

Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Sri Wiliah Ningtiasih^{1*}, Hadiyanto²

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi. Indonesia¹²

Correspondence author : sriwiliahningtiasih007@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD N 89/VII Pulau Lintang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, dengan menggunakan *Quasi eksperimental design* sebagai jenis penelitian yang digunakan. Serta *pretest post test control group design* sebagai rancangan Dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini yaitu 4 sekolah dasar yaitu SDN 89/VII Pulau Lintang, SDN 21/VII Penarun, SD N 106/VII Tanjung III dan SD N 46/VII Tanjung II. Sampel pada penelitian ini yaitu 26 siswa kelas IV SD N 89/VII Pulau Lintang. Hasil dari penelitian ini yaitu pengaruh permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD N 89/VII Pulau Lintang memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional

The Effect of Traditional Game Implementation on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional games from the Sarolangun Regency area on learning outcomes for fourth grade students in mathematics at SD N 89/VII Pulau Lintang. The research method used in this research is quantitative, using quasi-experimental design as the type of research used. As well as the pretest post test control group design as the design in this study. The population in this study were 4 elementary schools namely SDN 89/VII Pulau Lintang, SDN 21/VII Penarun, SD N 106/VII Tanjung III and SD N 46/VII Tanjung II. The sample in this study were 26 grade IV students at SD N 89/VII Lintang Island. The results of this study are the influence of traditional games from the area of Sarolangun Regency on the learning outcomes of fourth grade students in mathematics at SD N 89/VII Pulau Lintang has a value of Sig. (2-tailed) of 0.000 and the value of Sig. (2-tailed) < 0.05. This shows that the hypothesis is accepted, which means that there is a significant influence of traditional games on student learning outcomes

Keywords: Learning Outcomes, Learning Mathematics, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU No. 20 tahun 2003). Pendidikan juga merupakan proses belajar yang dilakukan sepanjang hayat. Hal ini berarti bahwa pendidikan tidak pernah lepas sepanjang hidup manusia dalam memperoleh dan mendapatkan pengetahuan. Pendidikan secara umum dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar yang diharapkan. Untuk itu pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain sehingga dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat tercapai dengan baik.

Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran yaitu; (1) semangat belajar rendah. (2) mencari jalan pintas. (3) tidak tahu belajar untuk apa. (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian, guru hendaknya dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasakan jenuh dan bosan. Berdasarkan karakteristik tersebut, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang rentan terhadap permasalahan karakteristik tersebut.

Pembelajaran matematika sendiri merupakan pembelajaran mengenai rangkaian-rangkaian pengertian (konsep) dan rangkaian pertanyaan-pertanyaan (sifat, teorema, dalil, prinsip). Selain itu, mata pelajaran matematika sendiri identik dengan rumus, angka, dan perhitungan-perhitungan yang membuat matematika dilabelkan sebagai mata pelajaran sulit. Seperti yang diungkapkan oleh Dwi, dkk (dalam Husna, rezani, Syahrial, dan Novianti. 2022:706) yang menyebutkan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika seperti peserta didik kesulitan dalam memahami konsep, kesulitan dalam menumbuhkan keterampilan peserta didik, dan kesulitan dalam memecahkan masalah dalam persoalan-persoalan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 89/VII Pulau Lintang didapati bahwa selama proses pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional, tidak terdapat metode pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan didapati beberapa permasalahan selama proses pembelajaran matematika menggunakan metode konvensional. Adapun permasalahan yang ditimbulkan yaitu terdapat berapa siswa kurang menyukai pembelajaran matematika, siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran, beberapa siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, dan beberapa siswa tidak memiliki kemampuan dalam mengerjakan soal.

Menilai dari permasalahan tersebut, hal ini dapat menimbulkan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh murid selama mengikuti proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Kristin (2016: 92) yang mengatakan hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan, hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan pentingnya hasil belajar dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan, permasalahan tersebut dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Berbagai macam metode dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satu cara yaitu pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak dulu dan dimainkan secara berkelompok (Supriyono, 2018:6). Permainan tradisional sendiri termasuk salah satu dalam kearifan lokal. Kearifan lokal adalah kumpulan pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas dan dimaknai sebagai identitas komunitas tersebut (Afiqah et al., 2018:57). Kearifan lokal (local genius) juga merupakan bagian atau sama dengan cultural identity (identitas budaya) (Brata Ida Bagus, 2016:13). Dimana kearifan lokal merupakan warisan yang diturunkan sejak lama sehingga menjadi identitas yang melekat di daerah tersebut.

