

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK SISWA KELAS V SDN
62 WAEPEJJE KABUPATEN BULUKUMBA**



07/04/2021

1 esp
Dib. Aluma

P/014/PGSD/2100
HAS
m'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2020**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **HASTUTI**, Nim **10540 11167 16** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 048 Tahun 1442 H/2021 M, Tanggal 08 Rajab 1442 H/ 20 Februari 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 22 Maret 2021

18 Rajab 1442 H

Makassar,

22 Maret 2021 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
2. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si. (.....)
4. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si. (.....)

Disahkan oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Datar Melalui Permainan Tradisional Engklek Siswa Kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **HASTUTI**

NIM : 10540 11167 16

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diajukan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Maret 2021

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd

Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si

Diketahui:

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM : 1148913

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan Dengan Penuh Keikhlasan, Menyelesaikan Dengan Penuh Kebahagiaan
- ❖ Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sungguh Allah beserta orang-orang yang berbuat baik.
(Al- Ankabut ayat 69)
- ❖ Kecerdasaan dan karakter adalah tujuan nyata sebuah pendidikan.



Segala perjuangan hingga titik ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang memahami kita lebih daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Terlebih rasa syukur yang amat dalam kepada Allah Swt atas segala kemudahan yang diberikan.

ABSTRAK

Hatuti. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Melalui Permainan Tradisional Engklek Siswa Kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Husniati dan Pembimbing II Andi Ardhillah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba melalui permainan tradisional dalam pembelajaran matematika bangun datar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sederhana yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 62 Waepejje Kab. Bulukumba sebanyak 2 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai hasil belajar pada siklus pertama yang terdiri dari dua orang siswa yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu siswa pertama memperoleh nilai 55 dan siswa kedua memperoleh nilai 40. Dari kedua siswa tersebut masih berada pada kategori rendah. Ini diakibatkan karena siswa belum paham dalam menentukan keliling bangun datar dan masih senang bermain daripada mempelajari materi yang diberikan. Sedangkan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa siswa masih belum paham membedakan setiap rumus menghitung keliling bangun datar, masih keliru dalam pemberian simbol operasi hitung dalam rumus bangun datar. Selanjutnya pada siklus kedua dengan materi luas bangun datar kedua siswa memperoleh nilai hasil belajar yaitu siswa pertama 90 dan siswa kedua 85 dan siswa sudah mengerti pada materi bangun datar dengan menggunakan permainan tradisional engklek, sehingga berada pada kategori tinggi. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba pada materi bangun datar melalui permainan tradisional engklek mengalami peningkatan.

Kata kunci : *Bangun Datar, Permainan Tradisional Engklek, Meningkatkan Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya, sehingga dengan penuh ketenangan hati dan keteguhan pikiran dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **”Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Melalui Permainan Traditional Engklek Siswa Kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba”** Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua saya, Alm, Tao, dan Hamdana serta kakak saya Nurul Hikmah, Adik saya serta keluarga besar yang telah mendidik dan mendoakan penulis, semoga Allah senantiasa melimpahkan kesehatan, kekuatan dan kebahagiaan dunia wal akhirat.
2. Prof. Dr. H. Ambo Asse M.Ag, Selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Dr. Andi Husniati S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Andi Ardhillah Wahyudi, S.Pd, M.Si. selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali segudang ilmu kepada penulis.

Akhir kata Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terkait dalam penulisan skripsi ini, semoga karya tulis ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan. Semoga pertolongan Allah senantiasa tercurah kepada kita, Aamiin.

Makassar, Desember 2020

Hastuti

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	26
C. Faktor Yang Diselidiki.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	32
H. Indikator Keberhasilan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Siklus 1.....	40

2. Siklus 2.....	53
B. Pembahasan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72



DAFTAR TABEL

2.1	Daftar Kualifikasi Guru SDN 62 Waepejje Kab Bulukumba.....	10
3.1	Kategori Penilaian Keterampilan Hasil Belajar Siswa	39
4.1	Hasil Observasi Proses Pembelajaran Bangun Datar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Siklus 1	49
4.2	Deskriptif Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	50
4.3	Hasil Observasi Proses Pembelajaran Bangun Datar Pada Siklus 2.....	61
4.4	Deskriptif Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	62
4.5	Peningkatan Hasil Observasi Proses Pembelajaran Bangun Datar Pada Siklus 1 Dan 2.....	65
4.6	Perbandingan Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Dari Siklus 1 Ke Siklus 2.....	65
4.7	Deskriptif Frekuensi Nilai Hasil Belajar Pada Siklus 1 dan 2.....	66

DAFTAR GAMBAR

2.1 Ilustrasi Bidang Engklek.....	20
2.2 Ilustrasi Bangun Datar Pada Gacuk.....	21
2.3 Bidang Engklek Dalam Pembelajaran Matematika.....	26
2.4 Kerangka Pikir.....	29
4.1 Lembar Jawaban Subjek 1 Pada Siklus 1.....	45
4.2 Lembar Jawaban Subjek 2 Pada Siklus 1.....	46
4.3 Lembar Jawaban Subjek 1 Dan 2 Pada Siklus 2.....	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh suatu negara. Suatu negara dapat dianggap sebagai negara maju ketika pendidikan di negara tersebut berkualitas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Andinny (2012) pendidikan merupakan hal terpenting dari suatu negara yang merupakan jati diri negara tersebut. Oleh karena itu, suatu negara akan berusaha meningkatkan kualitas pendidikan termasuk negara Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu faktor paling mendasar dalam kehidupan manusia. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Departemen Pendidikan Nasional RI, 2003) menyatakan bahwa Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis bertanggung jawab.

Salah satu cabang pendidikan yang tidak kalah pentingnya yaitu pendidikan matematika karena pendidikan matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika dijadikan salah satu mata pelajaran wajib baik di SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi. Matematika juga selalu dijadikan mata pelajaran pokok yang diujikan pada saat Ujian Akhir Nasional (UAN). Matematika perlu dipelajari mulai dari sekolah

dasar sampai ke perguruan tinggi karena matematika merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan kembangkan berpikir logis, nalar, kritis dan rasional siswa. Sebagaimana yang dijelaskan oleh BSNP pembelajaran matematika pada dasarnya agar siswa dapat menggunakan matematika sebagai cara bernalar, berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta sebagaimana yang dijelaskan pada Permendiknas No 22 tahun 2006 menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Pembelajaran matematika adalah aktivitas memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah. Fitri, dkk (2014) pembelajaran matematika akan lebih baik saat siswa mampu mengkontruksi melalui pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, keterlibatan siswa secara aktif sangat penting dalam kegiatan pembelajaran matematika. Dalam hal ini pembelajaran matematika merupakan sarana pembentukan pola pikir siswa. Akan tetapi pembelajaran matematika selama ini yang dilaksanakan ternyata belum memaksimalkan pencapaian tujuan dari pendidikan matematika. Supardi (2013) hasil belajar matematika merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran matematika.

Hasil belajar matematika siswa rendah disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal siswa dan faktor guru yang mengajar. Dilihat dari faktor internal siswa, hasil

belajar matematika siswa rendah dikarenakan pelajaran matematika dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit. Kesulitan tersebut disebabkan oleh keabstrakan objek matematika. Irlinawati, dkk (2013) kesulitan pelajaran matematika tersebut juga diperparah dengan sikap siswa seperti tidak inisiatif bertanya, tidak berani menjawab pertanyaan dari guru secara individu, dan kemandirian dalam mengerjakan soal-soal matematika siswa juga sangat kurang. Adapun jika dilihat dari faktor guru yang mengajar, hasil belajar matematika siswa rendah karena strategi, pendekatan, model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional sehingga siswa tidak aktif, bosan dan tidak ter kendalinya suasana kelas seperti mengobrol pada saat guru menjelaskan. Hal ini yang sangat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut yaitu pelaksanaan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru serta anggapan siswa tentang pembelajaran matematika itu sulit. Sehingga guru dituntut untuk mengubah model pembelajaran yang sebelumnya pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Oriented*) beralih ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Oriented*).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Februari 2020 terhadap proses pembelajaran matematika di kelas V SDN 62 Waepejje menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi model pembelajaran yang dilakukan. Adapun beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: Siswa kurang menyukai pembelajaran matematika, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, seperti kurang memberikan respon terhadap penjelasan guru, jarang bertanya maupun mengemukakan atau mengkomunikasikan pendapatnya

karena terbiasa hanya mendengarkan penjelasan guru, siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa mudah bosan dalam mempelajari matematika sehingga hasil belajar matematika rendah.

