



PENGARUH METODE PERMAINAN JUNGLE MATH SURVIVE TERHADAP HASIL BELAJAR BANGUN RUANG SISWA KELAS V SD SWASTA AL-WASHLIYAH SEI RAMPAH

Fanny Rahmasari¹ Samsul Bahri²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Korespondensi penulis: fannyrahmasari@umnaw.ac.id samsulbahri@umnaw.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of the jungle math survival method on learning outcomes, before being given treatment, the validity test was carried out on both learning outcome variables (pretest and posttest) showing that all question items on the measuring instrument can be used validly in collecting research data with the results of the $r_{count} > r_{table}$ value for both variables. Furthermore, the reliability test of the question instrument on pretest and posttest data has a fairly high level of reliability. This is indicated by the Cronbach Alpha value which is close to 1, namely 0.791 for pretest data and 0.806 for posttest data. The pretest and posttest data in this study meet the normality requirements or follow a normal distribution. This is confirmed by the results of the normality test (Kolmogorov-Smirnov) which shows a significance value greater than the specified significance level. There is a significant difference between the pretest and posttest means. The Independent Samples Test showed that the mean of the posttest group was lower than the pretest group, with a difference of -11.875. The variance between the pretest and posttest groups on the learning outcomes variable is homogeneous. The results of the homogeneity of variance test (Test of Homogeneity of Variance) show that the significance value is greater than the specified significance level. Paired Samples Test analysis showed that there was a significant difference between the pretest and posttest, with an average decrease in scores of -12.500. The 95% confidence range for the difference is -14.318 to -10.682. Based on the explanation above, it can be concluded that the Jungle Math Survive method has a significant impact on changes in learning outcomes.*

Keywords: *Learning Method, Jungle Math Survive, Elementary School*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode jungle math survive terhadap hasil belajar, sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan uji validitas pada kedua variabel hasil belajar (pretest dan posttest) dan hasilnya menunjukkan semua item soal pada instrumen pengukur dapat digunakan secara valid dalam pengumpulan data penelitian dengan hasil nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk kedua variabel tersebut. Selanjutnya uji reliabilitas instrumen soal pada data pretest dan posttest memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Cronbach Alpha yang mendekati 1, yaitu 0,791 untuk data pretest dan 0,806 untuk data posttest. Data pretest dan posttest pada penelitian ini memenuhi syarat normalitas atau mengikuti distribusi normal. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) yang menunjukkan nilai signifikansi $>$ tingkat signifikansi. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretest dan posttest. Uji

Independent Samples Test menunjukkan rata-rata kelompok posttest lebih rendah daripada kelompok pretest, dengan perbedaan sebesar -11,875. Varians antara kelompok pretest dan posttest pada variabel hasil belajar adalah homogen. Hasil uji homogenitas varians (Test of Homogeneity of Variance) menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan. Analisis Paired Samples Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, dengan penurunan nilai secara rata-rata sebesar -12,500. Rentang kepercayaan 95% untuk perbedaan tersebut adalah -14,318 hingga -10,682. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode Jungle Math Survive memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan nilai hasil belajar.

Kata kunci: Metode Belajar, Jungle Math Survive, Sekolah Dasar

LATAR BELAKANG

Pembelajaran di sekolah dasar harus memiliki tujuan yang mencakup semua aspek perkembangan siswa, tidak hanya kognitif namun juga hubungan sosial. Guru sebaiknya menetapkan tujuan pembelajaran terlebih dahulu di setiap pelajaran di sekolah. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran adalah hasil tes standar yang digunakan untuk mengukur kemampuan belajar seseorang dalam bidang studi tertentu. Penilaian meliputi semua aspek belajar dan bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang kemudian diberikan skala nilai dalam bentuk huruf, angka, atau symbol (Ramadan, 2022:80).

Menurut Maswar (2019:38), menjelaskan metode merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran siswa. Metode pembelajaran yang baik dapat membantu siswa dalam belajar dengan lebih baik. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan hakikat pembelajaran, karakteristik siswa, jenis materi pelajaran, situasi, kondisi lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan memilih metode yang tepat, siswa dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Selain itu, pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa juga memudahkan proses pembelajaran karena siswa akan merasa lebih nyaman dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya metode permainan.

Di dunia sekolah dasar, bermain merupakan bagian yang penting dan harus dilakukan oleh siswa. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan

pembelajaran dengan menerapkan metode permainan. Metode permainan adalah cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Selain sesuai dengan karakteristik siswa, metode ini juga dapat digunakan untuk membangun interaksi antar siswa, yang bermanfaat untuk perkembangan kecerdasan interpersonal. Pramudya (2021), menyatakan bahwa permainan dapat dijadikan alat untuk mengaktualisasikan potensi kritis pada anak, mempersiapkan fungsi intelektual, serta aspek emosi dan sosialnya dan salah satunya adalah hasil belajar.

