Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

ETNOMATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN ANGKLEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MIN 1 SUMENEP

ZAHRATUN NAEMAH
Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
naemahzahratun@gmail.com

Abstrak

This study aims to (1) describe the application of the angklek game in mathematics learning on circular shapes in class IV MIN 1 Sumenep, (2) analyze the differences in students' learning motivation in learning mathematics with circular shapes between the application of the angklek game and conventional learning in the classroom. IV MIN 1 Sumenep, and (3) Analyzing the differences in student learning outcomes in mathematics learning about the circular shape material between the application of the angklek game and conventional learning in class IV MIN 1 Sumenep..

Kata Kunci: Karakter, IPS, Madrasah Ibtidaiyah

A. PENDAHULUAN

Permainan angklek yaitu permainan dengan melompat pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan melempar gacu. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya (Putri,2015). Achroni menyebutkan bahwa permainan angklek memiliki manfaat yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, membuat tubuh menjadi sehat, memberikan pelajaran agar disiplin dengan mematuhi aturan permainan serta meningkatkan sikap sosial anak karena permainan ini dilakukan secara bersama- sama. Matematika adalah salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa pada jenjang pendidikan formal dari mulai SD sampai dengan tingkat SMA bahkan Perguruan Tinggi. Hal ini, membuktikan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang mempunyai bagian penting dalam kehidupan kita sehari-hari, walaupun matematika bukanlah domain pengetahuan formal yang universal. Dalam jurnalnya Marinka mengutip dari Cockroft mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Setiap kehidupan tidak lepas dari matematika, karena tanpa disadari matematika menjadi bagian penting dan dibutuhkan kapan dan dimana saja. Pada umumnya anak menyukai

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

matematika karena faktor pola pengajaran guru yang menyenangkan dan kreatif. Namun tidak dapat dipungkiri laju perkembangan serta kemampuan matematika setiap anak berbeda- beda

sehingga dari hasil pra penelitian di MIN 1 Sumenep masih terdapat beberapa yang beranggapan matematika sebagai pelajaran yang tidak disukai dan sulit dimengerti. Paradigma seperti inilah yang dapat mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sering kali tidak sesuai dengan apa yang guru harapkan, karena sugesti siswa dari awal mengatakan bahwa matematika itu sulit.

Mengatasi hal demikian yang perlu dilakukan adalah mendorong siswa untuk menyukai matematika dan membuat mereka mengembangkan sikap positif terhadap matematika yaitu guru sebagai fasilitator dapat mendesain pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan pola perkembangan kerja otak siswa MI dengan mulai mengkonkritkan konsep matematika yang abstrak sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran salah satunya mendesain pembelajaran dalam bentuk permainan sebagai media/ alat pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran matematika.

Mendesain pembelajaran dalam bentuk permainan digunakan mengingat dunia siswa MI adalah dunia bermain. Mengikat siswa dalam pola pembelajaran yang formal dan kaku sama artinya dengan mengerangkeng otaknya. Oleh karena itu dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Sumenep dalam pembelajaran matematika didesain dalam bentuk operasional konkrit melalui system permainan yang menjadi ciri khas dunia siswa MI. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu permainan angklek.

Permainan angklek ini diharapkan dapat memberikan suntikan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Karakteristik permainan angklek yang sesuai dengan karakteristik siswa MI yaitu sifat dasar siswa usia MI yang masih senang dengan dunia permainan sehingga melalui bermain sambil belajar ini diharapkan tidak akan membuat siswa menjadi jenuh dan termotivasi untuk selalu mempelajari matematika.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan percobaan untuk mengetahui pengaruh variable independen terhadap variable dependen (Sugiyono 2015). Rancangan penelitian eksperimen ini menggunakan desain eksperimen semu dengan jenis the non ekuivalen pretest- posttest design yaitu desain eksperimen yang tidak dilakukan randomisasi dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono 2015). Dalam desaini ini terdapat dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Sumenep. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Sumenep tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 63 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dengan jumlah 31 siswa dan kelas IV B dengan jumlah 32 siswa.

Tekhnik sampel yang digunakan tekhnik NonProbability Sampling sampling jenuh yang merupakan tekhnik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

sebagai sampel, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 siswa. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi partisipan dan dokumentasi yang dipaparkan dalam bentuk dokumen. Sebelum instrument dilakukan terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap para ahli. Tekhnik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji asumsi dan uji hipotesis. Uji asumsi yang digunakan yaitu uji

normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas digunakan karena penelitian eksperimen ini melibatkan lebih dari satu kelompok (Saifuddin 2019).