Langkah awal yang perlu dilakukan agar siswa dapat menyukai matematika dan senang belajar matematika yaitu peneliti mencoba menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran matematika sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah mencoba menghidupkan kembali permainan tradisional yang sering dimainkan pada zaman dahulu. Karena permainan tradisional memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dengan mengaitkannya pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan karakteristik peserta didik, sikap sosial merupakan bagian yang paling mendominasi dalam proses pembelajaran, dimana anak berinteraksi dengan guru, teman sebaya, dan orang-orang yang ada di sekelilingnya, hal serupa diungkapkan oleh Pestalozzi (Kamtini & Tanjung, 2005: 26), yang sangat menekankan pengembangan aspek sosial pada peserta didik sehingga peserta didik dapat melakukan adaptasi dengan lingkungan sosialnya serta mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna. Dengan berinteraksi dengan lingkungannya peserta didik mendapat pengalaman. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan dalam proses pembelajaran untuk melatih peserta didik agar memiliki sikap sosial dan melatih peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Kegiatan bermain pada peserta didik dapat dilakukan dengan secara langsung atau tanpa menggunakan alat permainan. Alat permainan digunakan untuk menghasilkan sebuah pengertian, atau memberikan informasi, memberikan kesenangan,

serta membangun dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Permainan dilihat dari bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern (Ismail, 2006: 105). Seiring berkembangnya zaman, metode bermain mengalami kemajuan yang sangat pesat, beragam pilihan permainan semakin banyak baik yang bersifat elektrik maupun elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control dan permainan yang menggunakan baterai.

Dalam rangka mengakomodasi permainan tradisional dalam pembelajaran, guru matematika perlu menempatkan diri mereka sebagai fasilitator dan menempatkan siswa sebagai mitra sehingga peserta aktif dalam berbagai informasi bukan penerima pasif dari penyajian informasi. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika agar cara belajar siswa tidak monoton, dengan cara belajar sambil bermain dan dapat dengan cepat tersimpan dalam memori peserta didik. Seperti permainan tradisional engklek merupakan jenis permainan yang bersifat kompetitif namun dimainkan secara perseorangan. Hal ini yang melandasi peneliti untuk menggali lebih dalam tentang kebermanfaatan dan mengukur penggunaan permainan tradisional engklek terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar melalui permainan tradisional engklek siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, salah satu masalah utama dalam kegiatan pembelajaran matematika disekolah adalah kecenderungan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru membelajarkan murid hanya dengan menerangkan materi pelajaran, memberi contoh-contoh soal, bahkan mendikte materi pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga proses interaksi edukatif cenderung bersifat satu arah. Hal inilah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar murid, karena murid cenderung bosan atau jenuh mengikuti pelajaran. Padahal, sebagai seorang guru profesional seharusnya memikirkan untuk menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat lebih menekankan kepada keaktifan murid dalam belajar sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran matematika dapat lebih maksimal pada murid kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar bangun datar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba, penulis menerapkan permainan tradisional engklek.

3. Rumusan Masalah

Masalah pokok dalam penelitian ini, yaitu: Apakah metode permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar bangun datar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba melalui permainan tradisional dalam pembelajaran matematika bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kategori:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya bidang matematika. Selain itu juga dapat dijadikan acuan dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas dan menambah pengalaman serta pengetahuan yang menjadi bekal untuk menjadi calon pendidik yang professional dan untuk perbaikan pembelajaran pada masa yang akan datang.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan masukan untuk para guru di sekolah dasar sebagai alternatif lain pada proses pembelajaran yang digunakan selama ini, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa serta dapat dijadikan landasan

dan argumentasi bagi kebijakan yang akan diambil terkait pentingnya permainan tradisional terhadap perkembangan anak.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui permainan tradisional engklek, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk rajin belajar dan mencapai prestasi yang optimal.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). Jadi peningkatan adalah lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik.

1. Pembelajaran

Trianto (2010) belajar adalah suatu proses aktif yang siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Hamzah (2014) belajar yaitu proses yang dilakukan oleh manusia dalam upaya mendapatkan aneka ragam kompetensi, skill, dan sikap. Ketiganya itu didapat secara bertahap dan berkelanjutan. Belajar sebagai suatu perubahan yang terjadinya respons atau perubahan perilaku. Dengan demikian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan keahliannya yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Hamzah (2014) ada dua teori yang mendukung konsep belajar, yaitu teori belajar konvensional dan modern. Teori belajar konvensional menyatakan bahwa belajar adalah menambah atau mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Adapun pendapat modern menyebutkan bahwa belajar adalah kegiatan mental seseorang sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang dapat dilihat siswa memperlihatkan tingkah laku yang baru dan berbeda dari tingkah laku sebelumnya ketika ada respons menghadapi situasi baru.

Winkel dalam Hamzah (2014) mendukung pendapat modern dan menyempurnakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap yang bersifat konstan dan berbekas. Ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Belajar harus memungkinkan perubahan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu dalam aspek pengetahuan/kognitif, nilai/ afektif dan keterampilan, kemampuan kompetensi (Psikomotor).
- 2) Perubahan berasal dari buah pengalaman seperti perubahan perilaku karena adanya interaksi fisik dari yang tidak tahu menjadi tahu.
- 3) Perubahan relatif menetap cukup permanen, bukan menetap bila disebabkan obat-obatan atau minuman keras.

Pengertian hasil belajar secara umum adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar inividu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pengertian Matematika Dan Hakekat Matematika

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan Matematika. Mencari nomor rumah seseorang, menelepon, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, dan masih banyak lagi. Karena ilmu ini sedemikian penting, maka konsep dasar matematika yang benar yang diajarkan kepada seorang anak haruslah benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Setiap orang, siapapun dia, pasti bersentuhan dengan salah satu konsep di atas dalam kesehariannya.

Diungkapkan oleh Russefendi ET (Nur Rahmah, 2013) kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan Matematika. Mencari nomor rumah seseorang, menelepon, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, dan masih banyak lagi. Karena ilmu ini sedemikian penting, maka konsep dasar matematika yang benar yang diajarkan kepada seorang anak haruslah benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Setiap orang, siapapun dia, pasti bersentuhan dengan salah satu konsep di atas dalam kesehariannya.

Istilah matematika berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthanein* yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata ini berhubungan erat dengan kata Sanskerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi. Sampai saat ini masih belum ada kesepakatan yang pasti di antara para matematikawan tentang definisi matematika itu sendiri. Matematika menurut Ruseffendi (Nur Rahmah: 2013), adalah bahasa simbol; ilmu deduktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi (Nur Rahmah: 2013), yaitu memiliki objek tujuan yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif.

3. Bangun Datar

Menurut Suharja (2008) Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki Panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan

sebuah konsep abstrak. Artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang. Demikian pula dengan konsep bangun geometri, bangun-bangun tersebut merupakan suatu sifat, sedangkan yang konkret, yang biasa dilihat maupun dipegang, adalah benda-benda yang memiliki sifat bangun geometri. Misalnya persegi panjang, konsep persegi Panjang merupakan sebuah konsep abstrak yang diidentifikasi melalui sebuah karakteristik.

Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Dengan demikian pengertian bangun datar adalah abstrak. Bangun datar ditinjau dari segi sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung antara lain lingkaran, elips. Bangun datar yang bersisi lurus antara lain segitiga, persegi, persegi panjang, layang-layang, jajaran genjang dan lain-lain.

4. Permainan bagi anak-anak

Bermain kegiatan masa kanak-kanak awal bermain merupakan pekerjaan anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain, anak-anak merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan otot mereka, mengoordinasikan pandangan dan gerakan, meraih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka, dan mendapatkan keterampilan baru. Ketika bermain balok dengan berbagai bentuk, menghitung berapa banyak yang dapat mereka tumpuk, atau pernyataan, menara saya lebih tinggi dari punya kamu", pada saat itulah mereka meletakkan pondasi konsep

Tambahkan materi luas ϕ kel b datar

matematika Ketika bermain dengan komputer, mereka belajar cara berpikir baru (Silvern, 1998). Permainan mempunyai dua fungsi utama yaitu:

a) Fungsi Kognitif

Permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisasi dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan setiap anak mempunyai peranan sendiri sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

b) Fungsi Emosi

Permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan, dan konflik batin. Permainan memungkinkan melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan batin terlepas dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Dalam bermain mereka melakukan permainan. Permainan merupakan bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman- temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.

Jadi, permainan anak adalah suatu bentuk aktivitas itu sendiri, bukan karena memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas.

5. Permainan Tradisional

Permainan dapat mendukung suatu pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar (Nuraeni, 2013). Permainan tradisional adalah permainan yang bersifat turun temurun, (Kurniawati, 2015). Sedangkan menurut (Dosinaeng, 2010) Sebagai salah satu hasil budaya, permainan tradisional merupakan warisan budaya lokal yang melekat dengan kehidupan para siswa sebagai bagian dari masyarakat. Menurut (Risdiyanti & Prahmana, 2018) Permainan tradisional juga merupakan salah satu aktivitas budaya yang ada dalam kebudayaan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ialah salah satu warisan budaya lokal Indonesia yang merupakan bentuk interaksi sosial secara alami dan juga sebagai salah satu aktivitas yang ada dalam kebudayaan.