Permainan tradisional memiliki keuntungan atau manfaat yang baik bagi perkembangan anak. Manfaat dari permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti kecerdasan linguistik (berbahasa); kecerdasan logika matematika (menghitung); kecerdasan visual-spasial (ruang); kecerdasan musikal (musik/ irama); kecerdasan kinestetika (fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (hubungan antar manusia); kecerdasan interpersonal (memahami diri sendiri); kecerdasan spiritual (mengetahui dan mencintai ciptaan Tuhan) (Saputra & Ekawati, 2017). Selain itu permainan tradisional dapat membangun kemampuan anak untuk mandiri, disiplin, belajar berdialog dengan teman, mulai belajar berhitung, serta mau mengemukakan pendapatnya sendiri. Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu salah satunya menggunakan permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun. Permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun sendiri merupakan permainan yang terdapat di daerah Sarolangun. Beberapa permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar salah satunya yaitu permainan bedil bambu, bedil buluh, daro, patok lele dan dom/dam (Ningtiasih et al. 2020). Selain itu Ningtiasih et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa beberapa permainan tradisional tersebut pernah diimplementasikan dalam proses pembelajaran, hanya saja mata pelajaran yang diimplementasikan permainan tersebut yaitu pembelajaran olahraga. Berdasarkan penelitian tersebut juga dapat diketahui bahwa beberapa guru berharap permainan tradisional dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya dan tidak hanya berfokus pada mata pelajaran olahraga saja.

Berdasarkan penelitian Ningtiasih et al. (2020) peneliti tertarik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pengimplementasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat menerapkan permainan tradisional secara lampu setelah mengetahui dampak atau pengaruh implementasi permainan dalam proses pembelajaran. Selain itu berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 89/VII Pulau Lintang yang mendapati bahwa siswa mengalami beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika, Salah satunya yaitu hasil belajar matematika yang rendah. Untuk itu perlu cara atau metode yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode permainan tradisional. Pengimplementasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran matematika juga perlu memperhatikan beberapa hal Contohnya yaitu mata pelajaran yang sesuai dengan permainan yang akan digunakan sehingga dampak yang ingin dicapai oleh pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. Permainan tradisional yang mungkin dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada kelas IV di SD Negeri 89/VII Pulau Lintang yaitu permainan Daro, Patok lele dan Dom/dam.

Selain menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian ini juga sesuai dengan tujuan dari Undang-Undang Nomor 05

tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan yang berbunyi “Pemerintah Pusat dan/atau Pemerintah Daerah melakukan pengarusutamaan Kebudayaan melalui pendidikan untuk mencapai tujuan Pemajuan Kebudayaan” (RI, 2017). Seperti yang sudah dijabarkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan sehingga permainan tradisional harus diikutsertakan dalam pembelajaran agar permainan tradisional tidak hilang

METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 89/VII Pulau Lintang, yang terletak di desa Pulau Lintang RT 7 RW 4, kecamatan Bathin VIII kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi dengan kode pos : 37841. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 89/VII Pulau Lintang. Waktu penelitian dilaksanakan pada 25 Januari – 11 Maret 2023, yang terletak pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sementara itu uji coba soal dilakukan di lakukan di kelas IV SD Negeri 21/VII Penarun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari ‘sesuatu’ yang dikenakan pada subjek yang diteliti (Paramita, dkk, 2021:14-15). Dengan kata lain penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Quasi eksperimental design* (eksperimen semu), desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Tujuan penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasikan semua variabel yang relevan. (Suryabrata, 2013)

Penelitian ini merupakan rancangan eksperimen *Pretest-Posttest Control group Design*. Dalam rancangan ini sampel akan dipilih secara random yang kemudian akan dibentuk menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok kontrol*. Kemudian diberikan *Pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara *kelompok eksperimen* dan *kelompok kontrol*. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. (Sugiyono, 2011 : 113)

