

## Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV

**Noviardani Kartika Prameswari**

STKIP Bina Insan Mandiri  
noviardani@stkipbim.ac.id

**Kurnia Anggraini**

STKIP Bina Insan Mandiri  
kurniaaini82@gmail.com

### ***Abstract***

*This Study purpose to determine the effect of traditional games application on students' learning outcomes. This study uses quantitative data analysis, namely the Paired sample t test. The subjects of this study were 19 students of class I SDN Lidah Kulon IV. The data collection techniques in this study are tests, questionnaires and observations. This study uses a pre-experimental design with the types of pre-test and post-test. The traditional games used are the traditional cangklok game while the measurement of student learning outcomes is from learning about whole numbers. The results showed that there was a significant effect of traditional games on student learning outcomes. These results are based on the Paired sample t test, which is known to have a Sig value of (2-tailed) of 0.000. Since the value of Sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.000 < 0.05, it can be concluded that there is a difference. With the implementation of traditional games in learning whole numbers, students learning outcomes increased because the traditional game of congklak was easy to use and it is fun.*

**Keywords:** *Traditional Games, Whole Numbers, Learning Outcomes*

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan unsur mendasar dalam kehidupan yang bisa meningkatkan serta mengembangkan seluruh aspek dan kepribadian manusia yang meliputi sikap dan keterampilan (Sukmadinata 2020:2). Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 bab I Pasal 1 mengenai Sisdiknas menjelaskan jika "Pendidikan merupakan upaya dasar dan terstruktur untuk menciptakan situasi belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dengan penuh keaktifan bisa mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" Belajar merupakan kegiatan untuk proses memperoleh ilmu pengetahuan (Suyono, 2020:9). Belajar adalah proses pencarian ilmu pengetahuan yang dilakukan dan diperoleh tiap individu dengan cara melakukan interaksi dan komunikasi untuk menggali secara terus-menerus dengan lingkungan sekitar sehingga daya intelektual seseorang semakin bertambah (Gasong, 2018:3). Adapun tujuan belajar sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar adalah pengembangan pola pikir (kognitif), sikap (afektif), dan psikomotorik. Sedangkan menurut Dhani (2019) pada jurnalnya mengatakan bahwa Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh manusia agar tercipta peradaban yang lebih berkembang serta menciptakan kehidupan manusia yang lebih bermartabat untuk mendapat peserta didik yang lebih cerdas dan mampu menghargai perbedaan serta dapat bersaing dengan manusia di belahan bumi yang lain. Supaya proses pendidikan berjalan dengan lancar dan baik,

sudah banyak inovasi-inovasi yang diciptakan oleh para ahli untuk mempermudah seorang pendidik atau guru menciptakan suasana pendidikan yang lebih hidup. Sehingga kondisi ruang belajar akan lebih aktif dan peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti semua kegiatan yang ada dalam proses pendidikan. Salah satunya adalah dengan menerapkan permainan kecil yang telah disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut.