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut Aprilia dkk (2019) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Azizah: 2016: 284) Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Pada zaman dahulu permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kumiati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan. Achroni dalam Haris (2016: 16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak pada masa dahulu, permainan tradisional tidak bisa dibiarkan hilang. Keberadaan permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan di dalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

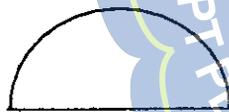
6. Permainan tradisional engklek

Salah satu permainan tradisional yang mengandung unsur pembelajaran matematika ialah engklek. Menurut (Febriyanti dkk, 2018) engklek adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Menurut (Fitriyah & Khaerunisa, 2018) Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu petak ke petak yang lain menggunakan satu kaki yang dimana petak tersebut bisa dengan segi empat, persegi Panjang, trapesium, dan lain-lain yang termasuk dalam pembelajaran matematika. Dari pemaparan diatas permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan minat pada matematika dan juga pada permainan tradisional. Memainkan permainan engklek anak-anak dapat

memahami konsep bangun datar yang tertera pada pola permainan engklek tersebut. Permainan ini dapat dimainkan oleh beberapa orang, permainan ini dapat memberi pengenalan tentang bentuk bangun datar. Di setiap daerah bangun datar yang digunakan dalam permainan engklek berbeda-beda, ada yang berbentuk persegi, persegi panjang, bahkan setengah lingkaran. Dalam permainan ini terdapat unsur geometri datar, jika diteliti lebih lanjut engklek dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Karena permainan ini mengandung unsur materi geometri dan juga perbandingan serta peluang.

a. Petak engklek

Dapat diketahui bahwa petak engklek memiliki unsur matematika yaitu unsur bangun datar, seperti persegi, persegi Panjang, dan setengah lingkaran. Hal ini dapat dilihat dari bentuknya seperti berikut.



Setengah lingkaran



persegi Panjang



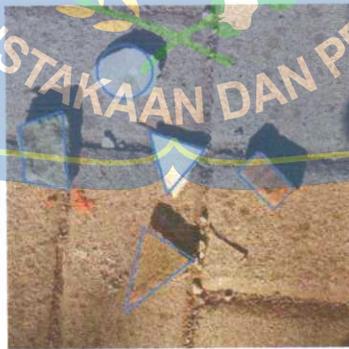
persegi



Gambar 2.1 Ilustrasi bidang engklek

b. Gacuk pada engklek

Dapat diketahui bahwa gacuk pada permainan engklek memiliki unsur bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari bentuk gacuk yang menyerupai bangun datar segitiga, trapesium, lingkaran, persegi, dan lain sebagainya. Ilustrasi bangun datar pada gacuk dalam permainan engklek dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Ilustrasi bangun datar pada gacuk.

7. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Engklek

Menurut Damayanti dan Putranti (2016) Adapun langkah-langkah atau aturan bermain dalam permainan tradisional Engklek yaitu:

1. Menggambar bidang engklek terlebih dahulu.
2. Untuk bermain anak harus mempunyai kereweng, gacuk, buah yang biasanya berupa pecahan genting.
3. Sebelum bermain pemain harus suit terlebih dahulu agar dapat menentukan siapa yang akan melompat pertama, kedua dan seterusnya.
4. Pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki disetiap kotak-kotak atau petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya ditanah. Namun, untuk kotak-kotak yang letaknya bersebelahan seperti sayap, pemain tidak perlu melompat dengan satu kaki, melainkan meletakkan kakinya pada kedua kotak tersebut secara bersamaan. Lompatan dilakukan secara berurutan mulai dari kotak yang paling dekat dengan pemain sampai kotak terakhir.
5. Kereweng atau gacuk dilempar ke petak pertama yang tergambar di tanah. Gaco yang dilemparkan harus tepat berada di dalam kotak, tidak boleh keluar kotak atau mengenai garis tepi kotak. Apabila hal demikian terjadi, maka akan digantikan oleh pemain selanjutnya.
6. Petak dengan gacuk yang berada diatasnya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh pemain, jadi pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan satu

kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Permainan diulangi demikian untuk kotak kedua, ketiga, dst hingga seluruh kotak selesai dilempari gacuk.

7. Apabila telah ada pemain yang berhasil menyelesaikan satu putaran, maka pemain tersebut masuk ke tahap mendapatkan rumah di salah satu kotak. Dengan cara pemain memegang gacuk terlebih dahulu, lalu melempar gacuk keatas sembari membalikkan telapak tangan sehingga gacuk tersebut harus jatuh tepat pada punggung tangan. Apabila gacuk tersebut jatuh ke tanah maka pemain mengulanginya hingga tiga kali. Setelah berhasil pemain kembali melompati petak seperti cara sebelumnya akan tetapi pemain hanya melompat satu kali putaran mengelilingi petak sambil membawa gacuk yang ada di punggung tangan. Akan tetapi jika pemain menjatuhkan gacuk tersebut maka dinyatakan gagal dan digantikan oleh pemain berikutnya.
8. Selanjutnya apa bila berhasil pemain lanjut mencari rumah dengan cara pemain membelakangi petak permainan lalu melempar gacuk kebelakang pada petak yang dituju tanpa menoleh dengan posisi gacuk masih berada diatas punggung tangan.
9. Apabila gacuk jatuh pada petak yang diinginkan, maka petak tersebut akan menjadi hak milik (rumah) dari pemain tersebut.
10. Setelah itu pemain mengulanginya kembali seperti tahap awal hingga akhir sampai semua petak menjadi hak milik (rumah) pemain.
11. Yang lebih banyak mendapatkan petak dianggap pemenang permainan.

8. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Tradisional Engklek

Adapun kelebihan dari permainan engklek menurut Sitohang (2018), yaitu:

1. Bahan yang digunakan dalam permainan engklek mudah dijangkau dan tidak menggunakan biaya yang banyak, bahkan bahan yang biasa digunakan adalah alat bekas yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.
2. Dapat meeningkatkan keterampilan sosial pada anak. Dengan memainkan engklek anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti interaksi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok serta mengatasi konflik dalam bermain.
3. Dijadikan sebagai pengenalan dalam pembelajaran matematika. Contohnya, siswa dapat membedakan bentuk-bentuk yang ada di area permainan engklek, seperti persegi, persegi Panjang, trapesium atau setengah lingkaran.
4. Dapat mengasah kemampuan motorik anak. Salah satu elemen yang penting dalam permainan tradisional engklek untuk mengasah kemampuan motorik anak adalah meloncat. Meloncat satu kaki saja sebagai menumpu, tetapi menggunakan dua kaki pada saat pendaratan. Pada saat akan meloncat, anak akan berhati-hari agar tidak jatuh. Kemudian peran kedua tangan sangat penting sebagai penyeimbang.
5. Mendeteksi masalah psikologis. Contohnya dapat mengetahui kemampuan penyesuaian diri anak. Dengan permainan engklek kita dapat mengetahui anak yang sedang kesulitan dalam penyesuaian diri.

6. Meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi ketika anak memainkan permainan engklek mencakup ,mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempari gacuk, membuat strategi untuk memenangkan permainan serta mencoba menyelesaikan masalah.

Kekurangan dari permainan engklek adalah kurangnya pengetahuan anak zaman sekarang tentang permainan tersebut karena permainan ini merupakan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan. Serta tempat atau lahan yang semakin sulit di temukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk.

9. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Engklek Dalam Pembelajaran Matematika

Langkah permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika yaitu:

1. Peneliti terlebih dahulu memberikan materi mengenai pembelajaran matematika bangun datar.
2. Peneliti memberikan gambaran mengenai permainan engklek seperti bentuk petak dan gacuk yang akan digunakan pada saat bermain nanti lalu menghubungkannya pada materi bangun datar.
3. Peneliti memberikan gacuk kepada peserta didik yang dimana gacuk tersebut menyerupai bangun datar.
4. Sebelum bermain peneliti Bersama peserta didik mencari ukuran sisi, Panjang, lebar dan diameter pada gacuk tersebut, lalu menentukan luas dan keliling yang dimiliki sesuai dengan rumus bangun datar.

5. Setelah itu peserta didik diarahkan dalam permainan engklek sekaligus melakukan permainan sesuai dengan instruksi peneliti.
6. Pada tahanan akhir permainan engklek peserta didik diminta mencari rumah pada petak engklek, dan pada tahap ini peneliti memberikan evaluasi. Jadi setiap peserta didik yang berhasil mendapatkan rumah maka harus diberikan soal sesuai bentuk petak yang didapat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pola engklek yang berbeda dari pola yang secara umum digunakan, agar peserta didik dengan mudah mengingat kembali bentuk bangun datar. Dimana pola tersebut sebagai berikut.



Gambar 2.3 Bidang Engklek Dalam Pembelajaran Matematika

10. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar melalui permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika bangun datar telah banyak dilakukan diantaranya:

- a. “Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V” penelitian ini dilakukan oleh Agustina Dhevin Merindah Damayanti dan Rosadina Putranti (2016). Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 69% dan respon siswa terhadap permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika 100% siswa senang dengan pembelajaran tersebut karena menurut mereka penggunaan permainan saat pembelajaran sangatlah baru dan membuat mereka tertarik untuk belajar matematika.
- b. “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Menentukan Jaring-Jaring Kubus Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDI Al-Huda Kediri. Penelitian ini dilakukan oleh Yuli Widiastutik (2017). Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek dan media tiga dimensi terhadap kemampuan menentukan jaring-jaring kubus mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDI Al-Huda kota Kediri.
- c. “Evektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” oleh Laras Retno Widyastuti dkk (2020). Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa permainan tradisional engklek evektif atau dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi nilai tempat siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Anggana.

