

## PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IVB SD KATOLIK MAUMERE 2

Maria Gaudensiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>) Guru di SD Katolik Maumere 2, Kab. Sikka, Nusa Tenggara Timur, Indonesia  
Email: [gaudensiana@gmail.com](mailto:gaudensiana@gmail.com)

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran Matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan tradisional untuk dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IVB SD Katolik Maumere 2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas SD Katolik Maumere 2. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes soal evaluasi siswa yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda dan 4 uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa serta didukung dengan observasi.

Pelaksanaan tindakan membuahkan hasil, berupa peningkatan hasil belajar bangun datar pada siswa kelas IVB SD Katolik Maumere 2 dengan jumlah 20 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas sesuai KKM sebanyak 9 siswa atau 45% dan yang belum tuntas 11 siswa atau 55% dengan rata-rata kelas 69,64; pada siklus II yang tuntas sebanyak 20 siswa atau 100% dan rata-rata kelasnya 90. Dengan melihat hasil kedua siklus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan strategi Permainan Tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Strategi Permainan Tradisional, Mata Pelajaran Matematika

### ABSTRACT

*The background of this study is the low student learning outcomes, especially in Mathematics Subjects. The purpose of this study was to describe the application of traditional game strategies to be able to improve mathematics learning outcomes in IVB grade students in Maumere Catholic Elementary School 2. The subjects of this study were students in Maumere Catholic Elementary School 2. This research was a Classroom Action Research which lasted for two cycles consisting of planning, action, observation and reflection. Data collection techniques in this study were student evaluation questions consisting of 6 multiple choice questions and 4 descriptions to determine student learning outcomes and were supported by observation.*

*The implementation of the action produced results, in the form of an increase in the learning outcomes of students in grade IVB at Maumere Catholic Catholic Elementary School 2 with a total of 20 students. In the first cycle students who completed the KKM as many as 9 students or 45% and 11 students who did not complete or 55% with an average grade of 69.64; in the second cycle that completed as many as 20 students or 100% and an average class of 90. By looking at the results of the two cycles above it can be concluded that the use of the Traditional Game strategy can improve student learning outcomes in mathematics subject matter flat build*

*Keywords: Learning Outcomes, Traditional Game Strategies, Mathematics Subjects*

## PENDAHULUAN

Menurut Direktorat PLP (dalam Amri, 2013:2) pembelajaran di tingkat sekolah dasar *text book oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung maka pembelajaran konsep yang diterima siswa cenderung abstrak, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibat motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Begitu juga seperti data yang diperoleh peneliti pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IVB Tahun Ajaran 2019/2020 bahwa terdapat 7 siswa yang sudah mencapai KKM dan terdapat 13 siswa yang belum mencapai KKM. SD Katolik Maumere 2 memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran Matematika sebesar 75. Hal ini berarti bahwa masih ada 65% siswa yang belum mencapai KKM pada Mata Pelajaran Matematika.

Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, karena perkembangan pada anak usia sekolah dasar menurut Piaget termasuk pada tahapan operasional konkret (Amri, 2013: 36. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa dari 20 siswa diantaranya masih ada 13 siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pelajaran, 4 siswa mencorat-coret buku, 2 siswa mengantuk, dan hanya 1 siswa yang fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Data tersebut peneliti peroleh melalui observasi saat proses pembelajaran tanggal 18 Oktober 2019.

Mencermati hal di atas perlu adanya perubahan dan pembaharuan inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran hendaknya lebih bervariasi dalam penggunaan metode maupun strateginya guna mengoptimalkan potensi siswa (Amri, 2013: 2). Hal itu sejalan dengan yang disampaikan oleh Winkel (dalam Purwanto 2008: 14) Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan orang/ guru menjelaskan. Hal tersebut juga sepadan dengan pendapat Vygotsky (dalam Kurniati, 2016: 7) memaparkan bahwa kontribusi bermain terhadap perkembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi antara lain yaitu bermain membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar, suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik lagi bagi anak daripada sekadar dalam tugas menamai atau menyentuh objek, dan bermain juga melibatkan interaksi dengan orang lain, hal tersebut sangatlah memfasilitasi perkembangan bahasa anak. Selain itu Vygotsky (Kurniati, 2016: 23) berpendapat bahwa permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik perkembangan aspek keterampilan, sosial, dan afektif.