Hasil belajar yang dilakukan masing-masing individu tidaklah sama karena, masing-masing individu memiliki cara tersendiri dalam melaksanakan aktivitas belajar (Majid, 2013:72-81). Ada anak yang belajarnya dengan cara melihat, mendengar, maupun melihat dan mendengar. Belajar dapat membuat anak atau seseorang mengalami perkembangan serta perubahan yang ada di dalam dirinya baik secara fisik ataupun psikis. Aktivitas bermain sangat bermanfaat di kalangan anak-anak karena, dengan mereka melakukan aktivitas bermain mereka sangat di bantu dalam memahami dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Oleh karena itu, anak-anak di sarankan melakukan aktivitas belajar yang di modifikasi dengan aktivitas bermain agar bisa memberikan situasi yang menyenangkan dengan begitu bisa meningkatkan rasa ingin belajar mereka. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang diturunkan dari leluhur ke generasi muda yang mana di dalamnya terkandung banyak nilai dan unsur yang bermanfaat (Ridwan, 2016:134). Adapun contoh dari permainan tradisional adalah, congklak, engklek, engrang, gobak sodor, bentengan dan lain-lain. Permainan yang menjadi budaya masa lalu tersebut, sesungguhnya sudah menarik anak supaya bersenang-senang dan memiliki dampak yang amat bermakna pada perkembangan karakter anak (Hartati, dkk, 2013: 28). Maka dari itu guru dan orang tua harus mengenalkan permainan tradisional tersebut, sebab permainan tersebut mempunyai manfaat yang banyak serta bisa di jadikan teladan bagi yang memainkannya. Seperti yang akan dikenalkan di penelitian ini yaitu permainan tradisional congklak. Pembelajaran matematika adalah salah satu muatan pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sejak dari mereka duduk di bangku taman kanak-kanak. Materi yang ada di dalam matematika telah di pilah-pilah dan di sesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Matematika berfungsi sebagai sarana yang di gunakan pada dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswanya. Secara umum, pendidikan matematika di SD memiliki tujuan untuk memberi penekanan dalam keterampilan terkait penerapan matematika baik didalam keseharian ataupun untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Menurut Suyono (2020:35) tujuan dari pembelajaran mencakup 4 hal, yakni dapat menumbuh kembangkan keterampilan berhitung, menjadi dasar dalam belajar kehidupan sehari-hari, dapat memunculkan kemampuan peserta didik untuk memiliki pengetahuan dasar matematika yang berguna menjadi dasar belajar di tingkat selanjutnya, serta dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin dalam melaksanakan aktivitas belajar. Di SD pelajaran matematika terdiri atas aspek bilangan, geometri, dan pengukuran serta pengolahan data.

Mengacu dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru SD mengajar kelas 1 pada tanggal 12 Maret 2021 menjelaskan bahwa pelajaran matematika dianggap memiliki peran yang penting karena mempunyai cakupan yang bersifat abstrak yang manamembuat banyak siswa SD kelas terkendala dalam memahami konsep matematika seperti bilangan cacah. Dari hasil wawancara dengan guru SD mengajar kelas 1 tersebut juga menjelaskan bahwa meski matematika mempunyai jam pelajaran yang cukup banyak, matematika tetap dianggap sulit Hal tersebut membuat hasil belajar siswa SD kelas 1 menjadi rendah. Beranjak dari latar belakang diatas maka untuk melatih kecerdasan anak dapat di lakukan melalui bermacam cara yakni, dengan permainan, bernyanyi, bercerita, ceramah, bermain peran, eksperimen, dll. Sebuah proses belajar mengajar dapat tercapai keberhasilan apabila apa yang kita sampaikan dapat di mengerti oleh anak dan anak juga bisa merasa senang dengan cara kita dalam menyampaikan meterinya. Dalam penelitian ini penulis

memperlihatkan jika penerapan metode permainan tradisional congklak, siswa merasa lebih mudah dalam belajar matematika sekaligus mengasah kemampuannya terkait dengan operasi penjumlahan dan pengurangan. Oleh sebab itu disini penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas berbentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV”.

## Metode

Menurut Yoga (2021) penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam bentuk *quasy experiment design* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan data motivasi belajar siswa dilakukan melalui teknik non-tes, teknik non-tes menggunakan instrumen berupa lembar observasi *predan post*, disertai wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang sederhana untuk uji prasyarat yang terdiri uji normalitas data dan uji homogenitas data. Selain itu juga menggunakan uji beda rata-rata, uji N-Gain, serta uji *one way ANOVA* dan uji *post hoc*. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pembelajaran ekspositori. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini ada termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional congklak pada materi bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SDN Lidah kulon 4 dan untuk mengetahui partisipasi peserta didik dalam permainan tradisional congklak pada materi bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SDN Lidah kulon 4. Analisis akan diberikan dalam bentuk tabel dan juga penjelasannya. Semua data tersebut akan diperoleh secara lengkap dari observasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dan pemberian tugas yang dilaksanakan peneliti selama di kelas. Peneliti memberikan arahan apa saja yang akan dilakukan di kelas.