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan *Random Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* digunakan untuk menentukan sekolah yang akan dijadikan sampel dalam penelitian, sedangkan *Random Sampling* digunakan untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Purposive Sampling*, yang berarti sampel tersebut ditentukan dengan pertimbangan tertentu. Menurut Margono, pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan pada ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Susilana, 2015). Ciri-ciri yang dapat digunakan dalam menentukan sampel adalah sebagai berikut :

1. Salah satu Sekolah Dasar dari 4 Sekolah SDN 89/VII Pulau Lintang, SDN 21/VII Penarun, SD N 106/VII Tanjung III dan SD N 46/VII Tanjung II
2. Siswa kelas IV Sekolah Dasar
3. Jumlah siswa dapat dibagi menjadi 2 kelompok dengan total minimal 12 siswa perkelompok.

Setelah ditentukan berdasarkan ciri-ciri tersebut, peneliti memilih SDN 89/VII Pulau Lintang sebagai sampel penelitian dikarenakan memiliki total siswa terbanyak

yaitu 26 siswa, dan dapat dibagi menjadi 2 kelompok dengan 13 siswa perkelompok. Teknik *Random Sampling* yaitu memilih secara/random 2 kelas di SDN 89/VII Pulau Lintang, untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk menentukan dari 26 siswa yang mana merupakan kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga membentuk 13 siswa per kelas yang akan dilabeli kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilahan pembagian siswa kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan melakukan undian untuk membentuk kelas Iva dan IVB, yang selanjutnya secara undian menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan undian yang telah dilakukan, peneliti memilih kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar matematika mata pelajaran matematika dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang berhubungan dengan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan keliling dan luas persegi persegi panjang dan segitiga dan hubungan antar garis sejajar berpotongan berhimpitan. Selanjutnya, dari hasil deskripsi data pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika terdapat pada lampiran dan diperoleh persentase tiap kelas sebagai berikut

Tabel 1. hasil persentasi hasil dari analisis deskripsi pada hasil belajar matematika

Hasil belajar matematika	Kelas IVA (Kontrol)		Kelas IVB (Eksperimen)	
	keterangan	persentase	keterangan	persentase
Pre-test hasil belajar	rendah	92,30%	rendah	100 %
	sedang	7,70%		
Post-test hasil belajar	rendah	30,8 %	sedang	69,2 %
	sedang	69,2 %	tinggi	30,8 %

Berdasarkan hasil analisis deskripsi didapati bahwa untuk kelas kontrol nilai *pretest* memiliki tingkat rendah dan sedang, dengan sebanyak 12 siswa tingkat rendah dan sebanyak 1 siswa tingkat sedang. Sedangkan untuk nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki tingkatan rendah, dengan keseluruhan siswa yaitu 13 siswa memiliki tingkatan rendah.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa rentang antara hasil *pretest* kelas kontrol dan eksperimen tidak memiliki banyak perbedaan. Hal ini dapat dilihat dalam nilai *pretest* dari kedua kelas sama-sama memiliki tingkatan rendah dan hanya perbedaan 1 siswa dengan tingkat sedang pada kelas kontrol dan 0 siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan hasil deskripsi untuk nilai *post test* untuk kelas kontrol memiliki rendah dan sedang, dengan frekuensi 4 siswa tingkat rendah dan 9 siswa tingkat sedang.

Sedangkan untuk tingkatan nilai *post test* kelas eksperimen memiliki sedang dan tinggi, dengan 9 siswa tingkat sedang dan 4 siswa tingkat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa nilai *post test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dengan tingkatan kelas eksperimen yang memiliki tinggi dan kelas kontrol tidak memilikinya, meskipun memiliki banyak siswa sama dalam tingkat sedang tetapi kelas kontrol tidak memiliki tingkat tinggi dan hanya memiliki tingkat rendah.

Selain itu berdasarkan hasil analisis per bagian soal yang terdiri dari pilihan ganda, essay terstruktur dan essay bebas. Dengan 15 soal pilihan ganda, 10 soal essay terstruktur dan 5 soal essay bebas, yang jika ditotalkan terdapat 30 soal. Pembagian nilai

soal yaitu 15 total untuk pilihan ganda, 40 total essay terstruktur dan 45 total essay bebas. Yang jika diakumulasikan dari 3 bagian soal akan memperoleh total 100.