Metode permainan juga sangat efektif dalam mengembangkan kognitif seperti hasil belajar siswa. Hal ini karena karakteristik siswa yang senang bermain, sehingga mereka akan lebih suka belajar dalam situasi yang menyenangkan. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dengan berbagai permainan yang diterapkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar mereka akan meningkat dan ini akan membantu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, metode permainan dapat digunakan dalam mengajarkan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah salah satunya pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran di SD, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah matematika. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, mampu melakukan inkuiri, memecahkan masalah, serta memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Metode permainan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan metode permainan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi karena pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan nyaman.

Kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika di SD seringkali kurang diminati oleh siswa-siswa karena banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, siswa merasa kesulitan karena kurangnya pemahaman konsep dan banyaknya rumus. Padahal, pembelajaran matematika seharusnya menarik dan menyenangkan. Namun, hal tersebut berubah karena kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru. Akibatnya,

siswa kehilangan minat pada mata pelajaran matematika dan hasil belajar mereka pun menurun.

Dari hasil pengamatan di kelas V SD Swasta Al-Washliyah Sei Rampah, terungkap bahwa pembelajaran matematika masih menggunakan metode yang monoton seperti ceramah tanpa variasi metode lain. Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga terlihat dari pengamatan selama pembelajaran matematika, di mana siswa sering bercanda dengan teman sekelas dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Bahkan ketika ditanya tentang materi yang sedang diajarkan, siswa sulit memberikan jawaban yang benar. Selain itu, berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan tes yang dilakukan kepada siswa, tampak nilai matematika siswa masih jauh dari apa yang diharapkan, kebanyakan siswa mendapatkan nilai matematika dibawah KKM dari ketentuan KKM 75, adapun dari 30 siswa terdapat 22 siswa dengan rerata nilai 60, sedangkan sisanya sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai rerata 79. Hal ini menunjukkan bahwa nilai matematika siswa masih jauh dari apa yang diharapkan. Penelitian ini akan memanfaatkan metode permainan jungle math survive sebagai cara untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

KAJIAN TEORITIS

Hakikat Metode Permainan

Uliyah (2019:35), mengungkapkan bahwa metode adalah cara atau alat yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, metode pendidikan adalah cara atau teknik yang digunakan oleh seseorang atau kelompok untuk membimbing anak atau peserta didik sesuai dengan perkembangan mereka menuju tujuan yang ingin dicapai. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode mengajar dan metode pembelajaran adalah dua istilah yang sering digunakan. Metode mengajar merupakan alat atau bagian dari perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan strategi belajar-mengajar (Oktaviani, 2019:50)

Pramudya (2021), mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara atau teknik yang digunakan oleh guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun,

menurut Mulyati (2020:68), seringkali istilah teknik pembelajaran disamakan dengan metode pembelajaran. Teknik pembelajaran merujuk pada alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dan teknik pembelajaran berkaitan dengan penggunaan alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa menuju tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode pembelajaran dan metode mengajar hampir sama dalam konteks pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Lestari (2023), permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan untuk kepentingan dari kegiatan itu sendiri. Sementara menurut Kurniati (2020), permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa adanya paksaan, dan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. Selain itu, permainan juga dapat diartikan sebagai aktivitas yang mengasikkan dan menyenangkan karena permainan dapat memuaskan dorongan penjelajahan kita untuk bereksplorasi.

Permainan *Jungle Math Survive*

Dalam penelitian dengan metode permainan, jenis permainan yang digunakan adalah permainan jungle math survive. Jungle Math Survive adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih kemampuan matematika pemain. Permainan ini memiliki tema hutan belantara dengan karakter utama seekor binatang yang harus melewati berbagai rintangan dan tantangan matematika untuk bisa bertahan hidup (Suciati,2020:17). Pemain akan diberikan soal matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang harus dijawab dengan benar dalam waktu yang ditentukan. Jawaban yang benar akan memberikan poin dan membantu karakter utama untuk melewati rintangan dan mendapatkan makanan. Sedangkan jawaban yang salah akan memperlambat atau bahkan menghentikan pergerakan karakter utama. Permainan ini dirancang untuk menjadi interaktif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat belajar matematika secara aktif dan tidak membosankan.