Desain penelitiannya yaitu *Pre Eksperimental* dengan jenis *Pretest* dan *Posttest*. Dengan pemberian *Pretest* dan *Posttest* dapat membandingkan sebelum dan setelah diberikan suatu *treatment*. Dalam penelitian ini hanya mempergunakan satu kelas yakni kelas I. *Pretest* dilakukan di awal karena untuk mengetahui kondisi awal kelas. Tujuan dari hal ini adalah untuk membandingkan sebelum dan setelah diberikan suatu *treatment*. Kemudian pemberian *treatment*. Dan yang terakhir melakukan *Posttest*.

Lokasi penelitian di SDN Lidah Kulon 4. Sampel yang digunakan kelas 1 SDN Lidah Kulon 4 yang terdiri dari 21 siswa. Siswa-siswa tersebut terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan. Usia siswa rata-rata 7 tahun. Subjek dipilih untuk mengetahui apakah mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak pada materi bilangan cacah dan mengetahui partisipasi peserta didik dalam permainan tradisional congklak pada materi bilangan cacah terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2020-2021. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuesioner (angket), test dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan membuat pertanyaan yang terstruktur, data dapat terkumpul dengan baik. Lembar pertanyaan akan dipakai sebagai acuan untuk menggali informasi dari sumber informasi (table 1). Sedangkan observasi dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang harus dilaksanakan peneliti dengan cara memantau secara langsung ke tempat untuk mendapatkan data melalui observasi. Observasi berfungsi dengan cara pengumpulan data, yang mengenai fakta / kenyataan diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian. Observasi dapat dilakukan dengan cara memfoto momen kegiatan dan juga mengamati secara langsung dengan cara membuat catatan kecil ketika berada dalam

tempat penelitian.

**Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara**

No	Pertanyaan Wawancara
1.	Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurun atau meningkat?
2.	Langkah-langkah apa saja yang saudara tempuh supaya siswa bisa meningkatkan hasil belajarnya?
3.	Menurut saudara dengan menerapkan permainan tradisional bisa dikatakan efektif serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa?
4.	Terkait dengan permainan tradisional, langkah-langkah apa sajakah yang paling efektif yang pernah anda lakukan untuk meningkatkan hasil belajar?
5.	Apakah belajar itu lebih mudah bila menggunakan permainan tradisional?

Kuisisioner/angket akan dipakai sebagai acuan untuk mendapat informasi dari responden sebagai hasil dari penelitian, dengan menggunakan skala pengukuran 1-5, yang sama=sangat setuju, 4= setuju, 3= cukup setuju, 2= kurang setuju dan 1= tidak setuju. Berikut daftar pertanyaan dalam kuesioner penelitian .

**Tabel 2 Kesisioner/Angket**

No.	Daftar pertanyaan
1.	Saya selalu bersemangat ketika ada permainan tradisional pada pelajaran bilangan cacah
2.	Saya senang ketika Bapak/Ibu guru mengajar permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah
3.	Saya kurang bisa melakukan permainan tradisional karena saya tidak paham
4.	Dengan permainan tradisional dapat membuat pelajaran bilangan cacah menjadi tidak malas
5.	Dengan permainan tradisional dapat membuat hasil belajar saya menjadi meningkat
6.	Lebih baik melakukan permainan tradisional di sekolah untuk pelajaran bilangan cacah
7.	Saya yakin dengan permainan tradisional belajar bilangan cacah menjadi efektif
8.	Saya yakin dengan permainan tradisional belajar bilangan cacah menjadi lebih mudah
9.	Sarana dan prasarana disekolah cukup lengkap untuk melakukan permainan tradisional
10.	Dalam pembelajaran bilangan cacah saya selalu ingin melakukan permainan tradisional

