

---

## Permainan Lompat Kodok Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 51 Kota Bengkulu

---

**Elfitria Rosa**

Universitas Bengkulu  
rosa.elfitria@yahoo.com

**V. Karjiyati**

Universitas Bengkulu  
vkarjiyati@gmail.com

**Hasnawati**

Universitas Bengkulu  
hasnaapril21@gmail.com

### Abstract

*This research is a quantitative research. The research design used was Quasi Experimental Design with design type The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design, where the test was done twice before and after giving treatment (treatment) in the sample class. The sample in this research is the students of class V in SD N 51 Kota Bengkulu, which consist of VA class as experiment class and VB class as control class. The research instrument used is a multiple choice test which is given through the pretest before the learning takes place and posttest after the learning takes place. Data of this research are analyzed by using descriptive analysis and inferential analysis that is t-test. The result of t-test with t count is 2.38 and ttable is 2.02. So the value of t arithmetic obtained greater than the value of t table, the conclusion of this study that there is the influence of the frog jumping game on the learning outcomes of cognitive aspects in the learning of Mathematics students of class V in SD N 51 Kota Bengkulu.*

**Keywords:** Frog jumping game, Learning outcomes, Math.

### Pendahuluan

Pembelajaran matematika akan menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak SD yang senang bermain, yaitu dengan merancang suatu permainan yang dipadukan ke dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Desmita (2012 : 35) bahwa karakteristik anak usia SD, umumnya ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Menurut Mayke dalam Sudono (2000 : 12) kegiatan belajar dan bermain bisa digabungkan, karena belajar dengan bermain memberi peluang kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berkesplorasi, mempraktikan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Bermain membuat anak lebih cepat memahami suatu konsep, karena

anak secara langsung mengalaminya. Ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya

Permainan yang menarik, tidak terbatas pada permainan modern saja. Permainan tradisional juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, untuk mengembangkan rasa cinta anak terhadap permainan tradisional yang saat ini banyak ditinggalkan oleh siswa.

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan, dibanding permainan modern pada masa kini. Seperti yang dijelaskan oleh Dharmamulya (2005: 29) bahwa permainan tradisional tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, dapat melatih kreativitas anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digabungkan dengan pembelajaran matematika yaitu permainan lompat kodok. Model permainan lompat kodok merupakan gabungan dari beberapa bangun datar.

Dalam pembelajaran matematika, lompat kodok bisa dijadikan sebagai media dalam menemukan sifat-sifat bangun datar. Materi mengenal sifat-sifat bangun datar dalam kurikulum KTSP terdapat di kelas V, dengan Standar Kompetensi (SK) 6. memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun, dan Kompetensi Dasar (KD) 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar. Bangun datar yang dipelajari yaitu segitiga, persegi panjang, persegi, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, dan layang-layang.

Hasil observasi pada saat melakukan pra penelitian di SD N 51 Kota Bengkulu, pada pembelajaran matematika yaitu pembelajarannya masih monoton atau konvensional. Hal ini membuat banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran, sehingga siswa sibuk sendiri dengan kegiatannya seperti mengganggu dan mengobrol dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Permainan Lompat Kodok Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD N 51 Kota Bengkulu”.

### Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain “*The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*” karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasy experiment*), karena sampelnya tidak dipilih secara acak melainkan sudah terbentuk berupa kelas-kelas, sehingga akan dipilih dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat kodok yang telah dimodifikasi oleh peneliti, dan pada kelas kontrol pembelajaran akan dilaksanakan pembelajaran secara konvensional. Dari dua kelas yang terpilih, kelas akan dibuat secara setara atau sama sampelnya.

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Menurut Sugiyono (2013:80) “populasi adalah wilayah yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan kata lain populasi adalah keseluruhan

subyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 51 Kota Bengkulu yang berjumlah 42 siswa.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Winarni (2011:96) mendefinisikan sampel sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Menurut Arikunto (2006:174) “dalam pengambilan sampel, apabila subyek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua subyeknya sehingga disebut penelitian populasi, namun apabila subyek penelitian lebih dari 100 maka dapat diambil 10%, 20% atau dengan perhitungan tertentu”.