Tabel 2. Hasil Deskripsi Soal Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika	Soal	Kelas Kontrol (IVA)		Kelas Eksperimen (IVB)	
		Keterangan	Persentase	Keterangan	Persentase
Pre-Test	Pilihan Ganda (PG)	rendah	30,8%	rendah	30,8%
		sedang	69,2%	sedang	69,2%
	Essay Terstruktur (ET)	rendah	84,6%	rendah	76,9%
		sedang	15,4%	sedang	23,1%
	Essay Bebas (EB)	rendah	84,6%	rendah	92,3%
		sedang	15,4%	sedang	7,7%
Post-Test	Pilihan Ganda (PG)	rendah	15,4%	sedang	38,5%
		sedang	53,8%	tinggi	61,5%
		tinggi	30,8%		
	Essay Terstruktur (ET)	rendah	30,8%	sedang	84,6%
		sedang	69,2%	tinggi	15,4%
	Essay Bebas (EB)	rendah	30,8%	sedang	30,8%
		sedang	53,8%	tinggi	69,2%
		tinggi	15,4%		

Berdasarkan hasil analisis perbagian soal tes hasil belajar matematika didapati bahwa untuk nilai pretest Pilihan Ganda (PG) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkatan yang sama, yaitu sama-sama memiliki tingkat rendah dan sedang dengan frekuensi yang sama yaitu sama-sama 4 siswa memiliki tingkat rendah dan 9 siswa memiliki tingkat sedang. Sementara itu, dalam hasil post-test kelas eksperimen lebih unggul karena di kelas eksperimen memiliki tingkatan sedang dan tinggi dengan 5 siswa tingkat sedang dan 8 siswa tingkat tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki tingkatan rendah, sedang dan tinggi dengan 2, siswa tingkat rendah, 7 siswa tingkat sedang dan 4 siswa tingkat tinggi. meskipun sama-sama memiliki tingkat tinggi, kelas eksperimen lebih unggul karena siswa kelas eksperimen lebih banyak memiliki tingkat tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, kelas kontrol memiliki tingkat rendah sedangkan kelas eksperimen tidak memilikinya.

Selanjutnya untuk Essay Terstruktur (ET), tingkatan pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki tingkat rendah dan sedang. Dengan kelas eksperimen memiliki 10 siswa tingkat rendah dan 3 siswa tingkat sedang, sedangkan kelas kontrol memiliki 11 siswa tingkat rendah dan 2 siswa tingkat sedang. Meskipun sama tingkatannya, akan tetapi terdapat perbedaan banyak siswa dalam tingkatan tersebut. Untuk tingkatan post-test kelas eksperimen sedang dan tinggi dengan 11 siswa tingkat sedang dan 2 siswa tingkat tinggi. sedangkan kelas kontrol memiliki tingkat rendah dan sedang dengan 4 siswa tingkat rendah dan 9 siswa tingkat sedang.

Terakhir yaitu Essay Bebas (EB), tingkatan pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki tingkat rendah dan sedang. Dengan kelas eksperimen memiliki 12 siswa tingkat rendah dan 1 siswa tingkat sedang, sedangkan kelas kontrol memiliki 11 siswa tingkat rendah dan 2 siswa tingkat sedang. Meskipun sama tingkatannya, akan tetapi terdapat perbedaan banyak siswa dalam tingkatan tersebut.

Untuk tingkatan post-test kelas eksperimen sedang dan tinggi, dengan 4 siswa tingkat sedang dan 9 siswa tingkat tinggi. Sedangkan kelas kontrol memiliki tingkat rendah, sedang, dan tinggi dengan 4 siswa tingkat rendah, 7 siswa tingkat sedang dan 2 siswa tingkat tinggi. Meskipun kelas kontrol memiliki tingkat tinggi, tetapi kelas eksperimen lebih unggul karena lebih banyak siswa kelas eksperimen yang memiliki tingkat tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS statistik. Hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Apabila nilai Sig. < 0,05 maka data tidak normal. Sedangkan Jika nilai Sig > 0,05 maka data tersebut normal. Berdasarkan uji normalitas didapati bahwa nilai signifikan (Sig.) *pretest* dari kelas kontrol dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,295 dan 0,097. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikan (Sig.) baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk data *pretest* memiliki data Sig. > 0,05. Yang berarti data *pretest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki signifikan (Sig.) sebesar 0,238 dan 0,126. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa baik *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol memiliki nilai Sig. > 0,05. Maka berdasarkan hal tersebut, distribusi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi secara normal.