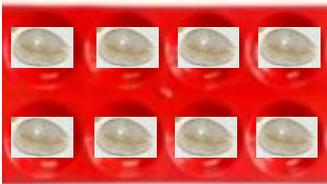
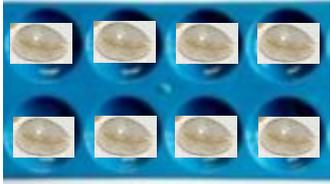
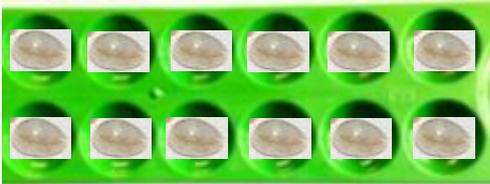
Dokumentasi yang akan didapat berupa gambar/foto dari kegiatan proses penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas 1 SDN Lidah kulon 4 tentang permainan tradisional congklak pada materi bilangan cacah terhadap hasil belajar mereka.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi analitik kuantitatif untuk memahami perilaku verbal dan non verbal murid-murid kelas 1 SDN Lidah Kulon 4 selama pembelajaran di kelas. Hal tersebut bertujuan untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara umum karena teknik pengumpulan data sepenuhnya mengandalkan kuantitatif mendalam. Hasil penelitian akan disajikan melalui tabel hasil pemberian tugas dan penjelasan. Teknik analisis data ini meliputi reduksi data, penyajian data dan uji coba instrument penelitian. Adapun uji coba instrument penelitian terdiri dari uji validitas angket, uji reliabilitas angket dan uji paired sample *T-test*.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik pemberian kuesioner sebelum dan setelah menggunakan permainan tradisional congklak untuk mendapatkan data yang nyata dan valid. Selain itu, akan menghindari kesalahan dalam pengumpulan

data (verbal dan non verbal) sehingga data tidak dapat dimanipulasi. Dengan menggunakan biji congklak, nantinya akan mengerjakan tugas untuk mengetahui hasil belajar siswa.

**Tabel 3 Test Siswa**

No	Aspek Penilaian
1	Hitunglah jumlah biji congklak dibawah ini!
	 +  = <input data-bbox="466 927 600 987" type="text"/>
2	Berapa hasil penjumlahan 12 biji congklak dan 11 biji congklak ?
3	Bila Nisa memiliki 12 biji congklak dan Tomi memiliki 15 biji congklak, berapakah jumlah biji congklak mereka ?
4	Ada berapakah jumlah biji congklak kakak dan adik?
	 +  = <input data-bbox="466 1556 600 1615" type="text"/>
5	Jika Rosa mempunyai 19 biji congklak kemudian diberikan kepada Dino 12 biji congklak, tinggal berapakah biji congklak yang dimiliki Rosa sekarang?
6	Berapa hasil pengurangan dari 28 biji congklak dan 18 biji congklak?
7	Paman memiliki 18 biji congklak, kemudian bibi meminta 8 biji congklak. Tinggal berapa biji congklak yang tersisa ?
8	Berapa hasil penjumlahan dari 10 biji congklak dan 12 biji congklak?
9	Jika Imam mempunyai 17 biji congklak dan Eri memiliki 15 biji congklak, berapakah jumlah biji congklak mereka ?
10	Jika Fathan memiliki 10 biji congklak dan diberi lagi 10 biji congklak oleh kakaknya, berapakah jumlah biji congklak yang dimiliki Fathan?

## Hasil

Dalam bab ini menjelaskan mengenai penjabaran sebuah gambaran “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV” Narasumber penelitian kali ini adalah guru kelas dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dijabarkan yaitu berhubungan tentang efektivitas penggunaan media zoom meeting dalam pelaksanaannya di SDN Sumberejo II Surabaya. Selanjutnya dapat dijabarkan dalam pembahasan berbagai macam penemuan-penemuan.

Sebelum analisa data dilakukan uji prasyarat penggunaan instrument untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument. Sebagai langkah awal, penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas angket yaitu siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV. Dengan jumlah responden sebanyak 9 orang siswa. Uji validitas dan reliabilitasnya menggunakan *Product Moment* dan *Cronbach Alpha* dengan ketentuan bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pernyataan dinyatakan valid pada interval kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ). Apabila butir angketnya terbukti valid maka angketnya bisa digunakan untuk analisis berikutnya, sedangkan apabila tidak valid otomatis butir angketnya tidak bisa dipergunakan dalam analisis berikutnya.