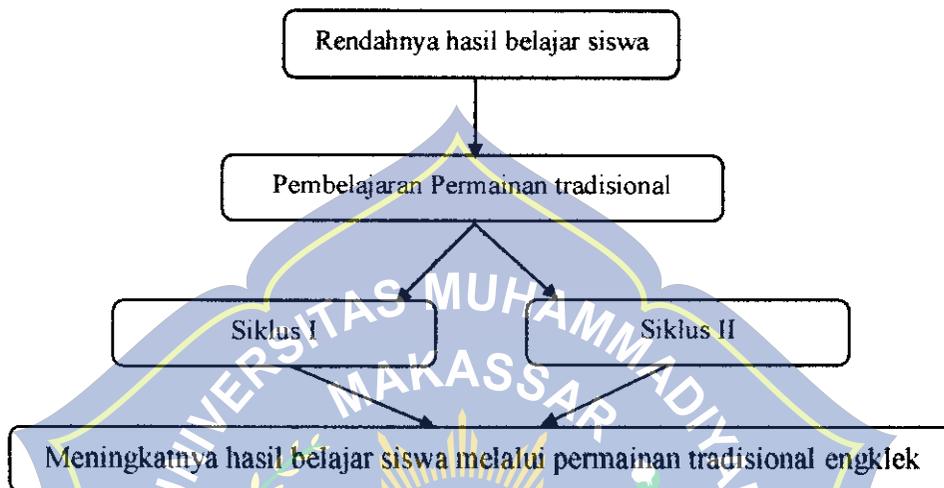
Berdasarkan hasil penelitian dari ketiga peneliti diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Kerangka Pikir

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru serta anggapan siswa tentang matematika itu sulit membuat hasil belajar matematika siswa rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa karena siswa tidak termotivasi belajar dengan cara yang monoton. Hal ini diharapkan guru dapat menggunakan pembelajaran yang tidak monoton, menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam belajar, metode Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional dapat dilakukan dengan penerapan permainan engklek. Dengan permainan engklek dapat menerapkan bangun datar yang termasuk dalam salah satu materi matematika yaitu materi bangun datar. Penggunaan metode melalui permainan tradisional dapat ditunjang dengan pemberian pembelajaran yang dapat mensinergikan otak kiri dan kanan siswa, yang dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi sehingga membuat pembelajaran matematika tidak monoton dan membosankan, yaitu dengan penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran tersebut. Diharapkan dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar matematika siswa yang memuaskan.

Meningkatnya suatu pembelajaran matematika dilihat dari 3 indikator yaitu ketuntasan hasil belajar, aktivitas belajar siswa dan respons siswa terhadap

pembelajaran yang dilaksanakan. Penggunaan metode permainan tradisional pada pembelajaran bangun datar yang diterapkan secara bersiklus berdasarkan paparan di atas, maka alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 4 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika permainan tradisional engklek diterapkan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar bangun datar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan sederhana (PTS). Jenis penelitian tindakan sederhanaan fokus pada peran orang yang terlibat dan digunakan dalam situasi nyata untuk berfokus pada pemecahan masalah-masalah yang nyata. Menurut Creswell (A. supratiknya. 2015) Tujuan dari penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan praktek pendidikan, peneliti mempelajari masalah mereka sendiri atau masalah sekolah atau lingkungan pendidikan. Model *action research* merupakan model penelitian yang sekaligus berpraktik dan berteori, atau menggabungkan teori sekaligus melaksanakan dalam praktik. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini agar dapat menjembatani antara teori dan praktik. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut dilaksanakan sendiri dengan melibatkan siswa sendiri dengan diperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa saja yang selama ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tahapan dan proses *action research* yang tiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yakni: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Karena kondisi saat sekarang ini pandemi maka penelitian ini berlangsung di rumah subjek yang terletak di Desa Balangpesoang, Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun

telah

ajaran 2020-2021 semester ganjil. Yang dimana subjek penelitian ini merupakan siswa kelas 5 SDN 62 Waepejje, yang berjumlah 2 siswa.

C. Faktor yang diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor Proses yaitu melihat bagaimana aktivitas siswa dalam proses belajar pembelajaran berlangsung.
2. Faktor hasil yaitu melihat apakah penggunaan metode permainan tradisional engklek pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dimasukkan dalam 2 siklus yang mengikuti prosedur berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti mencari sumber informasi yang memiliki keterkaitan dengan hasil belajar siswa. Maka tahapan pada perencanaan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Melakukan silaturahmi dan pendekatan kepada guru wali kelas V supaya lebih menggali informasi mengenai karakteristik siswa dan tingkatan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
2. Meminta catatan-catatan sikap, hasil belajar dan nilai rapor siswa pada guru Wali kelas V, hal ini dilakukan untuk kelancaran beradaptasi dan

untuk memilih 2 orang subjek penelitian berdasarkan nilai hasil belajar atau nilai rapor yang paling rendah

3. Menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan materi yang dipilih dan menyiapkan media yang akan digunakan.
4. Membuat lembar test yang berperan sebagai alat ukur dalam melihat perolehan nilai yang didapat dari keberhasilan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tindakan yang akan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun pada perangkat pembelajaran.

c. Observasi (*Observing*)

Pada tahap ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh 1 orang teman. Dengan tujuan agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki siswa dan kekurangan yang terdapat pada diri siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung maka peneliti mulai mencatat temuan-temuan yang didapat selama pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah mendapatkan data dari hasil observasi barulah peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang menjadi dasar pertimbangan dalam pelaksanaan siklus selanjutnya

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama saja dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Dengan melakukan perbaikan sesuai hasil refleksi siklus I. Jika siklus II tidak berhasil maka dilakukan ke siklus III.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data hasil tindakan yaitu :

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengetahui nilai KKM atau hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar observasi dengan teknik skor 1, 2, 3, 4. Lembar observasi bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran aktivitas peserta didik dan difungsikan sebagai pedoman bagi peneliti untuk mengumpulkan data penelitian.

2. Tes Tertulis

Teknik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan permainan tradisional pada mata pelajaran Matematika. Penggunaan tes tertulis dapat dilakukan dengan cara memberikan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik setelah kegiatan diakhir siklus. Setelah itu, peneliti akan melihat jumlah rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik diakhir siklus. Selanjutnya, peneliti melihat apakah nilai tersebut mengalami peningkatan atau tidak setelah diterapkan metode permainan tradisional saat proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai dasar dalam menetapkan alternatif tindakan dan melakukan refleksi. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan sudah mencapai tujuan yang diinginkan. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan observasi yakni memerhatikan fokus penelitian kegiatan apa yang harus diamati baik yang umum maupun yang khusus, menentukan kriteria yang diamati dengan terlebih dahulu mendiskusikan ukuran-ukuran apa yang digunakan dalam proses pengamatan. Secara singkat observasi digunakan untuk mengumpulkan data atau jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Di dalam kegiatan observasi ini, peneliti mengamati secara langsung peserta didik pada saat kegiatan proses pembelajaran matematika. Observasi ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 62 Waepejje.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dan didalamnya terdapat aktivitas pemberian pertanyaan kepada narasumber mengenai informasi tentang hal yang diamati oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN 62 Waepejje. Pada kegiatan wawancara

peneliti mewawancarai mengenai perilaku dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Kegiatan wawancara yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada dalam proses pembelajaran Matematika, sehingga dengan adanya permasalahan tersebut yang kemudian akan dilakukan penelitian dari permasalahan yang didapat dari hasil wawancara tersebut.

3. Tes

Tes sebagai instrument sangat lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Tes adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman subjek yang akan diteliti. Tes berupa sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada sejumlah orang atau seseorang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis tersebut dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya. Penggunaan tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes tertulis yaitu pemberian butir-butir soal kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa.