Pengujian homogenitas hasil belajar matematika dilakukan dengan menggunakan SPSS statistik. Hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan *Levene statistik* dengan melihat signifikan (Sig.) rata-rata dari hasil belajar matematika. Apabila nilai Sig. > 0,05 maka data tersebut homogen, sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Didasarkan pada pengujian homogenitas untuk melihat apakah data homogen atau tidak dilihat dari nilai signifikan (Sig.) rata-rata (mean) dari hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil uji homogenitas didapati bahwa nilai signifikan (Sig.) rata-rata hasil belajar siswa sebesar 0,061. Berdasarkan data tersebut nilai Sig. > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS statistik. Pengujian dilakukan dengan menggunakan independent sample t test dengan melihat nilai signifikan. Apabila nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima. Sebaliknya jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan program SPSS statistik dapat diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) hasil belajar matematika sebesar 0,000. Dari data tersebut nilai hasil belajar matematika memiliki Sig.(2-tailed) < 0,05. Berdasarkan ketentuan, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika. Adapun nilai pengaruh sebesar 26,077.

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan, hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kristin,2016:92). Hasil belajar juga merupakan akumulasi nilai dari segala aspek setelah melakukan proses pembelajaran yang panjang. Hasil belajar dalam proses pembelajaran dijadikan acuan apakah materi pembelajaran telah tersampaikan dengan baik atau tidak. Banyak faktor dalam memperbolehkan hasil belajar, baik dari segi motivasi belajar, prestasi belajar, minat belajar, dan sebagainya (Hamdu & Agustina. 2011).

Penyebab perubahan hasil belajar juga dapat disebabkan oleh materi yang ada dalam mata pelajaran yang digunakan, contohnya yaitu mata pelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran matematika memiliki beberapa masalah dalam proses pembelajarannya diantaranya yaitu kesulitan dalam memahami konsep, kesulitan dalam menumbuhkan keterampilan peserta didik, dan kesulitan dalam memecahkan masalah dalam persoalan yang diberikan oleh guru (Husna et al. 2022:706). Selain itu, penyebab masalah pembelajaran matematika terlebih di kelas IV pada pembelajaran bangun datar yaitu kesulitan memahami sifat-sifat bangun datar, kesulitan menentukan rumus untuk menyelesaikan masalah, kelemahan dalam menghitung dan kesulitan bahasa dan membaca. (Monalisa, et al. 2022: 405)

Berdasarkan hasil analisis data deskripsi yang telah dilakukan oleh peneliti, didapati bahwa tingkat hasil belajar matematika sebelum perlakuan yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki rata-rata tingkatan rendah. Sehingga dari kedua data tersebut tidak terlalu besar perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran. Setelah dilakukan perlakuan yaitu kelas eksperimen dilakukan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dan kelas kontrol dilakukan pembelajaran menggunakan konvensional (ceramah), maka didapati bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis, didapati bahwa hasil belajar matematika setelah dilakukan perlakuan yaitu, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata dalam tingkatan sedang begitu pula dengan kelas kontrol. Akan tetapi, terdapat perbedaan lain dari kedua perlakuan tersebut. Dalam kelas eksperimen meskipun rata-rata tingkatan sama dengan kontrol, kelas eksperimen memiliki beberapa siswa yang mendapatkan tingkatan tinggi. Sedangkan kelas kontrol meskipun sama rata-rata tingkatannya tapi tidak memiliki siswa yang tingkat tinggi, kelas kontrol memiliki beberapa siswa yang tingkat rendah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan didapati nilai Nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$, sehingga dari data tersebut dapat dilihat bahwa hipotesis diterima yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa hipotesis diterima sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh pengimplementasian permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD 89/VII Pulau Lintang.