Dari hasil uji validitas pada angket hasil belajar sebanyak 10 item kepada 9 orang responden, diperoleh sebanyak 8 item yang memenuhi ketentuan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau valid. Sementara 2 item yang memiliki  $r_{hitung} < r_{tabel}$  atau tidak valid. Sehingga 8 butir tersebut digunakan untuk mengumpulkan datanya. Adapun hasil dari uji validitasnya terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket Hasil Belajar**

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.816	0.754	Valid
2	0.929	0.754	Valid
3	0.081	0.754	Tidak Valid
4	0.959	0.754	Valid
5	0.873	0.754	Valid
6	0.958	0.754	Valid
7	0.955	0.754	Valid
8	0.849	0.754	Valid
9	0.639	0.754	Tidak Valid
10	0.776	0.754	Valid

Sumber: Pengolahan Data Dengan IBM SPSS Statistics 24

Tabel di atas memperlihatkan jika seluruh item pernyataan mendapatkan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ataupun secara garis besar 8 butir pernyataan memperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sementara 2 ada item yang tidak valid. Kemudian pengujian reliabilitas hasil belajar penulis dilakukan dengan berbantuan *IBM SPSS Statistic 24*. Hasil pengujiannya terlihat dalam tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Hasil Belajar**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,923	10

Sumber: Pengolahan Data Dengan IBM SPSS Statistics 24

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas angket hasil belajar diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,923. Karena nilai alpha lebih besar dari 0,754, dengan demikian angket hasil belajar dinyatakan reliabel.

Setelah seluruh data dan informasi berhasil dikumpulkan makatahapan pengolahan data dapat segera dilaksanakan. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS 24.0. Berdasarkan tahapan pengolahan data yang telah dilakukan diperoleh ringkasan statistikdeskriptif dari masing-masing variabel penelitian yang digunakan seperti pada Tabel 4.10 dibawah ini.

**Tabel 6 Statistik Deskriptif Data Penelitian**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	19	40,00	90,00	64,2105	12,16360
Postest Hasil Belajar	19	70,00	100,00	79,4737	10,78769
Valid N (listwise)	19				

Sumber : Data olahan ( SPSS 24.0 )

Berdasarkan Tabel 4.11 menunjukkan hasil analisis deskriptif dari 19 observasi, data untuk variabel Hasil Belajar *Pretest* nilai tertinggi sebesar 90, nilai terendah sebesar 40, dengan *mean* (rata-rata) sebesar 64,21, serta standar deviasi sebesar 12,16. Selanjutnya untuk variabel *Postest* Hasil Belajar, nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 70, dengan *mean* (rata-rata) sebesar 79,47, serta standar deviasi sebesar 10,78.

*Uji Asumsi Klasik*

Sebelum membuat pengujian Uji T Berpasangan (*Paired sample t test*) data variabel Hasil Belajar *pretest* dan *postest*, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik Uji Normalitas data.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data variabel Hasil Belajar *Pretest* dan *Postest* berdistribusi normal atautidak. Uji normalitas dapat ditempuh dengan Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki *probability* diatas atau sama dengan 0,05. Hasil uji normalitas dapat ditunjukkan melalui tabel 4.12 di bawah ini.

**Tabel 7 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**  
Pretest Hasil Belajar

N		19	19
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	64,2105	79,4737
	Std. Deviation	12,16360	10,78769
Most Extreme Differences	Absolute	,162	,284
	Positive	,162	,284
	Negative	-,157	-,190
Test Statistic		,162	,284
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,000 <sup>c</sup>

Berdasarkan Tabel 6, diketahui nilai *Mean Paired Differences* adalah sebesar -15,263. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata variabel hasil belajar *pretest* dan *postest*. Kemudian diketahui nilai thitung sebesar 5,920 sedangkan nilai ttabel sebesar 2,100 sehingga thitung > ttabel atau diketahui nilai *Sig.* < 0,05 maka hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima, artinya Terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *postest* siswakelas I SDN Lidah Kulon IV.