4. Dokumentasi

Dokumentasi juga berfungsi sebagai alat pencatatan untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan sederhana, untuk menangkap suasana proses pembelajaran, detail tentang peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi, alat-alat elektronik ini dapat

dimanfaatkan untuk membantu mendeskripsikan hal apa saja yang peneliti tulis di catatan lapangan dan untuk memperkuat hasil penelitian. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan dokumentasi berupa foto-foto dalam kegiatan pembelajaran Matematika melalui metode permainan tradisional yang diterapkan pada siswa kelas V SDN 62 Waepejje. Tujuan dari kegiatan dokumentasi adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan tradisional terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah mengukur hasil dari penelitian tindakan sederhana (PTS) yang telah dilaksanakan dan menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian tersebut. Analisis data dapat dilakukan jika semua data terkumpul dari beberapa sumber. Data yang sudah terkumpul diolah menjadi 2 jenis yaitu data Kualitatif dan data Kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan oleh peneliti diperoleh dari lembar observasi yang bermaksud untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di rumah subjek. Menurut Nofiyanti (2019 : 32) Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu misalnya sangat baik, baik, cukup dan kurang baik. Data kualitatif juga dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional. Adapun rumus yang digunakan dalam data kualitatif untuk

mengetahui aktifitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan rumus rata-rata antara lain sebagai berikut Nofiyanti (2019 : 32) :

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari tes awal yang dilakukan pada awal pertemuan dan tes akhir yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Tes-tes tersebut dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya data kuantitatif peneliti dapat mengetahui apakah ada peningkatan nilai setelah menggunakan permainan tradisional pada proses pembelajaran. Menurut Sudijono (2012 :81) adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Tingkat keberhasilan peserta didik berdasarkan skor tes yang diperoleh ditetapkan dalam nilai dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

- b. Menghitung rata-rata Mean (nilai rata-rata)

$$Mx = \frac{\sum P}{N}$$

Penjelasan :

Mx = Nilai rata-rata (Mean)

$\sum P$ = Jumlah Nilai

N = Banyak Peserta Didik

H. Indikator Keberhasilan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) murid kelas V SDN 62 Waepetje Kab. Bulukumba untuk pembelajaran matematika yang telah ditetapkan adalah 60 dan skor idealnya adalah 100. Indikator keberhasilan penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan membandingkan nilai rapor mata pelajaran matematika peserta didik semester terakhir dengan nilai hasil belajar setelah melakukan tindakan (*action*). Penelitian ini dapat dinyatakan berhasil jika siswa atau subjek yang diteliti dapat mencapai kategori tinggi dengan mendapatkan skor 80. Apabila hal tersebut terpenuhi, maka siklus penelitian berhenti dan dinyatakan berhasil.

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Hasil Belajar
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
60– 79	Sedang
50– 59	Rendah
0- 49	Sangat Rendah

Sumber : (SDN 62 Waepetje)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada Bab ini menguraikan tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan. Penelitian ini dilaksanakan di rumah siswa SD Negeri 62 Waeppeje Kabupaten Bulukumba pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dimana siswa kelas V dengan jumlah 2 orang siswa perempuan. Hasil penelitian yang diuraikan secara garis besar meliputi pelaksanaan tindakan per siklus sebanyak empat kali pertemuan dan peningkatan hasil belajar matematika melalui permainan tradisional engklek siswa kelas V SD Negeri 62 Waeppeje Kab. Bulukumba yang berlangsung kurang lebih dari bulan Oktober sampai November. Pembahasan merupakan uraian hasil analisis proses pembelajaran dan hasil peningkatan belajar siswa melalui permainan tradisional engklek pada proses siklus I dan II.

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai ketiga Peneliti menjelaskan materi tentang bangun datar (jenis-jenis bangun datar dan keliling bangun datar) serta menjelaskan penerapan permainan engklek dalam pembelajaran matematika. Dan pada pertemuan keempat, Peneliti memberikan ujian siklus pertama kepada siswa.

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan Peneliti menentukan indikator yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pertemuan 1 siklus I yaitu siswa memahami materi tentang bangun datar. Indikator tersebut ditentukan peneliti bersama guru kolaborator yaitu guru kelas V.

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan oleh Peneliti yaitu materi bangun datar (jenis-jenis bangun datar). Kemudian peneliti menyusun lembar observasi proses pembelajaran sebagai pedoman pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran.

2.) Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis 8 Oktober 2020 pukul 08.00-09.10 wita yang dideskripsikan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Pada Pukul 08.00 Wita proses pembelajaran mulai dilaksanakan. Peneliti mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar lalu kemudian mengucapkan salam kepada siswa. Seperti pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada umumnya yakni diawali dengan berdo'a bersama. Peneliti kemudian melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa, "anak-anak siapa diantara kalian yang mengetahui tentang bangun datar?. Siswa menjawab, "saya ibu".

Kemudian Peneliti kembali mengajukan pertanyaan, “apakah kalian mengetahui tentang jenis-jenis bangun datar? siswa menjawab, “tidak bu”. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan Peneliti tentang materi bangun datar. siswa menulis dan menyimak penjelasan yang dijelaskan oleh Peneliti. Setelah materi dijelaskan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu penerapan permainan engklek dalam pembelajaran matematika dan bagaimana langkah-langkah permainan yang dilaksanakan dan kaitannya dengan materi yang telah diberikan. Peneliti dan siswa bertanya jawab ketidakpahaman siswa, peneliti memberikan penguatan dan penyimpulan. Siswa dengan bimbingan Peneliti menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran.

c) Kegiatan Penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I, Peneliti memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

b. Pertemuan 2

1.) Perencanaan

Pada kegiatan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus I.

Peneliti menyusun lembar observasi proses pembelajaran sebagai pedoman pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran.

2.) Pelaksanaan

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at 9 Oktober 2020 pukul 08.00-09.10 wita yang dideskripsikan sebagai berikut.

a.) Kegiatan Awal

Siswa kelas V memulai pembelajaran dimana Peneliti mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar lalu kemudian mengucapkan salam kepada siswa. Peneliti melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa, "anak-anak, kemarin kita sudah mempelajari tentang bangun datar. Coba jelaskan apa yang dimaksud bangun datar? Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b.) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan Peneliti tentang cara menghitung keliling bangun datar. Siswa mendengarkan penjelasan Peneliti tentang mencari keliling bangun datar yang dimana pada pertemuan kedua ini hanya menjelaskan empat dari delapan bangun datar. Selanjutnya Peneliti menyiapkan gambar bangun datar dan membagikan kepada setiap siswa. Selanjutnya siswa diminta untuk menentukan jenis bangun datar apa yang terdapat pada gambar tersebut dan menghitung kelilingnya.

Setelah itu Peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Kemudian Peneliti melakukan tanya jawab melalui permainan engklek, terakhir memberikan penguatan dan penyimpulan. Siswa dengan bimbingan Peneliti

menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran.

c.) Kegiatan Penutup

Untuk menutup pembelajaran pertemuan kedua siklus I, Peneliti memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam.

c. Pertemuan 3

1.) Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan hampir sama dengan kegiatan perencanaan pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketiga siklus I.

2.) Pelaksanaan

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 10 Oktober 2020 pukul 08.00-09.10 yang dideskripsikan sebagai berikut.

a.) Kegiatan Awal

Guru mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar kemudian mengucapkan salam kepada siswa. Melakukan berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b.) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang cara menghitung keliling bangun datar. Siswa mendengarkan kembali penjelasan Peneliti tentang mencari keliling bangun datar dan melanjutkan empat bangun datar yang belum dijelaskan sebelumnya. Selanjutnya Peneliti menyiapkan gambar bangun datar dan membagikan kepada siswa. Selanjutnya siswa diminta untuk menentukan jenis bangun datar apa yang terdapat pada gambar tersebut dan menghitung kelilingnya.

Setelah itu untuk melihat pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya, peneliti mengarahkan siswa untuk bermain engklek. Setelah itu peneliti bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Terakhir memberikan penguatan dan penyimpulan, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran.

c.) Kegiatan Penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam.

d. Pertemuan 4

Pada kegiatan ini peneliti menyiapkan soal ujian siklus pertama yang akan diberikan kepada siswa, kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan

keempat siklus 1 ini yaitu ujian siklus pertama. Pertemuan keempat dilaksanakan pada senin 12 oktober 2020 waktu yang diberikan kepada siswa pada ujian siklus pertama sebanyak 70 menit dimulai pada pukul 08.00-09.10.

e. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus I meliputi empat pertemuan. Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan Peneliti selama proses pembelajaran. Untuk itu hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut.

a) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama ini, peneliti menjelaskan mengenai materi bangun datar, dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat bahwa minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Siswa belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan dari Peneliti. Peneliti melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami siswa. Namun siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya, hal tersebut dikarenakan siswa kurang berani dalam mengajukan pertanyaan. Hal tersebut tentunya menyulitkan peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi bangun datar yang telah diajarkan. Peneliti perlu melakukan pancingan-pancingan agar siswa lebih berani mengajukan pertanyaan.

b) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua ini, peneliti melakukan review sebelum melanjutkan pembelajaran. Siswa belum terlalu paham tentang materi yang diajarkan. Ada salah satu siswa yang sudah mampu menentukan jenis-jenis bangun datar dan ada satu siswa yang belum mampu menentukannya. Peneliti perlu memberikan penjelasan yang lebih detail agar siswa lebih paham terkait materi yang diberikan.

c) Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga ini, minat dan motivasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran materi bangun datar melalui permainan engklek. Siswa sudah mulai antusias mengikuti pembelajaran walaupun masih banyak bermain.