Dalam penelitian ini sampel yang diambil yaitu kelas VA yang berjumlah 21 siswa dan kelas VB yang berjumlah 21 siswa. Dikarenakan subyek kurang dari 100 orang, maka pengambilan sampel menggunakan teknik *totally sampling* dan sampel penelitian yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SDN 51 Kota Bengkulu yang berjumlah 42 siswa. Untuk uji coba instrument berasal dari SDN 49 Kota Bengkulu karena di SDN 49 hanya memiliki 2 kelas untuk kelas V dan lokasinya tidak berada jauh dengan SDN 51 Kota Bengkulu.

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lompat kodok
2. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa

Dalam penelitian ini diperlukan batasan pengertian-pengertian untuk menyamakan persepsi mengenai variabel-variabel yang digunakan, sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan berfikir siswa yang kreatif, logis, kritis, dan percaya diri dalam materi matematika melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Dalam penelitian ini yang dibahas standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas V semester II yaitu:
2. Permainan tradisional lompat kodok adalah permainan yang cara memainkannya didapat secara turun temurun, cara memainkannya yaitu dengan melompati satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki yang sebelumnya melemparkan gundu yang dimiliki masing-masing pemain. Permainan lompat kodok dalam penelitian ini adalah permainan lompat kodok yang telah dimodifikasi bentuk-bentuk kotaknya dengan berbagai bentuk bangun datar yang akan dipelajari, yaitu: persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, dan layang-layang.
3. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada aspek kognitif yang berupa pretest dan posttest.

Menurut Sugiyono (2013:102) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati atau alat ukur dalam suatu penelitian”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar test. Pada penelitian ini, tes yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choices*)

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah tes dalam bentuk lembar tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengikuti pembelajaran.

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa yang meliputi penentuan skor soal analisis deskriptif, analisis inferensial, dan pengujian hipotesis. Sebelum dianalisis menggunakan uji-t, hipotesis yang ada dalam data sampel akan diuji hipotesisnya terlebih dahulu dengan persyaratan yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas.

## Hasil

Data hasil penelitian ini meliputi data tes dengan menggunakan lembar tes pilihan ganda (*multiple choice*). Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (VA) dan kelompok kontrol (VB). Kedua kelompok melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran dengan permainan lompat kodok yang telah dimodifikasi oleh peneliti dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional.

### a. *Pretest*

Data hasil belajar aspek kognitif ini adalah data yang diperoleh dari lembar *pretest* siswa. Pemberian lembar *pretest* ini dilakukan pada kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas VA dan kelas VB. Adapun data hasil *pretest* yang didapat sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Nilai *Pretest* Siswa**

Deskripsi	<i>Pretest</i>	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Nilai Tertinggi	75	70
Nilai Terendah	40	45
Rata-rata	57,36	59,86

Data hasil belajar aspek kognitif siswa pada lembar *pretest* pada kedua kelas sampel dianalisis dengan menggunakan uji normalitas. Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *Chi Kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ . Hasil dari perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Pretest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Rata-rata	57,36	59,86
Standar Deviasi	9,60	7,51
Varian	92,23	56,43
$x^2_{hitung}$	3,64	2,86
$x^2_{tabel}$	11,07	11,07
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 2 di atas, hasil pada kelas VA sebagai eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $x^2_{hitung}$  sebesar 3,64. Hasil pada kelas VB sebagai kontrol menunjukkan bahwa nilai  $x^2_{hitung}$  sebesar 2,86. Nilai  $x^2_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. Artinya  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas kedua sampel, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Hasil dari perhitungan uji F pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar *Pretest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Data	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Rata-rata	57,36	59,86
Varian	92,23	56,43
N	21	21
Dk	20	20
F hitung	1,63	
F tabel	2,12	
Kesimpulan	f hitung < f tabel, maka data Homogen	

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,63 lebih kecil daripada nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,12. Artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data hasil belajar *pretest* aspek kognitif disajikan pada tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4. Uji-t Hasil Belajar *Pretest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Rata-rata	57,36	59,86
Varian	92,23	56,43
N	21	21
Df/Dk	40	
t hitung	0,0964	
t tabel	2, 02	
Kesimpulan	t hitung < t tabel	

Dengan demikian, dapat disimpulkan pengujian hipotesis uji-t nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Artinya kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

