

# Pengaruh Media Pembelajaran *Spin Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar

SUFI FARIKAH ADAWIAH

19416286206118

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh media *spin game* terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar pada pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan di SDN Pasirawi 1 Desa Pasirawi, Kecamatan Rawamerta, Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi eksperimen. Populasi pada penelitian ini yaitu melibatkan siswa kelas V A dan Kelas V B pada masing-masing kelas berjumlah 29 siswa, Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. *pretest* dilakukan pada awal pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan pada akhir pelaksanaan pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* sudah di uji coba kelayakannya melalui uji Validitas dan uji Reliabilitas. Dihasilkan 10 soal yang valid dari 20 soal yang sudah diuji cobakan. Teknik analisis data menggunakan Statistik deskriptif, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan rumus Paired Samples Test pada *software* SPSS Versi 26 for windows diperoleh nilai sig.(2-tailed) untuk angket yaitu  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya dari hasil uji hipotesis instrumen terdapat perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan media *spin game* dan kelas yang tidak menggunakan media *spin game*.

**Kata Kunci** : Media *Spin Game*, Hasil belajar Matematika

*The Effect Of Spin Game Learning Media on Students Mathematics Learning Outcomes in Elementary School*

**SUFI FARIKAH ADAWIAH**

**19416286206118**

**ABSTRACT**

*This study aims to prove whether there is an influence of spin game media on students' mathematics learning outcomes in elementary schools in face-to-face learning held at SDN Pasirawi 1, Pasirawi Village, Rawamerta District, Karawang Regency. This research uses a quantitative approach with the experimental study method. The population in this study involved 29 students in class 5 A and 5 B in each class, for the 2022/2023 academic year, using data collection techniques in this study, namely pretest and posttest. The pretest is carried out at the beginning of learning, the aim is to determine the ability of students before being given treatment, while the posttest is carried out at the end of the learning implementation. The pretest and posttest questions have been tested for their feasibility through the Validity test and Reliability test. Produced 10 valid questions from 20 questions that have been tested. Data analysis techniques used descriptive statistics, and hypothesis testing using the t test with the Paired Samples Test formula in SPSS Version 26 for Windows software obtained a sig.(2-tailed) value for the questionnaire, namely  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  was rejected. This means that from the results of the instrument hypothesis test there is an average difference between classes that use spin game media and classes that do not use spin game media.*

**Keywords:** Spin Game Media, Mathematics learning outcomes