Untuk uji hipotesis menggunakan t-test dengan bantuan program analisis statistic SPSS 26 for windows. Uji t-test yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Independent Sample T-Test yang merupakan salah satu uji statistik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari rata- rata dua sample tidak berpasangan. setelah diperoleh nilai sig. kemudian dibandingkan dengan dengan taraf signifikan 0,05 apabila nilai sig < dari 0,05 maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata- rata dua sample tidak berpasangan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Implementasi Games Education (Permainan Angklek) dalam Pembelajaran

Dienes menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu seni kreatif. Oleh karena itu, matematika harus dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni. Sedangkan Bourne mengungkapkan bahwa matematika sebagai konstruktivisme social dengan penekannya pada knowing how yaitu pembelajar di pandang sebagai makhluk yang aktif dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Ciri khas matematika yang deduktif aksiomatis ini harus diketahui oleh guru sehingga mereka dapat membelajarkan matematika dengan tepat, mulai dari konsep-konsep sederhana sampai yang kompleks. Setiap anak selalu membangun sendiri pemahaman terhadap konsep baru. Anak menjadi arsitek pembangun gagasan baru.

Guru dan orang tua hanya sebagai fasilitator atau mempermudah sehingga peristiwa belajar dapat berlangsung. Anak dapat gagasan baru jika pengetahuan yang disajikan selalu berkaitan dengan pengetahuannyayang sudah dimiliki. Menurut Sudjana pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana 2005). Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses dimana dimana siswa mendapatkan pengetahuan,

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

membangun pengetahuan, bukan hanya guru yang mentransfer pengetahuannya (Erina 2022).

Dunia anak adalah dunia bermain, memasuki dunia anak bukan berarti bersikap, berpikir, bekerja seperti anak- anak, tetapi lebih bermakna pada menyiapkan seperangkat permainan dengan segala bentuk apresiasi di dalamnya. Bila menginginkan terjadi proses pembelajaran di dalamnya, berarti harus mendesain model pembelajaran, merancang metode pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Keadaan ini akan menyebabkan anak merasa belajar dalam dunia mereka sendiri. Hal ini diperkuat oleh Suyatno "masuk ke dalam dunia anak- anak yaitu dunia bermain. Dengan permainan siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah- kaidah, unsur- unsur pokok, proses, hasil dan dampak".

Dalam kehidupan tidak akan lepas dari matematika, karena tanpa disadari matematika menjadi bagian penting dan dibutuhkan kapan dan dimana saja. Walaupun demikian masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari matematika. Pada umumnya anak menyukai matematika karena factor pola pengajaran guru yang menyenangkan dan kreatif. Namun, laju perkembangan serta kemampuan matematika setiap anak berbeda- beda sehingga. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa kelas IV MIN 1 Sumenep masih memiliki pemikiran bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Paradigma seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sering kali tidak sesuai dengan apa yang guru harapkan, karena sugesti awal mengatakan bahwa matematika itu sulit.

Kejadian demikian bukan hal biasa dan tidak bisa dibiarkan begitu saja. Siswa yang mengalami kemampuan yang kurang dalam matematika akan cenderung memperoleh motivasi dan hasil belajar yang rendah. Dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Sumenep diperlukan sebuah pola pengajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan menggunakan media permainan yang dirasa sesuai untuk diterapkan dan sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu permainan angklek. Pemilihan media berupa permainan angklek yang digunakan oleh peneliti tidak tanpa alasan, permainan angklek dirasa sesuai diterapkan dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar karena dalam permainan angklek sendiri terdapat beberapa jenis bangun datar didalamnya yang dapat dikaitkan dengan materi keliling bangun datar.

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Selain itu, permainan angklek yang digunakan dalam penelitian ini sangat sederhana, efisien dan mudah digunakan karena terbuat dari kertas karton. Penggunaan permaian angklek sebagai media pembelajaran dalam matematika diasumsikan sebagai kegiatan pembelajaran sambil bermain, karena permainan angklek merupakan permainan yang sudah dikenal oleh siswa. Dari uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan angklek terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun data

Penerapan permainan dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan angklek yang telah dilakukan di kelas IV A MIN 1 Sumenep dilakukan secara berkelompok, hal ini dilakukan dengan tujuan selain siswa belajar sambil bermain, siswa juga terlibat dalam interaksi kelompok, sehingga karakter siswa dapat terbentuk dalam interaksi ini. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru sekaligus peneliti yang menerapkan kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan dalam masing- masing kelompok dengan tetap mengindahkan sportifitas. Pemenang permainan ini bukan hanya ditunjukkan dengan gacuk yang paling mula selesai pada kotak finis, tetapi lebih ditekankan pada penyelesaian masalah yang timbul dalam permainan sehingga mengarah pada simpulan yang benar pula. Berikut penggunaan media permainan angklek dalam permainan kelompok yang telah dilakukan dalam penelitian ini.