Tabel 8 Hasil Uji T Berpasangan Hasil Belajar

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar				-15,26316	11,23903	2,57841	-20,68020

Sumber : Data olahan (SPSS 24.0)

## Pembahasan

Menurut Syah dalam Purwanto (2007:56) “minat merupakan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan yang cenderung subyek akan merasa tertarik pada bidang tertentu dan mengarahkan paa perbuatan kepada suatu tujuan”. Oleh karena itu minat belajar sangat penting untuk menarik perhatian siswa dalam setiap kegiatan belajarnya. Untuk itu peneliti ingin meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika kepada siswa agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

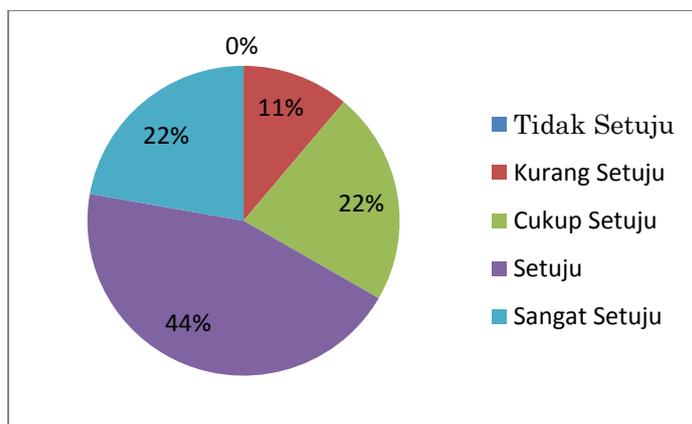
### *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar*

Berdasarkan hasil uji *Paired sample t test* diketahui adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar bilangan cacah siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV, hal ini terlihat dari nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,920 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,100 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau dilihat dari nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya Terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pelajaran bilangan cacah dengan adanya permainan tradisional siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV. Dengan menggunakan permainan tradisional itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa tidak mudah bosan untuk belajar, karena mereka bisa belajar sambil bermain. Langkah-langkah yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar di sini yang pernah peneliti terapkan yaitu dengan cara menerapkan konsep belajar sambil bermain agar anak-anak dapat dengan nyaman dan senang dalam belajar serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Disisi lain belajar dengan menggunakan permainan tradisional itu ada yang lebih mudah ada yang tidak, karena di lihat dulu dari permainan tradisionalnya apa yang akan di terapkan karena tidak semua permainan tradisional itu memudahkan siswa untuk belajar.

### *Partisipasi Peserta Didik Dalam Permainan Tradisional Pada Terhadap Hasil Belajar*

Partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran bilangan cacah dengan permainan tradisional congklak sangat baik. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mengikuti pelajaran bilangan cacah dengan permainan tradisional sebanyak 19 siswa dari 20 siswa yang terdaftar. Partisipasi siswa juga terlihat dari antusiasme siswa dalam melakukan permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah. Siswa saling berinteraksi antar siswa yang lain dalam melakukan permainan tradisional sehingga timbul rasa saling memahami, kerjasama, semangat belajar, tidak bosan dalam belajar dan bermain sambil belajar. Peneliti menilai metode belajar dengan permainan tradisional ini sangat efektif dalam menambah pemahaman siswa dalam pelajaran bilangan cacah, terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar bilangan cacah siswa sebelum dan setelah penerapan permainan tradisional. Adanya

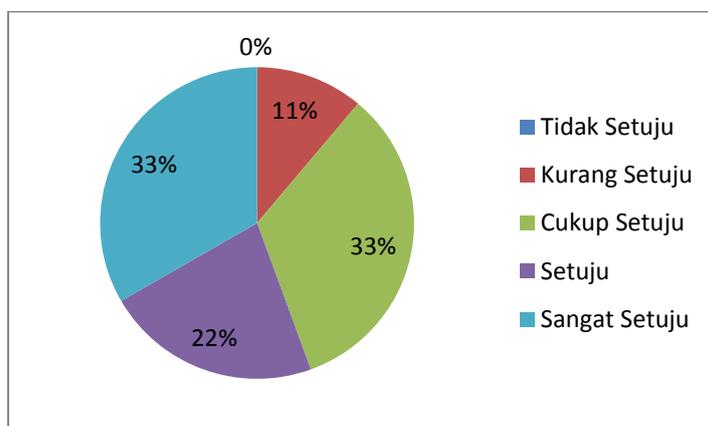
partisipasi siswa dalam permainan tradisional juga menambah pengetahuan siswa mengenai budaya Bangsa Indonesia yang memiliki keanekaragaman dari Sabang sampai Merauke. Hal ini bisa dibuktikan sebagai berikut.