#### b. *Posttest*

Data hasil belajar aspek kognitif ini adalah data yang diperoleh dari lembar *posttest* siswa. Pemberian lembar *posttest* ini dilakukan pada kedua kelas sampel yaitu kelas IVA dan kelas VB. Adapun data tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 5. Data Nilai *Posttest* Siswa**

Deskripsi	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Nilai Tertinggi	90	80
Nilai Terendah	55	55
Rata-rata	78,07	71,29

Data hasil belajar aspek kognitif siswa pada lembar *posttest* pada kedua kelas sampel dianalisis dengan menggunakan uji normalitas. Hasil dari perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6 Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Posttest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Rata-rata	78,07	71,29
Standar Deviasi	9,78	8,84
Varian	95,66	78,21
$\chi^2$ hitung	8,80	6,32
$\chi^2$ tabel	11,07	11,07
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 6 di atas, hasil pada kelas VA sebagai eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 8,80 . Hasil pada kelas VB sebagai kontrol menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 6,32. Nilai  $\chi^2_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. Artinya  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas kedua sampel, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Hasil dari perhitungan uji F pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 4.7 berikut ini.

**Tabel 7 Uji Homogenitas Hasil Belajar *Posttest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen (IVA)	Kontrol (IVB)
Rata-rata	78,07	71,29
Varian	95,65	78,21
N	21	21
Dk	20	20
F hitung	1,22	
F tabel	2,12	
Kesimpulan	f hitung < f tabel, maka data Homogen	

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 7 di atas, menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,22 lebih kecil daripada nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,12. Artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hasil pengujian hipotesis terhadap kedua kelas sampel untuk data hasil belajar *posttest* aspek kognitif disajikan pada tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 8. Uji-t Hasil Belajar *Posttest* Aspek Kognitif**

Keterangan	Data Kelas	
	Eksperimen (VA)	Kontrol (VB)
Rata-rata	78,07	71,29
Varian	95,65	78,21
N	21	21
Df/Dk	40	
t hitung	2,38	
t tabel	2,02	
Kesimpulan	t hitung > t tabel, maka $H_0$ diterima	

Berdasarkan data pada tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,38 lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,02. Dengan demikian, dapat disimpulkan pengujian hipotesis uji-t nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Artinya terdapat perbedaan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .

## Pembahasan

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan lompat kodok dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, maka terlebih dahulu kedua kelas sampel tersebut diberikan lembar *Pretest* untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa pada kedua kelas sampel sama atau berbeda.

Berdasarkan data *pretest* siswa yang diperoleh, pada kelas VA sebagai eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  pada kelas eksperimen (3,64) dan kelas kontrol (2,86), jadi nilai  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  (1,63) < nilai  $F_{tabel}$  (2,12), artinya data berasal dari varian yang homogen. Hasil uji hipotesis *pretests* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 0,0964 <  $t_{tabel}$  sebesar 2,01. Artinya sebelum dilakukan perlakuan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa.

Pada kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat kodok yang telah dimodifikasi oleh peneliti, pelaksanaan pembelajaran siswa menjadi lebih antusias dibandingkan dengan kelas kontrol. Dalam penelitian ini materi yang diberikan adalah tentang sifat-sifat bangun datar, maka permainan lompat kodok yang digunakan pada kelas eksperimen merupakan permainan lompat kodok yang memuat bangun datar yang akan dipelajari.

Sebelum siswa diajak untuk bermain permainan lompat kodok, siswa terlebih dahulu digali pengetahuan awalnya mengenai bentuk bangun datar yang mereka ketahui tentang benda-benda yang mereka lihat didalam kelas. Setelah itu guru menggambarkan di papan tulis bentuk permainan lompat kodok yang biasa siswa mainkan dan bentuk permainan lompat kodok yang telah dimodifikasi.

Sebelum siswa melakukan permainan, terlebih dahulu peneliti mencontohkan cara bermain kepada siswa, namun pada saat permainan berlangsung peneliti hanya sebagai monitor yang mengawasi jalannya permainan. Peneliti tidak membahas bentuk-bentuk dan sifat sifat dari bangun datar yang dilompati siswa pada saat bermain, karena pada penelitian ini permainan lompat kodok digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi sifat-sifat bangun datar, agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif saat membahas atau memahami konsep mengenai sifat-sifat bangun datar dari permainan yang telah siswa lakukan.