1. Posisi awal siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diminta berbaris di depan bangun datar pertama dengan ketua kelompok berdiri paling depan. Permainan ini dilakukan secara bergantian dimulai dari ketua kelompok terlebih dahulu. Apabila ketua kelompok sudah bermain maka dilanjutkan anggota kelompok di belakangnya dan siswa yang sudah bermain secara bergantian berbaris di belakang.
2. Pemain pertama dari setiap kelompok harus melemparkan gacuk ke bangun datar pertama yang terdekat. Pelemparan gacuk ke bangun datar pertama.
3. Melakukan lompatan kesemua bangun datar secara berurutan, Bangun datar yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak (harus dilewati), dan pemain yang sedang bermain dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.
4. Setelah sampai pada bangun datar yang terdapat gacuknya, siswa mengambil gacuk beserta kartu soal yang telah disediakan. Jika siswa dapat menjawab soal dengan benar maka diperbolehkan untuk melanjutkan permainan dengan melempar gacuk pada bangun datar yang ke dua.

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Setelah semua kelompok melakukan permainan, hal menarik lainnya yang telah ditemukan dalam penelitian ini yaitu semua kelompok sama- sama mendapatkan poin walupun ada yang hanya mendapatkan satu poin saja. Oleh karenanya, semua kelompok mendapatkan stiker bintang yang nantinya stiker bintang tersebut ditukarkan dengan hadiah yang telah disediakan. Dari kegiatan penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan games education (permainan angklek) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas IV yang mengatakan bahwa permainan angklek membuat mereka menjadi tambah semangat belajar karena dalam pembelajarannya guru tidak hanya menjelaskan materi namun diberikan sebuah permainan yang menyenangkan.

Dari pernyataan salah satu siswa mengenai penerapan permainan angklek dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa juga diperkuat hasil wawancara dengan kepala sekolah MIN 1 Sumenep yang ikut serta mengawasi selama kegiatan penelitian dilakukan bahwa media permainan angklek yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika materi keliling bangun datar dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa lebih cepat memahami materi karena materi yang disampaikan relevan dengan permainan yang digunakan dan dikaitkan langsung dengan dunia nyata siswa.

Data Tes Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika

Data tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (postest).Tes awal (pretest) dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika sebelum diberikan treatment (penerapan permainan angklek), sedangkan tes akhir (postest) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan treatment (penerapan permainan angklek). Data pretest dan postest yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen (IV A) skor rata- rata pretest sebesar 60.65 sementara untuk *post-test* soal (soal akhir) kelas eksperimen diketahui rata- ratanya sebesar **78,90**. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa oleh karena itu, dengan kata lain dapat disimpulkan pula bahwa penerapan *Games Education* (permainan angklek) mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar.

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Hasil Analisis Data

1. Hasil Uji Normalitas

Data Uji normalitas merupakan uji asumsi yang perlu dilakukan untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji parametric dalam hal ini yaitu uji independent sample t-test. Uji asumsi dilakukan untuk menguji perolehan data dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data hasil penelitian dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig. lebih besar dari 0.05 begitupun sebaliknya. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogrov-smirnov dengan bantuan SPSS 26 for windows. Uji normalitas pada penelitian ini terdiri dari data hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (postest) tentang hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika pada kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B) yang disajikan dalam table sebagai berikut:

Table 18
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.092	31	.120
	Post-test Eksperimen	.119	31	.120
	Pre-Test kontrol	.122	32	.120
	Post-Test Kontrol	.137	32	.092

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data pada kolom *Uji Kolmogrov-Smirnov* diperoleh nilai 0.120 (*Pretest Eksperimen*), 0.120 (*Postest Eksperimen*), 0.120 (*Pretest Kontrol*), 0.092 (*Postest kontrol*), dari keempat nilai tersebut **> 0,05** maka dapat disimpulkan bahwa data hasil soal awal dan akhir baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. **Hasil Uji Hipotesis**

Setelah uji asumsi telah terpenuhi, dalam artian data yang diperoleh dari hasil tes awal dan akhir baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu uji statistik parametrik (independent sample t-test) karena data yang diperoleh normal. Uji independent sample t-test ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan games education (permainan angklek) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar.

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua sampel tidak berpasangan. Dalam penelitian ini dua sampel tidak berpasangan yaitu membandingkan data hasil tes pada kelas eksperimen (IV A) dengan data hasil tes kelas kontrol (IV B) kemudian dianalisis dengan independent sample t-test dengan bantuan SPSS 26 for windows. Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test yaitu apabila nilai sig, (2 tailed) lebih kecil dari 0.05 maka dapat diartikan terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dan sebaliknya (Saifuddin 2019). Uji independent sample t-test dalam penelitian ini terdiri dari perolehan data hasil tes akhir (postest) kelas eksperimen (IV A) dengan perolehan data hasil tes akhir (postest) kelas kontrol (IV B) yang disajikan sebagai berikut:

Table 20
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	11.899	1.641
	Equal variances not assumed	.000	11.899	1.638

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai sig. (2 tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui besar perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang diperoleh dari membandingkan data hasil tes akhir siswa (postest) pada kelas eksperimen (IV A) dengan data hasil tes akhir siswa (postest) pada kelas kontrol (IV B), maka dapat diketahui pada hasil statistic dibawah ini:

Table 21
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	31	79.90	6.087	1.093
	Post-Test Kontrol	32	66.62	6.899	1.220

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa motivasi belajar siswa yang diperoleh dari data tes akhir kelas eksperimen sebesar 79,90 sementara untuk tes akhir kelas kontrol sebesar 66,62 artinya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar untuk kelas eksperimen yang menerapkan permainan angklek lebih besar dari hasil belajar siswa kelas kontrol. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan permainan angklek terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar di kelas IV MIN 1 Sumenep

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan ditrapkannya etnomatematika berbasis permainan angklek dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan perhitungan statistic dengan menggunakan uji independent sample t-test yaitu diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar 0.000 < 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian sapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan etnomatematika berbasis permainan angklek terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

Amirulloh, Tarmidzi Ramadhan Ade, Medika Risnasari, and Puji Rahayu Ningsih. 2019. "Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk Sekolah Dasar." Jurnal Ilmiah Edutic, 9.

Anggraini, Gita. 2020. "Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar." Jurnal Matematika Ilmiah 6: 87–101.

Arista, Lilik Ovi, Agung Handayanto, and Aries Tika Damayani. 2018. "Efektivitas Model Pembelajaran Numbered-Head Together Berbantu Media Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Bendungan Semarang." Jurnal Guru Kita (JGK) 2 (3): 10.

Degeng, I Ny Sudana. 2000. Media Pembelajaran Materi Penataran. Malang: LPPP UM. Erina, Silfia. 2022. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar." Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (2): 2012–22. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044.

Fatonah, Siti. 2009. "Penggunaan Pendekatan Learning Playing Pada Pembelajaran Sains MI/SD." Al- Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 1 (1).

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
e-ISSN: 3090-7489 | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page 116-125
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Fitriyah, Aini, and Indah Khaerunisa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII." Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang 2 (2): 267. https://doi.org/10.31331/medives. v2i2.653.

Hadiyanti, Agnes Herlina Dwi. 2021. "Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi." Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3 (6): 4356–62. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336. Hajar, Ibnu. 2013. Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk MI/SD. Jogjakarta: DIVA Press.

Hibanah, and Ranti Ellen Tinoko. 2022. Permainan Edukatif. Purwokerto: CV. Rumah kreatif Wadas Kelir. Nasrullah, Zulkardi. 2011. "Building Counting by Traditional Game A Mathematics Program for Young Children." Journal on Mathematics Education 2 (1): 41–54.

Nurhadi, Didik. 2019. Penelitian Tindakan. Yogyakarta: DIVA Press. Prahmana, Rully Charitas Indra, Zulkardi Zulkardi, and Yusuf Hartono. 2012. "Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game in Third Grade." Journal on Mathematics Education 3 (2): 115–32. https://doi.org/10.22342/jme.3.2.1931.115-132.

Pratiwi, Ayu, and Eka Yusnaldi. 2022. "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Basicedu 6 (3): 4524–30. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867.

Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putri, Puji Handayani, M Suyanto, and Hanif Al Fatta. 2015. "Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta." Seminar Nasional Informatika, 7.

Saifuddin, Ahmad. 2019. Penelitian Eksperimen Dalam Psikologi. Jakarta: Prenadamedia Group. Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta CV. Suryo, Widodo. 2002. Pengantar Dasar Matematika. Kediri: FP MIPA IKIP PGRI.

Uno, Hamzah B. 2009. Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Patima M, Isal Tintis, and Elok Faik Khotun Nihayah. 2022. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel." Jurnal Basicedu 6 (1): 664–74. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1990.

Wahyuningtyas, R, and B.S Sulasmono. 2020. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar." Jurnal Ilmu Pendidikan, 2 (1): 23–27. https://doi.org/Https://Edukatif. Org/Index.Php/Edukatif/Index.

Wijayanti, Ria, and Anita Trisiana. 2018. "Pengaruh Permainan Engklek Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III." Jurnal Sinektik 1 (2): 178. https://doi.org/10.33061/js.v1i2.2802.