

ABSTRAK

Hidayat, Syarif. 2020. *Pengaruh Permainan Hitam Hijau Pintar berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SDN Gayungan II Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Atnuri, S.H., M.Pd. , (2) Dra. Sri Mulyaningsih, M.S

Kata Kunci: Pendekatan kontekstual, Permainan hitam hijau pintar, Hasil belajar.

Telah dilaksanakan penelitian ini berdasarkan pada masalah yaitu masih banyaknya peserta didik yang kesulitan dalam pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini yaitu mengkaji aktivitas pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran serta mengkaji pengaruh pendekatan kontekstual berbasis permainan hitam hijau pintar terhadap hasil belajar. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan rancangan *quasi eksperimental posttest only control design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*.

Hasil uji validasi perangkat: lembar validasi RPP memperoleh skor 3.7, lembar validasi observasi aktivitas pendidik memperoleh skor 3.80, lembar validasi observasi aktivitas peserta didik memperoleh skor 3.74, lembar tes hasil belajar memperoleh skor 3.9 yang dinyatakan layak dan digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian. Setelah penelitian, dilakukan uji homogenitas diperoleh nilai Sig. 0,604, berarti data bersifat homogen. Uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. 0,144 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,180. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pendekatan terlaksana

dengan baik. Dan uji t-test diperoleh nilai Sig. 0,04 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan kontekstual berbasis permainan hitam hijau pintar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gayungan II Surabaya.

ABSTRACT

Hidayat, Syarif. 2020. Effect of Contextual Approach smart green black game based on the study of students in class V SDN Surabaya Gayungan II Academic Year 2019-2020. Thesis Program Elementary School Teacher, Teacher Training Faculty Adi Buana University PGRI Surabaya. Supervisor (1) Drs. Atnuri, SH, M.Pd., (2) Dra. Sri Mulyaningsih, M.S

Keywords: Contextual approach, smart green black Games, Learning outcomes.

This research has been conducted based on the problems that there are many learners who struggle in math. Purpose of this research examines the activities of teachers and students in learning and assess the influence of the black game green intelligent contextual approach based on learning outcomes. This research was quantitative with quasi experimental design posttest only control design. The sampling technique using simple random sampling.

The results of the validation test devices: validation of RPP sheet obtained a score of 3.7, validation sheet educator activity observation obtained a score of 3.80, the validation sheet activity observation learners obtain a score of 3.74, achievement test sheets obtained a score of 3.9 were declared eligible and used for data collection in the study. After research, conducted homogeneity obtained by the Sig. 0.604, meaning the data is homogeneous. Normality test the experimental class obtained by the Sig. 0.144 and the value obtained control class Sig. 0.180. It can be concluded the data were normally distributed.

The results showed that the activity of teachers and students in implementing a well implemented. T-test and obtained by the Sig. 0.04 then H_0 is rejected and H_a accepted. It can be concluded that there are significant contextual

approach based on smart green black game against the study of students in class V SDN Gayungan II Surabaya.