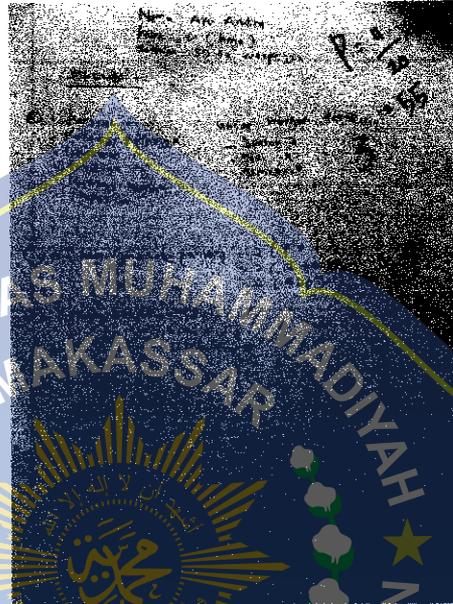
d) Pertemuan 4

Pada pertemuan keempat ini siswa melaksanakan ujian siklus pertama dimana dalam pelaksanaan ujian siklus pertama ini peneliti menyiapkan soal tentang bangun datar kepada siswa dan peneliti memberikan siswa waktu sebanyak 70 menit untuk menjawab soal yang telah diberikan.

Hasil observasi proses pembelajaran bangun datar melalui permainan tradisional engklek pada siklus 1 dengan menilai seberapa besar aktivitas siswa. Adapun aspek yang dinilai pada aktivitas siswa ada 5 yaitu: Disiplin, Antusias, Aktif, Tanggungjawab dan Interaksi. Berdasarkan keempat aspek yang dinilai didapatkan hasil aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan pertama dalam kategori cukup, pada pertemuan kedua siklus 1 dalam kategori cukup dan pada pertemuan

ketiga siklus I masih dalam kategori cukup yang artinya, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I dikatakan masih rendah.

Berikut adalah jawaban tertulis siswa dan sebagaimana hasil wawancara atas pekerjaan siswa :



Gambar 4.1: Lembar Jawaban Subjek 1 Pada Siklus pertama

Peneliti melakukan wawancara dengan subjek 1, terkait proses pembelajaran pada siklus pertama dan soal latihan yang telah diberikan untuk mengetahui apa yang menjadi kendala pada proses pembelajaran siklus pertama

Peneliti : "Kenapa bisa nilai ujian siklus satunya rendah, apanya yang tidak di pahami?"

Subjek 1 : "banyak ibu, saya tidak paham dengan rumus bangun datar mencari keliling ibu"

Peneliti : "kalau dari soal latihan yang diberikan nomor berapa yang tidak dipahami?"

Subjek 1 : "pada soal nomor 3 ibu."

Peneliti : "apa yang tidak dipahami dengan soal nomor 3?"

Subjek 1 : "rumus yang digunakan untuk mencari keliling segitiga ibu"

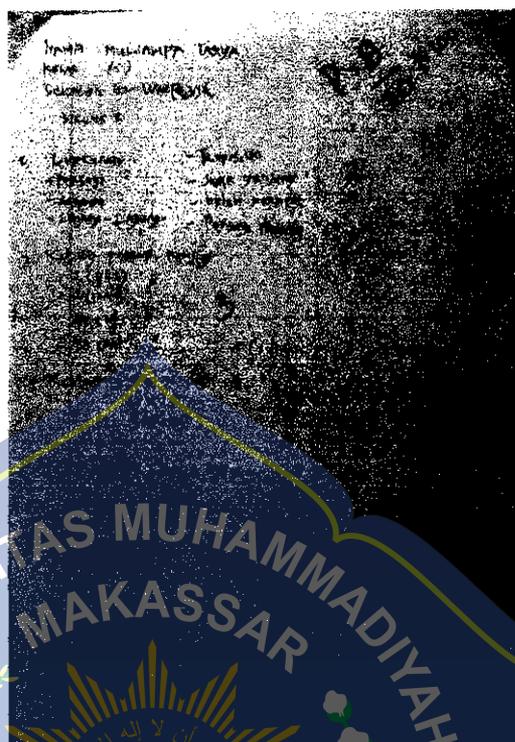
Peneliti : "selain itu apa lagi yang tidak dipahami?"

Subjek 1 : "saya juga belum paham ibu setiap rumus bangun datar"

Peneliti : "oh iya nanti kalau ibu menjelaskan harus lebih diperhatikan lagi supaya bisa paham"

Subjek 1 : "iye ibu"

Hasil wawancara antara peneliti dengan subjek pertama yaitu ada beberapa hal yang tidak dipahami pada proses pembelajaran seperti: Subjek pertama keliru dalam pemberian simbol operasi hitung dalam rumus bangun datar, contohnya pada soal nomor 3. Dimana yang telah diketahui pada rumus mencari keliling segitiga simbol operasi hitungnya adalah penjumlahan, akan tetapi subjek pertama menuliskan simbol operasi hitung perkalian. Selanjutnya subjek pertama juga belum terlalu paham setiap rumus bangun datar sehingga lebih berpatokan terhadap soal yang di ketahui seperti pada soal nomor 4. Subjek pertama hanya mengetahui bahwa dua angka pada soal yang diketahui merupakan panjang sisi. Maka subjek pertama tidak terlalu fokus dengan rumus yang jelas kedua angka tersebut bisa dijumlahkan sehingga menghasilkan keliling bangun datar segitiga.



Gambar 4.2: Lembar Jawaban Subjek 2 Pada Siklus pertama

Peneliti melakukan wawancara dengan subjek 2, terkait proses pembelajaran pada siklus pertama dan soal latihan yang telah diberikan untuk mengetahui apa yang menjadi kendala pada proses pembelajaran siklus pertama

Peneliti : "Kenapa bisa nilai ujian siklus satunya rendah, apanya yang tidak di pahami?"

Subjek 2 : "banyak ibu, saya belum bisa membedakan jenis bangun datar dan mencari keliling ibu"

Peneliti : "kalau dari soal latihan yang diberikan nomor berapa yang tidak dipahami?"

Subjek 2 : "pada soal nomor 3 dan nomor 4 ibu."

Peneliti : "apa yang tidak dipahami dengan soal nomor 3 dan 4?"

Subjek 2 : "pada nomor 3 saya tidak mengetahui rumus yang digunakan untuk mencari keliling segitiga ibu sedangkan nomor 4 tidak mengtaahui rumus untuk mencari luas jajar genjang ibu "

Peneliti : "selain itu apa lagi yang tidak dipahami?"

Subjek 2 : "rumus untuk mencari keliling lingkaran ibu"

Peneliti : "oh iya nanti kalau ibu menjelaskan harus lebih diperhatikan lagi supaya bisa paham"

Subjek 2 : "iye ibu"

Sedangkan untuk subjek 2 yaitu masih kurang mampu membedakan jenis-jenis bangun datar dan siswa juga terkadang keliru dalam membedakan rumus mencari kelilingnya. Subjek pertama juga masih keliru terhadap pemberian simbol operasi hitung dalam rumus. Seperti pada soal nomor 3, dimana yang rumus menghitung keliling segitiga simbol operasinya adalah penjumlahan akan tetapi yang digunakan adalah perkalian. Subjek 2 juga tidak memahami setiap rumus menghitung keliling pada bangun datar. Contohnya pada soal nomor 4 dimana pada saat menentukan luas jajar genjang, subjek 2 langsung menjumlahkan angka yang diketahui dalam soal karena yang subjek kedua ketahui bahwa kedua angka yang diketahui dalam soal merupakan panjang sisi saja dan lupa bahwa sisi tersebut merupakan jumlah dua sisi yang saling sejajar. Begitupun pada soal nomor 5 subjek, yang subjek ketahui dalam soal hanya diagonal saja. Lalu mengapa subjek memasukkan angka 2 karena yang subjek ketahui bahwa diagonal merupakan penjumlahan dari jari-jari lingkaran.

dapat diketahui bahwa belum ada siswa yang memenuhi indikator keberhasilan sebesar ≥ 80 atau yang mendapat nilai tuntas. Ini diakibatkan karena siswa belum paham dalam menentukan keliling bangun datar dan masih senang bermain daripada mempelajari materi yang diberikan. Merujuk dari hasil tersebut

dapat diketahui bahwa pembelajaran bangun datar melalui permainan tradisional engklek dalam kategori rendah. Pada siklus 1 subjek 1 mendapatkan nilai hasil belajar 50 sehingga masih dalam kategori rendah dan dinyatakan belum tuntas, sedangkan subjek 2 mendapatkan nilai hasil belajar 46 sehingga masih dalam kategori rendah dan juga dinyatakan belum tuntas. Dapat diketahui bahwa dari 2 orang siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini mendapatkan nilai belum tuntas.

f) Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dengan tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi hambatan pada pelaksanaan siklus I.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan mengenai materi Bangun datar, setelah itu peneliti dan siswa melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum siswa pahami. Namun siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya, hal tersebut dikarenakan siswa kurang berani dalam mengajukan pertanyaan. Hal tersebut tentunya menyulitkan peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi. Peneliti perlu melakukan stimulus berupa pancingan-pancingan, agar siswa lebih berani mengajukan pertanyaan. Kemudian pada akhir pertemuan, siswa diharapkan mampu menyimpulkan pengalaman belajar dari awal sampai akhir pembelajaran namun nyatanya siswa belum mampu menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.