Hasil uji hipotesis ini juga sejalan penelitian yang dilakukan oleh Widiani (2020) yang mendapatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas II SD Gugus Mas Ubud. Meskipun terdapat perbedaan dalam kelas dan mata pelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu, Akan tetapi hasil penelitian memiliki persamaan yaitu sama-sama terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan permainan tradisional dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Beberapa hasil penelitian memiliki pendapat yang sama yang mengatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode permainan (Sulaiman, 2013; David & Imansyah (2019); Kidi et al., 2017; Agustini, & Aniq KHB, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat kita lihat bahwa dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini

dikarenakan siswa lebih mudah memahami pembelajaran jika dikaitkan secara langsung dengan hal-hal yang menyenangkan dan hal-hal yang mereka kenali.

Selain itu dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti kita ketahui motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara (dalam azizah; 2016) yang mengatakan bahwa motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, sebab motivasi merupakan faktor yang banyak memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Untuk itu sebelum Meningkatkan hasil belajar siswa kita perlu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terlebih dahulu salah satunya itu dengan menggunakan permainan tradisional.

Pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional dapat lebih efektif Meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan permainan tradisional (Azizah, 2016). Hal ini dapat terlihat dari tingkatan *Post-test* hasil belajar matematika siswa, dimana hasil *post-test* kelas eksperimen memiliki tingkatan sedang dan tinggi. Sedangkan hasil *post-test* kelas kontrol memiliki tingkatan rendah dan sedang. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar matematika *pretest dan posttest* kelas eksperimen lebih unggul dan meningkat lebih pesat dibanding kelas kontrol yang hanya meningkat dari rendah ke tingkat rendah dan sedang.

Fantiro & Barifin (2019) menyatakan permainan tradisional dapat merangsang kecerdasan kinestetik sangat baik, selain itu untuk menumbuhkembangkan unsur-unsur pendidikan. Untuk itu tidak ada salahnya kita menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam proses pembelajaran selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memiliki banyak manfaat lainnya.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat ahli dan penelitian terdahulu serta hasil uji hipotesis dan deskripsi data penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengimplementasian permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD 89/VII Pulau Lintang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran analisis data dan pembahasan yang telah dibahas di bab IV, yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengimplementasian permainan tradisional daerah kabupaten Sarolangun terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SD N 89/VII Pulau Lintang. Adapun besar pengaruhnya yaitu 26,077

DAFTAR PUSTAKA

- Afiqoh, N., Atmaja, H. T., & Saraswati, U. (2018). Penanaman Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Pokok Bahasan Perkembangan Islam di Indonesia Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Ajaran 2017 / 2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 42–53.
- Azizah, I. M. A. (2016). Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279-308.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Brata Ida Bagus. (2016). Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB, 05(01), 9–16.* <https://doi.org/10.1007/s11104-008-9614-4>
- David, M., & Imansyah, F. (2019, March). Pengaruh Metode Pembelajaran Variasi Passing Berpasangan Terhadap Hasil Ketepatan Passing Pada Permainan Sepak Bola Siswa Smk Negeri 5 Palembang. In *Seminar Nasional Olahraga (Vol. 1, No. 1)*.
- Fantiro, F. A., & Barifin, B. (2019). Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 3(2), 58-63.*
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan, 12(1), 90-96.*
- Husna, E. N., Rezani, R. M., Syahril, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(3), 704-707.*
- Kidi, N., Kanigoro, B., Salman, A. G., Prasetio, Y. L., Loka Adi Nugroho, I., & Sukmandani, A. A. (2017). Budaya Informasi Indonesia Berbasis Android Permainan Edukasi. *Procedia Ilmu Komputer, 116, 99–106.* <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.015>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(1), 90-98.* <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Monalisa, A., Methalia, E., Yanti, Y. A., Syahril, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(3), 394-406.*
- Ningtiasih, S. W., Syahril, S., & Kurniawan, A. R. (2020). *Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar (2021), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Lumajang: Widya Gama Press
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Traditional Games in Improving Children's Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi, 2(2), 48–53.*
- Sari, N. Y., Agustini, F., & KHB, M. A. (2019). Efektivitas permainan tradisional Gobak Sodor terhadap hasil belajar subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review.*
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulaiman, A. (2013). Penerapan media permainan dakon dalam peningkatan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sumadi Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.*
- Susilana, Rudi. (2015) *Modul 6 Populasi dan Sampel*. Jakarta.
- Widiani, A. A. O. V. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 4(1), 13-22.* <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3076>