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung terhadap pentingnya menjaga kelestarian budaya bangsa dan perkembangan usia anak maka peneliti tergerak menggunakan permainan tradisional sebagai strategi guna meningkatkan hasil belajar siswa.

## KERANGKA TEORI

### **Konsep Belajar**

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003) *dalam* (Hamdani, 2011). Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang, dan langsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Siregar dan Nara (2000) *dalam* Dirmin dan Cich Juarsih (2014), mengemukakan Perubahan tingkah laku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui intraksi dengan lingkungannya.

### **Permainan**

Hurlock (1978:160) mengemukakan bahwa permainan (play) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Bettelhiem (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.

Docket dan Flear (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 47) bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.

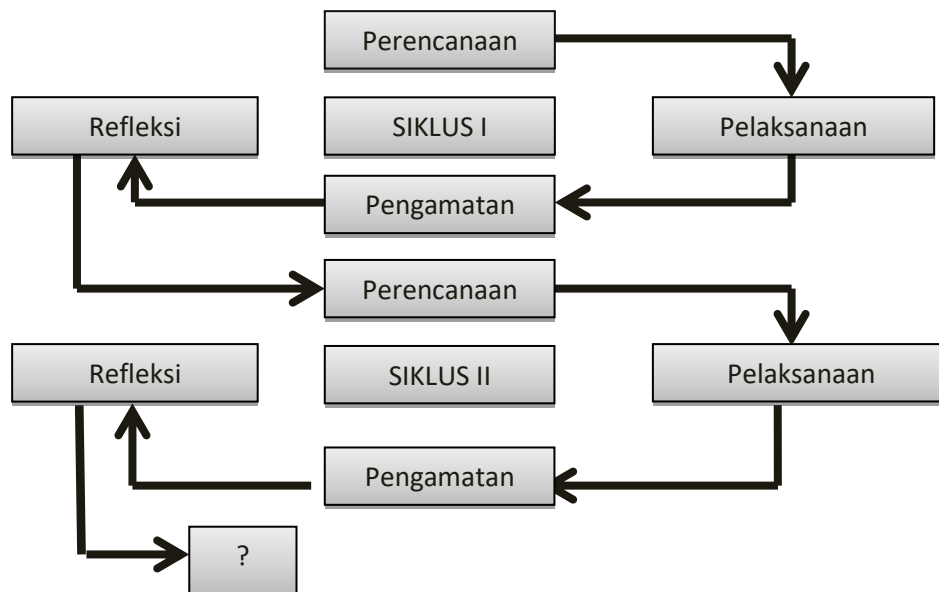
## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas yang dilakukan secara bersiklus. Menurut Arikunto (dalam Tukiran dkk, 2012: 16), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas di atas, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Rancangan penelitian PTK dapat dilakukan dalam beberapa siklus tergantung hasil lapangan. Satu siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Dalam pelaksanaan PTK ini peneliti menggunakan model PTK kolaboratif yaitu peneliti berkolaborasi dengan seorang kolaborator yaitu teman sejawat. Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas IVB semester genap tahun ajaran 2019/2020 di SD Katolik Maumere 2 yang terletak di Kelurahan Kota Uneng, Kecamatan Alok, Kabupaten Sikka. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2019/2020 yaitu

bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2020 dimulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan.

Dalam subjek penelitian ini yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IVBSD Katolik Maumere 2, yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 132), yang dilaksanakan dalam setiap siklus masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut ini adalah alur dalam penelitian tindakan kelas yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2010 : 132).



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis – Taggart (Arikunto, 2010: 16)

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah menggunakan bentuk tes dengan bentuk soal objektif dalam pilihan ganda dan essay. Analisis data dilakukan dengan cara membandingkan kondisi awal siswa dengan kondisi pada siklus I dan kemudian dibandingkan dengan langkah selanjutnya yaitu siklus II. Data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar siswa, dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif yang digunakan adalah mencari skor rerata dan mencari presentase peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklus. Skor rerata dalam penelitian ini adalah skor rata-rata kelas dari hasil soal evaluasi siklus I dan soal evaluasi siklus II. Cara menghitung rerata kelas adalah sebagai berikut:  $M = \frac{\sum X}{N}$ , dengan keterangan : M = Mean (Skor rata-rata kelas),  $\sum X$  = Jumlah skor seluruh siswa, N = Banyak siswa