Pada pertemuan kedua, Peneliti menjelaskan tentang cara menghitung keliling bangun datar dan peneliti melakukan review terkait pembelajaran sebelumnya, pada kegiatan ini dapat dilihat hanya satu siswa yang mengingat materi yang telah diajarkan. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih belum memahami secara utuh materi yang telah dijelaskan peneliti, siswa kurang berkonsentrasi dan kurang memperhatikan arahan peneliti sehingga siswa masih perlu diberi pancingan atau gambaran dari peneliti untuk mengingat materi yang telah diajarkan.

Pada pertemuan ketiga, peneliti melanjutkan menjelaskan materi terkait keliling bangun datar. Namun kegiatan tidak berlangsung secara efektif, siswa yang seharusnya mengamati, namun justru bermain dengan teman lain. Hal ini harus dibenahi pada siklus berikutnya peneliti harus menasehati siswa agar lebih fokus pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Pada pertemuan keempat, peneliti menyiapkan soal ujian siklus I yang akan diberikan kepada siswa, peneliti melaksanakan ujian siklus I dimana peneliti memberikan soal serta memberikan siswa waktu sebanyak 70 menit untuk menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus I maka langkah selanjutnya adalah menentukan solusi perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan meninjau dari kekurangan hasil belajar siswa tersebut sehingga peneliti berinisiatif untuk memberi perlakuan yang berbeda pada pelaksanaan pembelajaran

siklus berikutnya (siklus II). Pada siklus berikutnya peneliti melakukan perbaikan ?
perbaikan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang apa yang menjadi kendala pada proses pembelajaran siklus 1 peneliti perlu memperkuat penjelasan tentang materi yang diajarkan dan penerapan permainan engklek dalam pembelajaran matematika sehingga melalui kegiatan tersebut siswa lebih mudah memaknai materi pembelajaran yang diajarkan dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya (II).

2. Siklus II

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus I, maka perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang maksimal pada siklus I. siklus II terdiri dari 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai ketiga peneliti melanjutkan materi namgun datar (luas bangun datar). Dan pada pertemuan ke empat peneliti melakukan ujian siklus 2.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II disusun sesuai hasil refleksi pada siklus I. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan yang akan disampaikan oleh peneliti yaitu membahas dan menjelaskan soal ujian siklus 1.

kemudian peneliti menyusun lembar observasi proses pembelajaran sebagai pedoman pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus II ini dilaksanakan pada Kamis 14 oktober 2020 pukul 08.00-09.10 yang dideskripsikan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Peneliti mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar kemudian mengucapkan salam kepada siswa. Kemudian melakukan berdo'a bersama dipimpin ketua kelas. Peneliti melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa, tentang materi jenis jenis bangun datar sebelumnya. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

Peneliti membahas dan menjelaskan tentang cara menghitung luas bangun datar. Siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang mencari luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga. Selanjutnya peneliti membagikan gacuk kepada setiap siswa, selanjutnya siswa diminta untuk menyebutkan rumus mencari luas sesuai dengan gacuk yang diberikan.

Setelah itu peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab, terakhir memberikan penguatan dan penyimpulan. Siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

c) Kegiatan Penutup

Untuk menutup pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II, siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan pembelajaran dan peneliti memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

Pada kegiatan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II. Pada pertemuan kedua ini peneliti melakukan kembali mengarahkan siswa untuk permainan engklek agar memperdalam materi yang telah diajarkan sebelumnya sekaligus memberikan latihan pada saat bermain. Peneliti menyusun lembar observasi proses pembelajaran sebagai pedoman pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pertemuan kedua pada siklus II ini dilaksanakan pada Jum'at 15 Oktober 2020 pukul 08.00-09.30 yang dideskripsikan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Peneliti mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar kemudian mengucapkan salam kepada siswa kemudian melakukan berdoa bersama yang. Peneliti melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa tentang pertemuan

sebelumnya, dan peneliti menjelaskan tentang permainan tradisional, Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan tentang cara menghitung luas bangun datar. Siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang mencari luas bangun datar jajar genjang, belah ketupat dan layang-layang. Selanjutnya peneliti membagikan gacuk kepada setiap siswa. Selanjutnya siswa diminta untuk menyebutkan rumus mencari luas bangun datar sesuai dengan gacuk yang diberikan.

kemudian peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas. peneliti melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran.

c) Kegiatan Penutup

Untuk menutup pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II, siswa dibimbing untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan peneliti memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

c. Pertemuan 3

1) Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan hampir sama dengan kegiatan perencanaan sebelumnya, pada kegiatan ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaborasi bersama guru kelas V. RPP

ini berisi tentang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketiga siklus II.

2) Pelaksanaan

Pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada Sabtu 16 Oktober 2020 pukul 08.00-09.30 yang dideskripsikan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Peneliti mengkondisikan rumah sebagai tempat belajar kemudian mengucapkan salam kepada siswa, melakukan berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Peneliti melakukan apersepsi dengan melakukan Tanya jawab untuk mengulas kembali kekurangan pada pertemuan pembelajaran sebelumnya.

b.) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang cara menghitung luas bangun datar. Siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang mencari luas bangun datar trapesium dan lingkaran. Selanjutnya siswa diarahkan untuk bermain engklek dan menghitung luas bangun datar sesuai dengan bentuk bidang engklek.

Setelah itu peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa kemudian melakukan tanya jawab melalui permainan engklek, terakhir memberikan penguatan dan penyimpulan. Siswa dengan bimbingan peneliti menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

c.) Kegiatan Penutup

Untuk menutup pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II, siswa dibimbing untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan peneliti memberikan

pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

d. Pertemuan 4

Pada kegiatan ini peneliti menyiapkan soal ujian siklus 2 yang akan diberikan kepada siswa, kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan keempat siklus 2 ini yaitu ujian siklus 2. Pertemuan keempat dilaksanakan pada senin 18 oktober 2020. Waktu yang diberikan kepada siswa pada ujian siklus 2 sebanyak 70 menit dimulai pada pukul 08.00-09.10.

e. Observasi

a) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama ini, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ini sudah mulai menunjukkan peningkatan. Siswa sudah memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan baik, hanya saja dalam proses pembelajaran terkadang siswa masih sering bermain akan tetapi peneliti selalu menegur siswa untuk tetap memperhatikan penjelasan dari peneliti.

b) Pertemuan 2

Aktivitas siswa pada pertemuan kedua ini sudah baik. Minat dan motivasi siswa pada proses pembelajaran sangat antusias. siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan sungguh-sungguh dan sudah mampu menyebutkan rumus mencari luas sesuai dengan gacuk yang diberikan. Siswa sudah berani bertanya kepada peneliti saat mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.

c) Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga ini, minat dan motivasi siswa saat melaksanakan permainan engklek sudah sangat meningkat. Siswa sudah antusias dalam memainkan permainan tradisional engklek, siswa sudah paham dalam mencari luas bangun datar sesuai bentuk bidang engklek secara acak.

d) Pertemuan 4

Pada pertemuan terakhir ini, siswa melaksanakan ujian siklus kedua dimana dalam pelaksanaan ujian siklus kedua ini peneliti menyiapkan soal ujian tentang bangun datar kepada siswa dan peneliti memberikan siswa waktu sebanyak 70 menit untuk menjawab soal latihan yang telah diberikan.

Siswa sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan soal latihan ujian siklus kedua dan dapat menyelesaikan soal latihan yang diberikan tepat waktu. Penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran matematika.

Hasil observasi proses pembelajaran bangun datar melalui permainan tradisional engklek pada siklus 2 dengan menilai seberapa besar aktivitas siswa, adapun aspek yang dinilai pada aktivitas siswa ada 5 yaitu: Disiplin, Antusias, Aktif, Tanggungjawab dan Interaksi. Berdasarkan keempat aspek yang dinilai didapatkan hasil aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan pertama dalam kategori baik dan hasil aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus kedua masih dalam kategori baik dan pada pertemuan ketiga siklus 2 mengalami peningkatan yang

sangat baik karena berada pada kategori yang sangat baik yang artinya, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus kedua dikatakan meningkat.