Hakikat Hasil Belajar

Prestasi belajar matematika dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menerapkan, dan memecahkan masalah dalam bidang matematika. Hasil belajar matematika dapat diukur dengan berbagai cara, seperti nilai ujian, tugas, atau proyek, serta melalui tes standar atau evaluasi lain yang dirancang untuk mengukur pemahaman dan kemampuan matematika (Bungsu, 2019). Selain itu, hasil belajar matematika juga dapat dinilai berdasarkan kemampuan seseorang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam memecahkan masalah matematika. Menurut Bahri (2018), hasil belajar matematika adalah kemampuan dan pemahaman siswa terhadap konsep, prinsip, dan prosedur matematika yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar matematika dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, tugas, dan proyek. Tujuan dari hasil belajar matematika adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami dan mampu mengaplikasikan konsep matematika yang telah diajarkan dalam situasi dunia nyata (Harefa, 2020:22). Selain itu, hasil belajar matematika juga dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam mengevaluasi dan mengembangkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diberi konklusi yaitu hasil belajar matematika merupakan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap konsep, prinsip, dan prosedur matematika yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal ini dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, tugas, dan proyek. Selain itu, hasil belajar matematika juga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam memecahkan masalah matematika. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar matematika sangat penting sebagai acuan bagi guru dalam mengevaluasi dan mengembangkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta memastikan bahwa siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi dunia nyata

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dikenal sebagai metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. (Sugiyono, 2017: 13). Metode penelitian yang akan digunakan

dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017: 107). Dalam penelitian ini, digunakan kuasi-ekperimental desain dengan One Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain yang dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pre-tes dan post-tes dengan sampel 30 siswa merupakan satu kelas yang mana kelas tersebut yang akan dijadikan kelas eksperimen, dimana sebelumnya dilakukan pretes tanpa menggunakan metode permainan jungle math survive, sedangkan pada posttes dilakukan setelah mendapatkan perlakuan metode permainan jungle math survive tersebut. Sehingga data yang diperoleh dari hasil sebelum dan sesudah perlakuan akan dilihat untuk perbandingan hasil belajar dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar tes matematika bangun ruang dengan melewati uji validitas, reabilitas, normalitas, uji z, homogenitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dilakukan uji validitas pada variabel hasil belajar menggunakan data pre test yang terdiri dari 20 item soal. Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah semua item soal tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} (koefisien korelasi) antara variabel hasil belajar dengan instrumen pengukur (20 item soal) > nilai r_{tabel} (koefisien korelasi yang ditentukan dalam tabel distribusi statistik). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel hasil belajar dan item soal tersebut cukup kuat. Dalam penelitian ini, r_{tabel} nilai sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$. Ini berarti jika nilai $r_{hitung} > 0,361$, maka item soal dapat dianggap valid. Dalam penelitian ini dikarenakan semua item soal memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut valid.

Selanjutnya dilakukan uji validitas pada variabel hasil belajar menggunakan data post test yang terdiri dari 20 item soal. Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah semua item soal tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} (koefisien korelasi) antara variabel hasil belajar dengan instrumen pengukur (20 item soal) > nilai r_{tabel} (koefisien korelasi yang ditentukan dalam tabel distribusi statistik). Hal ini menunjukkan bahwa

hubungan antara variabel hasil belajar dan item soal tersebut cukup kuat. Dalam penelitian ini, r_{tabel} memiliki nilai sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$. Ini berarti jika nilai $r_{hitung} > 0,361$, maka item soal dapat dianggap valid. Dalam konteks ini, karena semua item soal memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut valid. Artinya, semua item soal dapat digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini. Dengan adanya kesimpulan bahwa semua item soal valid, maka item-item tersebut dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dalam penelitian. Data yang diperoleh dari item soal ini dapat diandalkan dan dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan atau mengambil keputusan terkait hasil belajar yang diteliti.

Kemudian dilakukan perhitungan *Cronbach Alpha* untuk mengukur reliabilitas data pretest hasil belajar. Hasil perhitungan *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,791. Nilai *Cronbach Alpha* berkisar antara 0 hingga 1, dan semakin mendekati 1, semakin tinggi reliabilitas instrumen tersebut. Dalam penelitian ini, nilai 0,791 menunjukkan bahwa instrumen soal pada data pretest memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi. Selanjutnya, dilakukan perbandingan antara nilai product moment (r_{hitung}) sebesar 0,361 dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$ dan $N = 30$. Dalam penelitian ini, r_{tabel} memiliki nilai sebesar 0,361. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara item soal dalam data pretest tidak cukup kuat. Namun, pada hasil olah data dikarenakan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,791 > 0,361$), maka disimpulkan hubungan antara item soal dalam data pretest cukup kuat.