**Tabel 8** Persentase pernyataan Saya selalu bersemangat ketika ada permainan tradisional pada pelajaran bilangan cacah.

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	1	11%
3	Cukup Setuju	2	22%
4	Setuju	4	44%
5	Sangat Setuju	2	22%
	Total	9	100%

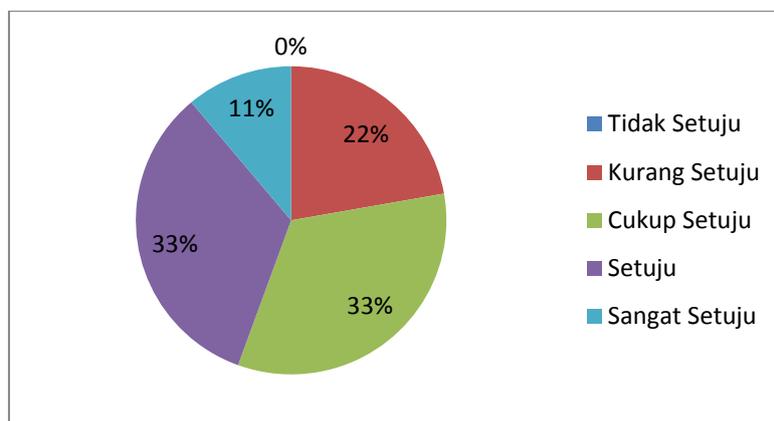
Berdasarkan Tabel 8 mengenai pernyataan Saya selalu bersemangat ketika ada permainan tradisional pada pelajaran bilangan cacah. Terlihat siswa kelas I sangat bersemangat belajar bilangan cacah dengan permainan tradisional, karena merupakan metode cara belajar yang baru dan menyenangkan bagi mereka. Hal ini tergambar dari jumlah data yang diambil sebanyak 9 responden, dari 9 data tersebut 44% menyatakan setuju, 22% menyatakan cukup setuju dan sangat setuju, sebanyak 11% menyatakan kurang setuju. Sedangkan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan Saya selalu bersemangat ketika ada permainan tradisional pada pelajaran bilangan cacah.



**Tabel 9 Persentase pernyataan Saya senang ketika Bapak/Ibu guru mengajar permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	1	11%
3	Cukup Setuju	3	33%
4	Setuju	2	22%
5	Sangat Setuju	3	33%
	Total	9	100%

Berdasarkan Tabel 9 mengenai pernyataan Saya senang ketika Bapak/Ibu guru mengajar permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah. Siswa kelas I sangat senang belajar bilangan cacah dengan permainan tradisional apabila Bapak/Ibu guru dapat mengajarkannya, karena dengan belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk memahami pelajaran bilangan cacah. Hal ini tergambar dari jumlah data yang diambil sebanyak 9 responden, dari 9 data tersebut 33% menyatakan sangat setuju dan cukup setuju, 22% menyatakan setuju, sebanyak 11% menyatakan kurang setuju. Sedangkan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan Saya senang ketika Bapak/Ibu guru mengajar permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah.