Peningkatan hasil belajar adalah besarnya kenaikan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan kelas sampai setelah dilakukan tindakan kelas. adapun presentase yang dihitung dalam penelitian ini adalah hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa tahun lalu, evaluasi soal siklus I dan evaluasi soal siklus II. Nilai KKM pada pembelajaran Matematika yang telah ditentukan oleh SD Katolik Maumere 2 adalah 75.

$$\text{Presentase Siswa} \geq \text{KKM} = \frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Peneliti membandingkan hasil belajar siswa pada kondisi awal dengan kondisi akhir menggunakan rata-rata siswa yang mencapai KKM. Data kualitatif diperoleh peneliti hasil observasi yang dilakukan ketika melakukan proses belajar-mengajar.

## DISKUSI

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti telah berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan oleh peneliti dalam instrumen pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Adapun tabel indikator pencapaian penelitian yang telah disusun oleh peneliti dari kondisi awal, target capaian dan kondisi akhir setelah pelaksanaan dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Peningkatan Jumlah Siswa yang Mencapai KKM per Siklus**

Kegiatan	Tuntas	Tidak Tuntas
Pra Siklus	7 siswa atau 35%	13 siswa atau 65%
Siklus I	9 Siswa atau 45%	11 Siswa atau 55%
Siklus II	20 Siswa atau 100%	0 siswa atau 0%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan penelitian dengan menggunakan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam sebuah pendidikan pasti ada penilaian siswa. Penilaian siswa dilakukan guna mengukur sejauh mana siswa memahami sebuah materi. Dalam penilaian siklus I dan siklus II yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan nilai rata-rata.

Berdasarkan uraian di atas itu merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi tidak terstruktur ketika melakukan penelitian. Peneliti mengamati siswa dan kemudian mencatatnya. Ada beberapa catatan yang ditulis penelitian pada siklus I dan siklus II, antara lain yaitu 1) ada beberapa siswa yang hampir saja bertengkar karena tidak terima kelompoknya kalah, 2) siswa cenderung berkompetisi untuk menang, 3) peneliti kurang rinci dalam menjelaskan aturan permainan hal itu menyebabkan siswa sulit dikondisikan dan menyebar kemana-mana, 4) siswa lebih aktif dan cenderung sering bertanya mengenai hal yang mereka lihat atau pertama kali mereka alami, 5) siswa terlihat lebih senang belajar diluar kelas, 6) Guru membuat batas arena permainan agar siswa tidak pergi-pergi terlalu jauh, 7) dari penggunaan metode permainan siswa belajar menghargai dan bekerja sama, 8) ketika kalah/ gagal dalam permainan siswa cenderung mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam metode permainan tradisional ada kekurangan dan kelebihannya. Kekurangan strategi permainan tradisional antara lain yaitu siswa sulit dikondisikan dan pada saat proses permainan berlangsung, munculnya kata-kata yang cenderung kasar. Kelebihan strategi permainan tradisional siswa lebih aktif dalam pembelajaran, melatih sikap menghargai dan bekerja sama, siswa mendapat pengalaman nyata, menggunakan strategi permainan tradisional juga membuat siswa menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh

Kurniati (2016: 23) bahwa strategi permainan tradisional memiliki kekurangan dan kelebihan. Salah satu yang sesuai dengan teori tersebut adalah pada saat proses permainan berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak dan bahasa yang diucapkan cenderung kasar.

### KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlangsung dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi permainan tradisional pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas IVBSD Katolik Maumere 2 mengalami peningkatan dengan cara penyampaian materi pembelajaran dibuat lebih kreatif dan menarik dengan cara mengubah strategi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut yang mendukung proses belajar menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

Uji coba penelitian lebih baik dilakukan pada lebih dari satu sekolah dasar. Permainan yang digunakan dalam setiap siklus pembelajaran sebaiknya lebih dari satu jenis permainan. Pada penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya mengukur aspek pengetahuan saja tetapi juga aspek sosial dan aspek keterampilan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Arifin, Z. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwitagama, dkk. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pengembangan SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: AR- RUZZ Media
- Fathani, A Halim. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta : Ar Ruaz Media.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herdiansyah, H. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group