

**Kata kunci:** matematika, metode belajar dengan permainan, engklek, efektivitas pembelajaran

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Afifah Nur Hasanah, Bhina Patria

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

**ABSTRACT**

*Mathematics is one of the subjects that has great benefits in life and taught at various levels of Education. The assumption about mathematics is one of the difficult lessons because of the emphasis on formulas that need to be memorized, the demands to work on math problems quickly, emphasis on independent learning, authoritarian teaching, and the lack of variations in the learning process, so these subjects tend to be avoided by students. This study aims to figure the effectiveness of using hopscotch games in mathematics learners, that is 2-dimensional geometry. This research is an experimental research design with control group design with pretest and posttest. Subjects in the study were grade 2 elementary school students totaling 36 people. The research subjects were divided into experimental group and the control group, each consisting of 18 people. The experimental group was given treatment in the form of learning methods with hopscotch play. The learning process lasts for 70 minutes. The score of learning outcomes was measured by 20 items of multiple choice 2-dimensional geometry questions with 3 answer choices. The effectiveness of the hopscotch game was seen by comparing the difference in the average pre-test and posttest between the experimental and control groups. The analysis used the parametric test independent sample t-test. The conclusions of the results of the study show that the learning outcomes of flat waking with the method of playing using the hopscotch are not different from the learning outcomes using the conventional method ( $t = 1.047, p > 0.05$ ).*

*Keywords: mathematics, learning methods with play, hopscotch, learning effectiveness*