**Tabel 10 Persentase pernyataan dengan permainan tradisional dapat membuat pelajaran bilangan cacah menjadi tidak malas**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Setuju	0	0%
2	Kurang Setuju	2	22%
3	Cukup Setuju	3	33%
4	Setuju	3	33%
5	Sangat Setuju	1	11%
	Total	9	100%

Berdasarkan Tabel 10 mengenai pernyataan dengan permainan tradisional dapat membuat pelajaran bilangan cacah menjadi tidak malas. Siswa kelas I merasa kalau belajar bilangan cacah dengan permainan tradisional selalu bersemangat dan ingin terus belajar, perasaan tidak malas ini sangat penting untuk terus ditumbuhkan kembangkan kepada siswa sehingga minat belajar menjadi meningkat. Hal ini terlihat dari jumlah data yang diambil sebanyak 9 responden, dari 9 data tersebut 33% menyatakan setuju dan cukup setuju, 22% menyatakan kurang setuju, sebanyak 11% menyatakan sangat setuju. Sedangkan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju. Dengan demikian, mayoritas responden menyatakan cukup setuju pernyataan dengan permainan tradisional dapat membuat pelajaran bilangan cacah menjadi tidak malas.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tiar Asfiyatul Akhida (2014) menjelaskan bahwa melalui permainan congklak yang dilakukan oleh guru kepada anak-anak membuat anak-anak menjadi senang dan menambah semangat untuk melakukan kegiatan permainan congklak. Manfaat kegiatan bermain congklak adalah membantu anak lebih mengenal dasar-dasar pengembangan kemampuan matematika diantaranya: dengan bermain congklak anak akan mampu menyebutkan hasil penambahan, membilang atau menyebut urutan bilangan, mampu membilang dengan menunjuk benda, memahami konsep penuh dan kosong, mampu memasang lambang bilangan dengan benda.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu dari Sularsih (2003), diperoleh hasil bahwa melalui permainan tradisional dhakon dapat meningkatkan upaya pengembangan kemampuan berhitung. Begitu juga memperkuat hasil penelitian dari Mulani (2012), dimana hasil penelitiannya diketahui bahwa dengan memberikan metode pembelajaran permainan tradisional congklak dapat berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini..

## Simpulan

Berdasarkan hasil test, angket, wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,920 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,100 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau dilihat dari nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Lidah Kulon IV.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran bilangan cacah dengan permainan tradisional congklak sangat baik. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mengikuti pelajaran bilangan cacah dengan permainan tradisional sebanyak 19 siswa dari 20 siswa yang terdaftar. Partisipasi siswa juga terlihat dari antusiasme siswa dalam melakukan permainan tradisional dalam pelajaran bilangan cacah.

## Saran

Sekolah tetap menggunakan permainan tradisional dalam metode pembelajaran formal maupun non formal, karena permainan tradisional ini terbukti efektif dan mudah dilakukan. Tentunya harus memilih dahulu jenis permainan tradisional yang cocok untuk setiap tingkat kelas disekolah. Adanya partisipasi dari masyarakat dalam memajukan warisan budaya bangsa salah satunya dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak cucu karena permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi antar siswa dalam belajar dan bersosialisasi.

## Referensi

- Abdussakir, (2014). Matematika dalam Al-Quran. Malang. UIN-Maliki Press.
- Akhida, Tiar Asfiyatul (2014). Permainan Tradisional Congklak Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Dhani, F. (2019). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 515-518.
- Ekayani, Ni luh Putu. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Singraja Indonesia.

- Gasong, D. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Hamdani. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Surabaya.
- Kusumawati, Oktaria. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2).
- Lestari & Siregar. (2018). Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2(2).
- Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hartati, dkk. (2013). Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Ketrampilan Sosial dan Emosional). Malang: Wineka Media.
- Moleong, Lexy J. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Surabaya. Rosda.
- Nugraha, Yoga Awalludin. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Pasinggi, Yonathan Saba. (2014). Kesulitan Memahami Konsep Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar. Sulawesi Selatan. AGMA.
- Pratiwi, Noor Komari. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2).
- Purwanto. 2007. Minat Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ridwan, M. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Sumenep Madura Prosiding Seminar Nasional. Universitas Ahmad Dahlan.
- Suherman, Sukarno & Muqowin. (2016). Optimalisasi Active Learning dan Character Building Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era MEA. Prosiding Seminar Nasional. Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD.
- Sukmadinata, Nana Syaudih. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Surabaya. 70 Universitas Negeri Surabaya.
- Suyono & Hariyanto. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Swandana, Didin Endra. (2011). Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Genengwaru, Rembang, Pasuruan Materi Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama Dengan Metode Simulasi. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.