Setelah siswa bermain lompat kodok, selanjutnya siswa diajak kembali kedalam kelas untuk membahas bangun datar apa saja yang ada didalam permainan yang telah dimainkan siswa, dan selanjutnya guru bersama siswa membahas sifat-sifat apa saja yang ada dari setiap bangun datar dalam permainan lompat kodok yang telah dimainkan. Selanjutnya, siswa diberikan LDS tentang sifat-sifat bangun datar dan setelah mengerjakan LDS guru bersama siswa membahas hasil yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.

Adanya permainan lompat kodok juga menumbuhkan ketertarikan siswa untuk lebih fokus dalam pelaksanaan pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif. Siswa terlihat antusias ketika diajak bermain permainan lompat kodok sehingga mereka merasa belajar matematika dengan bermain permainan lompat kodok menyenangkan sehingga mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang seperti ini disebut dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menarik), hal ini sejalan dengan pendapat Jauhar (2011: 150) bahwa PAIKEM merupakan pendekatan yang digunakan dengan metode tertentu dan berbagai media agar siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan, dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri.

Siswa menjadi lebih cepat memahami materi sifat-sifat bangun datar karena siswa secara langsung mengingat bentuk-bentuk bangun datar yang akan dipelajari pada saat bermain. Siswa akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Mayke dalam Sudono, 2000 : 12). Permainan dapat membangkitkan keinginan dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar, karena permainan menumbuhkan minat yang baru dengan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Supendi (2007:23) bahwa permainan mempunyai dampak positif, yaitu 1) pada aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus, 2) perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir untuk mempelajari suatu permasalahan yang dihadapi dan menemukan pemecahan masalah tersebut, 3) perkembangan mental psikologis yang akan mendukung kebahagiaan dan kesuksesannya kelak.

Sedangkan pada kelas kontrol, suasana kelas kurang kondusif dan proses pembelajaran kurang berjalan lancar bila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang sibuk sendiri bahkan mengganggu teman yang lain. Sehingga saat ditanya tentang materi pembelajaran yang diberikan, hanya beberapa siswa saja yang bisa menjawab dengan benar. Dari temuan-temuan tersebut sudah terlihat adanya perbedaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan pemberian *posttest* setelah pembelajaran menunjukkan bahwa hasil *posttest* yang diperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat berbeda. Berdasarkan data *posttest* siswa yang diperoleh, pada kelas VA sebagai eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  pada kelas eksperimen (8,80) dan pada kelas kontrol (6,32), jadi nilai  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  (1,22) < nilai  $F_{tabel}$  (2,12). Artinya data berasal dari varian yang homogen. Hasil uji hipotesis *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 2,38 >  $t_{tabel}$  sebesar 2,01. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat kodok yang dimodifikasi oleh peneliti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa pada aspek kognitif kelas V di SD N 51 Kota Bengkulu.

### Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian di SD N 51 Kota Bengkulu, pengolahan data, analisis serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

permainan lompat kodok terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada pembelajaran Matematika Kelas V SDN 51 Kota Bengkulu . Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan uji-t pada *pretest* yaitu  $t_{hitung} (2,38) > t_{tabel} (2,02)$  yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada *posttest*  $t_{hitung} (0,0964) < t_{tabel} (2,02)$  yang artinya terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terdapat pengaruh signifikan pada *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari kenaikan *pretest* – *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan lompat kodok terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada pembelajaran Matematika Kelas V SDN 51 Kota Bengkulu.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam permainan lompat kodok guru sebaiknya dapat berperan aktif dengan menggunakan permainan lompat kodok yang digabungkan dalam pembelajaran matematika, sehingga permainan tersebut dapat dijadikan alat bagi anak untuk mempermudah dalam memahami konsep.
2. Bagi peneliti lain (yang ingin menindaklanjuti penelitian ini) disarankan peneliti memilih strategi yang tepat dalam mengkondisikan siswa pada saat permainan sesuai dan saling mendukung agar didapatkan hasil belajar aspek kognitif yang maksimal.

## Referensi

- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press
- Jauhar, M. 2011. *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Sudono, A. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sumardiyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas
- Supendi, P, & Nurhidayat. 2007. *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Bogor: Penenur Swadaya
- Winarni, E., W. 2012. *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu: FKIP UNIB
- Winarni, E., W. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB