Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan *Online*
02 Maret 2024	19 Maret 2024	15 Juni 2024
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2386		

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS I DI SDIT IQRA' 2 KOTA BENGKULU

Nopian Gustari
STIESNU Bengkulu, Indonesia
E-mail: nopiangustari@stiesnubengkulu.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media Alat Permainan Edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik materi bangun datar kelas 1 di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas 1A dan 1B SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu yang setiap kelasnya berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji t. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik materi bangun datar di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan data uji t-test hasil belajar menggunakan *Independent Sample T-Test* diperoleh t_{hitung} = 3,812dan t_{tabel} = 1,711. Nilai signifikansi pada tabel Sig. (2 tailed) diperoleh 0,000 ≤ 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik materi bangun datar kelas di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Media Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa.

Abstract: *This study aims to determine the effect of the use of Educative Game Tools media on student learning outcomes in the Thematic subject of class 1 flat shapes at SDIT IQRA' 2 Bengkulu City. This type of research is a quantitative approach. The population in this study were all first grade students, while the sample in this study were students in grades 1A and 1B at SDIT IQRA' 2 Bengkulu City, with 26 students in each class. The sampling technique used was purposive sampling technique. Data collection techniques are observation, tests and documentation. Testing the hypothesis in this study using the t test formula. The results of this study are that there is an effect of using Educative Game Tools on student learning outcomes in the Thematic subject of flat shape material at SDIT IQRA' 2 Bengkulu City between the control class and the experimental class. This is evidenced from the results of the calculation of the t-test test*

This work is licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.
Available online on: https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/index

data for learning outcomes using the Independent Sample T-Test obtained tcount = 3.812 and ttable = 1.711. The significance value in the Sig table. (2 tailed) obtained 0.000 ≤ 0.05 then Ha is accepted and Ho is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence on student learning outcomes in the thematic subjects of class flat material at SDIT IQRA' 2 Bengkulu City.

***Keywords**: Educative Game Tools, Learning Media, Student Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek, baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan.[1] Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu mempasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.[2]

Menurut Degeng, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarakan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada "bagaimana membelajarkan peserta didik" dan bukan pada "apa yang dipelajari peserta didik".[3] Sedangkan Nata menyebutkan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar.[4]

Proses pembelajaran sebenarnya merupakan salah satu bentuk komunikasi, yang dimaksud komunikasi di sini adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak sebagai pemberi pesan kepada pihak lain sebagai penerima pesan. Dalam hal ini yang berperan sebagai pemberi atau penyampai pesan adalah guru atau sumber belajar yang digunakan, sedangkan yang berperan sebagai penerima pesan adalah peserta didik.[5]

Pelaksanaan proses pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas output pendidikan. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran harus dilaksanakan secara tepat ideal dan prosporsional.[6] Dengan demikian, guru harus mampu mengimplementasikan teori yang berkaitan dengan teori pembelajaran ke dalam realitas pembelajaran yang sebenarnya.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran hampir mencapai 50% siswa yang mengalami kesulitan belajar. Tidak jarang banyak siswa yang masih kurang mampu untuk menerima pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, karena Sebagian siswa sulit fokus dalam menerima pembelajaran, kurangnya hubungan komunikasi

[1] Robert M Kosanke, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logicopiccolo Terhadap Pembelajaran Tematik" (2019).

[2] Basuki Sulistyo, *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (tanggerang selatan: universitas terbuka, 2014).

[3] Nyoman Degeng, *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan Dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Universitas Terbuka*, Depdikbud. (Jakarta, 1993).

[4] Abduddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (jakarta: kencana, 2009).

[5] Kosanke, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logicopiccolo Terhadap Pembelajaran Tematik."

[6] Saekhan Munchit, *Pembelajaran Kontekstual* (Semarang: Rasail Media Group, 2008).

antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa yang lainnya membuat pembelajaran terkesan membosankan bagi peserta didik.

Pembelajaran yang terkesan membosankan bagi pererta didik harus memiliki perubahan, dalam belajar konsep belajar yang dahulu berpusat pada guru (*teacher center*) beralih menjadi berpusat pada siswa (*student center*). Oleh karena itu guru dituntut untuk peka dan terampil dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik akan meningkat, dan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan bermakna. Konfusius mengatakan dalam buku yang ditulis Siberman " yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya pahami".[7] Ada sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung akan lupa tentang apa yang mereka dengar. Salah satunya adalah berkaitan dengan tingkat kecepatan guru dalam berbicara dan juga berhubungan dengan tingkat kecepatan pendengaran siswa.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri.[8]

Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti yang dikemukakan oleh Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.[9] Sedangkan menurut Guslinda dan Kurnia juga mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain dalam rangka menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.[10]

Dengan mengunakan alat permainan edukatif siswa dapat menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat

[7] L Siberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject* (bandung: nuansa cendikia, 1996).

[8] Fathul Mujib et al., "Fathul Mujib & Nailur Rahmawati ,Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab ,Jogjakarta:Diva Press Nurhasnawati, 2011 , Media Pembelajaran, Pekanbaru:Yayasan Pusaka Riau 1" (2011): 1–7.

[9] Ariesta Ariany, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun* (bandung: pt sandiarta sukses, 2009).

[10] Guslinda dan Kurnia, "*Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*", Empowermen: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, 1.2 (2012), 92-104.

permainan tersebut anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar, karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan.[11]

Tujuan proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.[12] Supaya lebih mudah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan, sebaiknya guru dapat menggunakan alat bantu berupa alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi menyenangkan dan menantang.

Dalam pembelajaran keaktifan peserta didik sangat penting adanya. Sehingga dibutuhkan alat permainan edukatif yang beragam supaya peserta didik dapat aktif menggali ilmu pengetahuan supaya pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningful*). Melihat kondisi tersebut, ditemukan masalah tentang penggunaan alat permainan edukatif pembelajaran dalam pembelajaran tematik integratif. Dalam pembelajaran tematik guru seringkali kesulitan menentukan alat permainan edukatif yang cocok untuk tema atau subtema karena harus mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran. Sehingga guru perlu menghadirkan suatu alat permainan edukatif yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi belajar dalam diri siswa melalui kegiatan bermain atau permainan. Alat permainan edukatif tersebut dikemas semenarik mungkin yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Dibekali penguasaan materi yang mumpuni, sebagai guru dapat dengan mudah menggunakan alat permainan edukatif yang cocok sesuai dengan kondisi peserta didik Misalnya guru dapat menggunakan alat permainan edukatif puzzle, *logico piccolo*, balok susun dan alat permainan edukatif lainnya sebagai media pembelajaran. Alat permainan edukatif ini juga cocok dengan kondisi peserta didik sekolah dasar yang masih menyukai permainan karena tidak membosankan, berbeda dengan modul atau buku yang hanya dibaca.

Beberapa penelitian sebelumnya sudah banyak yang meneliti tentang pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif salah satunya penelitian yang dilakukan oleh pradana prasyawati dengan judul "Pengaruh Alat Permainan edukatif *Logico Piccolo* Terhadap Pembelajaran Terpadu Siswa Sekolah Dasar" penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* mendapat respon positif dari siswa berupa meningkatnya keaktifan siswa baik fisik maupun psikis yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.[13] Lalu penelitian yang dilakukan oleh mutoharoh dengan judul "efektifitas penggunaan alat permainan edukatif berhitung matematika (uno math) terhadap hasil belajar matematika perkalian dan pengurangan bagi siswa kelas II SDN Kresek 2" penggunaan alat permainan edukatif (uno math) lebih efektif terhadap pembelajaran matematika. Dibuktikan dengan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung dan perkalian lebih baik setelah menggunakan alat

[11] Andi Aslinda, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif* (sulawesi selatan: CV. Kaaffah learning center, 2018).

[12] Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran" (n.d.).

[13] Pradana Prasyawati, "*Pengaruh Alat Permainan edukatif Logico Piccolo Terhadap Pembelajaran Terpadu Siswa Sekolah Dasar* " (jakarta: skripsi Universitas Negri Jakarta 2020)

permainan edukatif (uno math).[14] Oleh karena itu, menyadari pentingnya penggunaan alat permainan edukatif ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dan mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Media Pebelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Exsperiment. Quasi Exsperiment* adalah desain penelitian yang melibatkan minimal dua kelompok sampel yaitu kelompok sampel eksperimen yang diberikan perlakuan dan satu kelompok sampel lainnya sebagai kelompok kontrol.[15]

teknik yang dipakai adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik *Purposive sampling* ini sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi.[16] Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Maka dengan kata lain, unit sampel yang ddipakai disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *design protest posttest Nonequivalent Control Group*. Desain ini terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adalah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk dari desain penelitiannya yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-tes	Perlakuan	Pos-tes
Eksperimen	O_1	X	$O3$
Kontrol	O_2	-	O_4

Keterangan:
A = Kelompok Eksperimen
B = Kelompok Kontrol
X = Perlakuan Metode *Problem Solving*
O_1 = Hasil *pretest* kelas eksperimen
O_2 = Hasil *pretest* kelas kontrol
O_3 = Hasil *posttest* kelas eksperimen
O_4 = Hasil *posttest* kelas control

[14] Mutoharoh, "Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas Ii Sdn Kresek 2 Sultan Maulana Hasanuddin Banten" (2018): 117.

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d* (bandung: alfabeta, 2018).

[16] sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d.*

Di dalam penggunaan desain ini, pada awalnya objek yang akan diteliti diberlangsungkan proses belajar-mengajar sebagaimana mestinya lalu pada kelompok eksperimen akan diperlakukan metode belajar menggunakan Alat Permainan Edukatif, selanjutnya pada kelompok kontrol akan diperlakukan motode pembelajaran konvensional (ceramah). Sebelum pembelajaran berlangsung terlebih dahulu diberlakukan *Pre-Test* selanjutnya diakhir akan dilaksanakan *Post-Test* dengan bentuk soal yang sama. Penelitian ini dilakukan di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu dengan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDIT IQRA'2 Kota Begkulu.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan data hasil penelitian yang menunjukan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan Alat Permainan Edukatif media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas I materi bangun datar di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu, dibanding dengan menggunakan model konvensional. Hal ini dapat diketahui dari berbagai uji hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran. Nilai N atau banyak sampel dikelas eksperimen dan kontrol yaitu sebanyak 26 siswa. Adapun nilai rata-rata untuk hasil *Posttest* kelas I A sebesar 82,31 dan pada kelas I B 73,46.

Dengan adanya hasil *Posttest* maka peneliti dapat mengetahui perubahan hasil belajar siswa pada saat diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif dan diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Dengan hasil yang ada diatas menunjukkan bahwa lebih besar nilai rata-rata pada siswa dikelas I A dari pada dikelas I B. Hal ini dilihat bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik.

Setelah itu, peneliti melakukan penelitian dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan data uji normalitas diperoleh dari hasil *Kolmogorov-Smirnov* terhadap *pretest* pada kelas eksperimen nilai Sig. 0,102 ≥ 0,05 sedangkan kelas kontrol nilai Sig. 0,070 ≥ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data uji normalitas diperoleh dari hasil *Kolmogorov-Smirnov* terhadap *posttest* pada kelas eksperimen nilai Sig. 0,188 ≥ 0,05 sedangkan kelas kontrol nilai Sig. 0,130 ≥ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan data uji Homogenitas *pretset* nilai Sig. 0,382 ≥ 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan data uji Homogenitas *posttest* nilai Sig. 0,276 ≥ 0,05. Bahwa dari semua data perhatian siswa, data *pretest* dan data *posttest* menunjukan hasil yang normal serta homogen. Lalu dilanjutkan dengan uji t. Untuk perhitungan dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji *t-test* untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan data uji *t-test* hasil belajar menggunakan *independent sample test* diperoleh t_{hitung} = 3,812 dan t_{tabel} = 1,711. Nilai signifikansi pada tabel Sig. (2 tailed) diperoleh 0,000 ≤ 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik kelas I di SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. Dari hasil analisis ini maka dapat dipahami bahwa pemilihan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik kelas I di SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. Oleh karena itu sangat perlu guru

menerapkan media Alat Permainan edukatif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kosanke, dengan judul yaitu "Pengaruh Alat Permaianan Edukatif Logico Piccolo Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Sekolah dasar (Studi Literatur)", hasil penelitian mengatakan penggunaan alat permainan edukatif logico piccolo mendapatkan respon positif dari siswa berupa meningkatnya keaktifan siswa baik fisik maupun psikis yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari berbagai macam hasil uji coba penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* modifikasi yang dilakukan di tingkat sekolah dasar melalui berbagai jenis penelitian, baik penelitian kuantitatif, PTK maupun R&D. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* bagi siswa sekolah dasar yang mempunyai karakteristik suka bermain sangat tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan media ini siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.[17]

Kemudian hasil penelitian oleh Siti Maimunah. dengan judul penelitian yaitu 'Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palebang'. Hasil penelitian pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang" diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak[18]

Sedangkan hasil penelitian oleh Mutoharoh. Tahun ajaran 2018 dengan judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas II SDN Kresek 2". Hasil penelitian mengatakan bahwa hasil analisis data membuktikan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi pengurangan dan perkalian siswa kelas II SDN Kresek 2 yang menggunakan Alat Permainan Edukatif Berhitung (Uno-Math) lebih baik dari pada yang tidak menggunakan Alat Permainan Edukatif Berhitung (Uno-Math). Hal ini menunjukan adanya efektivitas penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung (Uno-Math) terhadap hasil belajar matematika siswa.[19]

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian relevan atau penelitian terdahulu, diperoleh kesimpulan yang hasilnya sama, yang mana Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu

[17] Kosanke, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logicopiccolo Terhadap Pembelajaran Tematik."

[18] Siti Maimunah, "Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Ma ' Had Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Fatah Palembang" (2017).

[19]Mutoharoh, "Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas Ii Sdn Kresek 2 Sultan Maulana Hasanuddin Banten."

sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri.[20]

Dengan pemilihan media Alat Permainan edukatif siswa akan lebih mudah untuk mengingat pembelajaran dengan kemampuan indranya baik indra pendengaran sensorik dan motorik. Keseimbangan faktor inilah yang memberikan kemudahan siswa dalam memperoleh informasi yang ia peroleh dalam proses pembelajaran. Kemudahan proses informasi dapat meningkatkan motivasi dalam kemudahan menjawab tes dan pengetahuan selama proses pembelajaran.

Sebelum proses belajar mengajar dalam pembelajaran banyak faktor yang terlibat dan saling mempengaruhi dan tentu saja menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Perkembangan peserta didik serta pengalaman belajar dari lingkungan yang dimiliki peserta didik akan membantu pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang memudahkan untuk dipahami oleh setiap peserta didik.

Menurut Oemar Hamalik terdapat tujuh komponen yang memengaruhi proses belajar mengajar yakni: (1) Tujuan mengajar; (2) Siswa yang belajar; (3) Guru yang mengajar; (4) Metode mengajar; (5) Alat bantu mengajar; (6) Penilaian evaluasi; dan (7) Situasi pengajaran. Jika faktor-faktor ini meningkat maka hasil belajar siswa juga berpengaruh.[21]

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal
   Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup kecerdasan intelektual, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik serta kesehatan.
2) Faktor eksternal
   Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajarr peserta didik.[22]

[20] Mujib et al., "Fathul Mujib & Nailur Rahmawati ,Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab ,Jogjakarta:Diva Press Nurhasnawati, 2011 , Media Pembelajaran, Pekanbaru:Yayasan Pusaka Riau 1."

[21] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

[22] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (jakarta: Rineka Cipta, 2015).

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil penelitian alat permainan edukatif terhadap faktor hasil belajar siswa yaitu faktor internal yang dimana siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran dangan menggunakan permainan sehinggan siswa lebih berminat untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian mennjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TEMATIK kelas I di SD IT IQRA'2 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil t-test data hasil belajar diperoleh t_{hitung} = 3,812 dan t_{tabel} = 1,711 Nilai signifikasi pada tabel Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pembelajaran TEMATIK kelas I di SD IT IQRA'2 Kota Bengkulu.

Sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran TEMATIK kelas I di SD IT IQRA'2 Kota Bengkulu.

Daftar Pustaka

Acep, Hermawan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Ariany, Ariesta. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Aslinda, Andi. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2018.

Degeng, Nyoman. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan Dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Universitas Terbuka*. Depdikbud. Jakarta, 1993.

Guslinda Dan Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakadmedia Publishing, 2018.

Haenilah, Een Y. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademika, 2015.

Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Hanun, Asrohah dan Abd Kadir. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media, 2011.

Khobir, Abdul. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Edukasia Islamika* 7, No. 2, (2009): 195–208.

Kosanke, Robert M. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logicopiccolo Terhadap Pembelajaran Tematik*. (2019). 9–28.

Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Lailatul M, Dinda, dan Agusniar Dian Savitri. Kajian Kritis Terhadap Partikel Indonesia Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. *Journal Unesa* 9, No. 3 (2022): 1–10.

Latuconsina, Achjar Chalil dan Hudaya. *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. Jakarta: PT Balai Pustaka, 2009.

Ma'unah, Siti. *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. (2017). 1–83.

Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Mudjiono, Dimyati dan. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Muhidin, Sambas Ali dan Maman Abdurahman. *Analisis, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Munchit, Saekhan. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group, 2008.

Mutoharoh. Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas II SDN Kresek 2. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. (2018): 1–117.

Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Narbuko, Cholid Dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Askara, 1999.

Nata, Abduddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.

Nurhasnawati. *Media Pembelajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau (2011): 1–7.

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (2010): 42.

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Rani, Yulia. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara, 2008.

Riadi, Edi. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2016.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres, 2011.

Sari, Endang Puspita. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bojonegoro: Guepedia, 2018.

Siberman, l. *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Bandung: Nuansa Cendikia, 1996.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022.

Sulistyo, Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.

Sumiyati, S. dan Shofiyati, S. Pendidikan Islam pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Abdullah Nashih Ulwan. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 2 (2021): 13–20.

Syaiful, Sagala. *Konsep Dan Makna Pembelajaran (Untuk Membantu Memecahkan Probelmatika Belajar Dan Mengajar)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Wahyuni, Indah. *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018.

Winarni. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB, 2011.

Yogi. "Sejarah SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu." *Sekolah* (2023).