Selanjutnya dilakukan perhitungan *Cronbach Alpha* untuk mengukur reliabilitas data pretest hasil belajar. Hasil perhitungan *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,806. Nilai *Cronbach Alpha* berkisar antara 0 hingga 1, dan semakin mendekati 1, semakin tinggi reliabilitas instrumen tersebut. Dalam penelitian ini, nilai 0,806 menunjukkan bahwa instrumen soal pada data pretest memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai product moment (r_{hitung}) sebesar 0,361 dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 5\%$ dan $N = 30$. Dalam penelitian ini, r_{tabel} memiliki nilai sebesar 0,361. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara item soal dalam data pretest tidak cukup kuat. Namun, pada hasil perhitungan, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,806 > 0,361$), maka disimpulkan bahwa hubungan antara item soal dalam data pretest cukup kuat.

Berdasarkan kesimpulan ini, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pada data pretest dapat digunakan dengan reliabilitas yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar.

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, selanjutnya melakukan uji normalitas untuk memeriksa apakah kedua kelompok data tersebut mengikuti distribusi normal. Pada data pretest, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,070. Jika nilai signifikansi $>0,05$, artinya data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Pada hasil analisis data ini, nilai signifikansi sebesar $0,070 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest memenuhi syarat normalitas atau mengikuti distribusi normal. Pada data posttest, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,082. Begitu pula, jika nilai signifikansi $>0,05$, data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dalam hal ini, nilai signifikansi sebesar $0,082 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest juga memenuhi syarat normalitas atau mengikuti distribusi normal. Dengan demikian, karena kedua kelompok data pretest dan posttest memenuhi syarat normalitas, analisis regresi dapat dilanjutkan. Analisis regresi akan memungkinkan untuk membangun persamaan regresi yang akan digunakan untuk menghubungkan atau memprediksi hubungan antara variabel yang terlibat dalam penelitian ini.

Untuk memeriksa apakah kedua kelompok data tersebut mengikuti distribusi normal, digunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov. Pada data pretest, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,109. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, artinya data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dalam kasus ini, nilai signifikansi sebesar $0,109 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi secara normal. Pada data posttest, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,114. Begitu pula, jika nilai signifikansi $> 0,05$, data tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Dalam hal ini, nilai signifikansi sebesar $0,114 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest juga berdistribusi secara normal. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov pada kedua kelompok data pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa keduanya berdistribusi secara normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi distribusi normal pada analisis statistik yang akan dilakukan pada data tersebut terpenuhi, sehingga analisis yang dilakukan dapat menghasilkan hasil yang valid dan reliabel.

Selanjutnya dilakukan uji *Independent Samples Test*, adapuun hasil dari *Independent Samples Test*, yang meliputi *Levene's Test for Equality of Variances* dan *t-test for Equality of Means*. Analisis ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen dalam hal variansi dan rata-rata. Pada bagian *Levene's Test for Equality of Variances*, dilakukan uji untuk memeriksa apakah kedua kelompok data memiliki varian yang sama. Nilai F yang diperoleh adalah 0,330 dan nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,568. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama. Dalam hasil olah dataa didapat , nilai signifikansi 0,568 $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama. Selanjutnya, pada *t-test for Equality of Means*, dilakukan uji untuk membandingkan apakah rata-rata kedua kelompok data tersebut sama atau berbeda secara signifikan. Terdapat dua hasil yang diberikan, yaitu ketika diasumsikan varian sama (*equal variances assumed*) dan ketika diasumsikan varian tidak sama (*equal variances not assumed*). Pada hasil *equal variances assumed*, diperoleh nilai t sebesar -2,180 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 62, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,033. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua kelompok data dengan nilai t yang negatif. Selain itu, nilai *mean difference* adalah -11,875, dengan *standard error difference* sebesar 5,447. Interval kepercayaan 95% dari perbedaan antara rata-rata adalah -22,764 hingga -0,986. Pada hasil *equal variances not assumed*, diperoleh nilai t yang sama (-2,180) dengan df sebesar 61,726. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) juga tetap 0,033. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua kelompok data, meskipun asumsi varian yang sama tidak digunakan. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok data dalam hal rata-rata nilai hasil belajar. Kelompok yang dianalisis memiliki rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok lainnya, dengan perbedaan sebesar -11,875. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan ini berkisar antara -22,764 hingga -0,986.