Selain dapat meningkatkan proses pembelajaran, penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba. Data hasil peningkatan belajar siswa dapat dilihat pada hasil ujian siklus 2. Berdasarkan hasil observasi pada siklus kedua subjek 1 mendapatkan nilai 90, sedangkan subjek 2 mendapatkan nilai 85. Maka dapat diketahui bahwa semua siswa telah memenuhi indikator keberhasilan sebesar ≥ 80 . Berikut adalah jawaban tertulis siswa pada siklus 2:



Gambar 4.3: Lembar Jawaban Subjek 1 dan 2 pada Siklus kedua

Merujuk dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa melalui penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dalam kategori Baik Sehingga dari hasil belajar siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

f. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada proses pembelajaran. Refleksi pada siklus 2 dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi hambatan pada pelaksanaan siklus 2. Pada pertemuan pertama hal yang menjadi kendala di siklus pertama sudah mampu teratasi siswa lebih terbuka untuk menggali banyak informasi sehingga kendala yang ada pada pelaksanaan pembelajaran pada Siklus pertama bisa diminimalisir. Siswa sudah aktif dalam bertanya terkait materi bangun datar dan memahami dengan terperinci. Pada akhir pertemuan siswa dan peneliti melakukan refleksi yaitu menyimpulkan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Pada siklus 1 siswa belum berani menyimpulkan pembelajaran, namun pada siklus 2 siswa sudah berani menyimpulkan pembelajaran dari awal hingga akhir secara mandiri.

Pada pertemuan kedua, kegiatan belajar berjalan dengan maksimal. Siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan sungguh-sungguh dan sudah mampu menyebutkan rumus mencari luas bangun datar sesuai dengan gacuk yang diberikan.

Pada pertemuan ketiga, kekurangan yang sering dijumpai dalam proses bermain engklek sudah mulai hilang. minat dan motivasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran sudah mulai meningkat. Siswa sudah antusias dalam bermain engklek, sebagian besar siswa sudah paham dan mampu mencari luas bangun datar sesuai bentuk bidang engklek secara acak.

Pada pertemuan keempat siswa sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan soal ujian siklus 2 yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi penelitian pada setiap siklus, penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sederhana yang terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan Oktober sampai pada bulan November. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 62 Waepejje Kab. Bulukumba sebanyak 2 siswa yang terdiri dari 2 orang siswa perempuan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba melalui permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika materi bangun datar, pada siklus I hasil belajar siswa Kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba masih rendah. Hal tersebut ditandai dari minat dan motivasi siswa yang rendah saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan saat peneliti menjelaskan materi, Siswa tidak bersemangat dan mengeluh ketika diberi tugas oleh peneliti, siswa masih belum paham dalam menentukan keliling bangun datar dan masih senang bermain daripada mempelajari materi yang diberikan. Hal tersebut dibuktikan pada hasil belajar siswa yang

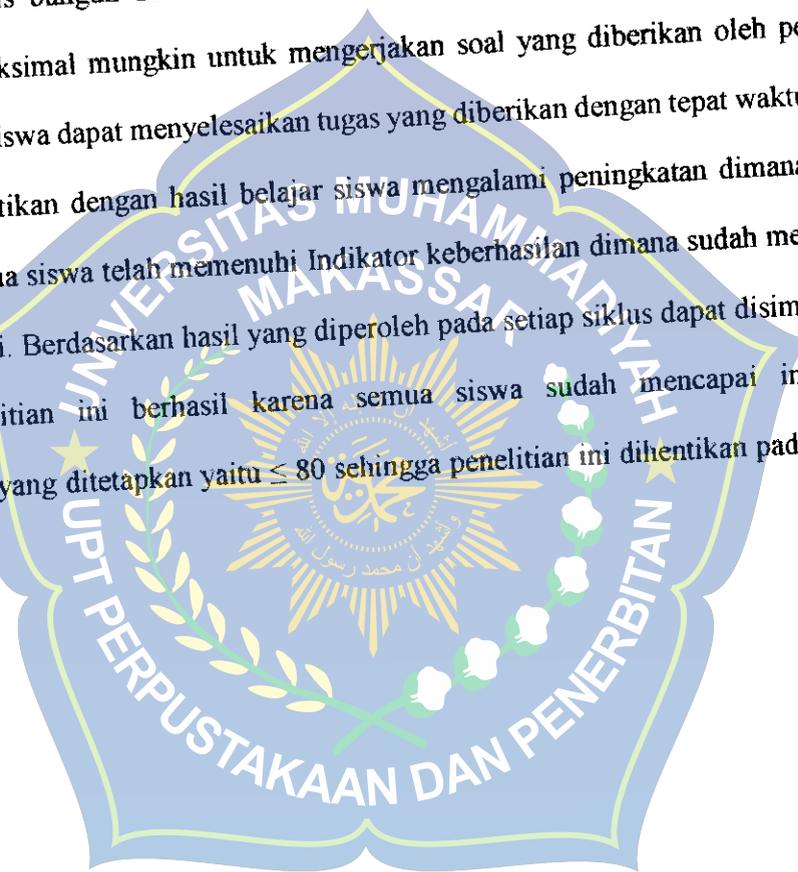
menunjukkan bahwa pada siklus I tidak ada siswa yang tuntas secara individual, belum ada yang memenuhi indikator keberhasilan atau berada pada kategori sangat rendah.

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus I maka langkah selanjutnya adalah menentukan solusi perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan meninjau dari kekurangan hasil belajar siswa sebelumnya sehingga peneliti berinisiatif untuk memberi perlakuan yang berbeda pada pelaksanaan pembelajaran siklus berikutnya (Siklus II).

Pola pembelajaran satu arah atau dengan kata lain guru menerangkan di depan kelas sementara siswa mendengarkan penjelasan peneliti lalu mencatat penjelasan yang disampaikan lalu memberikan latihan. Metode yang demikian tidaklah ampuh dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, sehingga pada siklus II peneliti lebih banyak meminta kepada siswa untuk memahami setiap rumus mencari luas bangun datar dengan cara membagikan gacuk kepada siswa lalu menyebutkan rumus mencari luas sesuai dengan bentuk gacuk tanpa melihat buku tulisnya. Sehingga siswa tidak banyak bermain lagi ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan pada saat melakukan permainan engklek dan menyelesaikan soal menentukan luas bangun datar siswa tidak mengeluh atau sudah mampu membedakan rumus. Sehingga pada siklus II minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah baik. Siswa sangat aktif dan bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa ditandai dengan keberanian siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami kepada peneliti. siswa

sudah memperhatikan peneliti saat menjelaskan materi. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sudah mengalami peningkatan.

Siswa sangat antusias saat bermain engklek. Siswa bersemangat dan tidak mengeluh. Siswa sudah berani bertanya kepada peneliti saat mengalami kesulitan dalam menentukan jenis bangun datar dan menghitung keliling dan luasnya. Siswa sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti dengan baik. Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus II semua siswa telah memenuhi Indikator keberhasilan dimana sudah mencapai kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena semua siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≤ 80 sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan sederhana yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 62 Waepejje Kab. Bulukumba melalui permainan tradisional engklek mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal demi keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Peneliti

Strategi mempunyai peran penting dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu, sebaiknya peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan salah satu strategi sebagai penunjang pembelajaran salah satunya melalui permainan tradisional engklek.

2. Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sebaiknya siswa dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan antusias dalam bermain engklek dan memperhatikan semua penjelasan guru agar dapat bermain engklek dengan baik dan menentukan jenis jenis bangun datar yang ada pada bidang engklek serta menghitung luasnya.

Spahi 1

DAFTAR PUSTAKA

- Andinny, Y. (2012). Pengaruh konsep diri dan berpikir positif terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal formatif* 3(2): 126-135. ISSN: 2008-315x.
- Almu Noor Romadoni. 2017. Aspek-aspek Etnomatika Pada Budaya Masyarakat Banjar Dan Penggunaan Aspek-Aspek Tersebut Untuk Pengembangan Paket Pembelajaran Matematika. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Aqib & M. Chotibuddin. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Aprilia, Trapsilasiwi, Setiawan. 2019. *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*. Vol. 10. No. 1. Hal. 85
- A. Supratiknya. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suharja, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Datar Dan Sifat-Sifatnya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Damayanti, Putranti. 2016. *Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa Kelas V*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Fitri, R, Helma, Syarifuddin H. (2014). Penerapan Strategi *The Firing Line* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Pendidikan Matematika* . Vol. 3 No. 1 (2014) : Part 2 Hal 18-22.

Hamzah. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

Ismail, A. (2006). *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.

Mulyatiningsih, Endah. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.

O'Brien, Rory. 1998. *An Overview of the Methodological Approach of Action Research*. Faculty of Information Studies- University of Toronto. USA

Pemendiknas No 22 tahun 2006.

Rahmah, Nur (2013). *Hakikat Pendidikan Matematika*. Al- Khwarizmi, Volume 2.

Supardi, (2013). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. FTMIPA Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. <http://www.journal.uny.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 Februari 2017.

Sugiyono. 2017. *Motode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

RIWAYAT HIDUP



HASTUTI. Lahir di Bulukumba 22 Februari 1998 Kab. Bulukumba Sulawesi Selatan. Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Tao dan Hamdana. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis dibawah ini. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2006 di SD 62 Waepeje dan tamat pada tahun 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat sekolah menengah pertama pada tahun 2010 di MTsN 410 Tanete dan tamat pada tahun 2013. Penulis masuk di SMA Negeri 2 Bulukumba pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yakni di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan khususnya pada jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Prestasi yang pernah ditorehkan penulis selama menempuh bangku perkuliahan yakni penulis pernah ikut serta dalam Kepengurusan HMJ Prodi PGSD Periode 2018-2019