Selanjutnya dilakukan uji untuk menguji homogenitas varians dengan menggunakan *Test of Homogeneity of Variance*. Uji ini dilakukan untuk memastikan apakah varians antara kelompok-kelompok yang dibandingkan secara statistik sama atau tidak. Hasil *Based on Mean* diperoleh nilai statistik Levene sebesar 0,330. Nilai df1

adalah 1 dan df_2 adalah 62. Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,568. Ketika nilai signifikansi lebih besar dari α (0,05), dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok-kelompok tersebut adalah homogen. Hasil perhitungan tampak bahwa nilai signifikansi sebesar $0,568 > \alpha$ (0,05), dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok pretest dan posttest adalah homogen.

Selanjutnya hasil *Based on Median* dan *Based on trimmed mean* proses yang sama dilakukan. Dalam kedua kasus ini, diperoleh nilai statistik Levene (0,102 dan 0,317) serta df_1 dan df_2 yang sama. Namun, nilai signifikansi pada kedua kasus tersebut (0,751 dan 0,575) $>$ dari α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok-kelompok tersebut juga homogen. Terakhir, hasil *Based on Median and with adjusted df* diperoleh nilai statistik Levene sebesar 0,102 dengan df_1 dan df_2 yang berbeda (1 dan 58,529). Nilai signifikansi adalah 0,751 karena nilai signifikansi $>$ α (0,05), dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok-kelompok tersebut adalah homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada semua pendekatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok pretest dan posttest pada variabel hasil belajar adalah homogen.

Kemudian hasil dari *Paired Samples Test* yang digunakan untuk membandingkan data yang berpasangan, dalam hal ini pre test dan post test. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut. Hasil Paired Differences diperoleh informasi tentang perbedaan antara pre test dan post test. Nilai mean perbedaan adalah -12,500, menunjukkan bahwa secara rata-rata terdapat penurunan nilai antara pre test dan post test. Nilai standar deviasi (Std. Deviation) adalah 4,869, yang mengindikasikan tingkat variasi dalam perbedaan tersebut. Nilai standar error mean adalah 0,889, yang merupakan estimasi dari ketidakpastian dalam nilai mean perbedaan. Selanjutnya, hasil *95% Confidence Interval of the Difference* diberikan rentang kepercayaan 95% untuk perbedaan antara pre test dan post test. Rentang kepercayaan ini menunjukkan area di mana nilai sebenarnya dari perbedaan tersebut kemungkinan berada. Dalam hal ini, rentang kepercayaan 95% untuk perbedaan tersebut adalah -14,318 hingga -10,682. Selain itu, pada kolom "t" dan "df" diperoleh nilai t sebesar -14,062 dengan df sebesar 29. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000. Dalam interpretasi ini, karena nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

yang signifikan antara pre test dan post test. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode jungle math survive telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan nilai

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa uji validitas pada kedua variabel hasil belajar (pretest dan posttest) menunjukkan bahwa semua item soal pada instrumen pengukur dapat digunakan secara valid dalam pengumpulan data penelitian. Hal ini ditunjukkan oleh nilai r hitung (koefisien korelasi) yang lebih besar daripada r tabel (koefisien korelasi yang ditentukan dalam tabel distribusi statistik) untuk kedua variabel tersebut. Selanjutnya uji reliabilitas instrumen soal pada data pretest dan posttest memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Cronbach Alpha yang mendekati 1, yaitu 0,791 untuk data pretest dan 0,806 untuk data posttest. Data pretest dan posttest pada penelitian ini memenuhi syarat normalitas atau mengikuti distribusi normal. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretest dan posttest. Uji Independent Samples Test menunjukkan bahwa rata-rata kelompok posttest lebih rendah daripada kelompok pretest, dengan perbedaan sebesar -11,875. Varians antara kelompok pretest dan posttest pada variabel hasil belajar adalah homogen. Hasil uji homogenitas varians (Test of Homogeneity of Variance) menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan. Analisis Paired Samples Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, dengan penurunan nilai secara rata-rata sebesar -12,500. Rentang kepercayaan 95% untuk perbedaan tersebut adalah -14,318 hingga -10,682. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode Jungle Math Survive memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan nilai hasil belajar.

DAFTAR REFERENSI

Bahri, S., & Darwin Surbakti, S. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Berbasis Minat Belajar Dan Aktivitas Belajar. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian

- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education, 1*(2).
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 6*(1), 13-26.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research, 4*(4)
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education, 5*(3).
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1*(1), 28-43.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3*(1), 64-73.
- Oktaviani, T., & Dewi, E. R. S. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu, 24*(1), 47-52.
- Pramudya, L. N., Nurtamam, M. E., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo.
- Ramadan, F., Awalia, H., Wulandari, M., & Nofriyadi, R. A. (2022). Manajemen Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 8*(1), 70-82.
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode Permainan “Uno Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(2), 15-22.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah, 7*(1), 31-43.