

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 024 SAMARINDA UTARA TAHUN 2022

Afdal¹, Muhammad Fatir Atfal²
UWGM Samarinda
Jalan KH. Wahid Hasyim Samarinda
afdalpalaloi@yahoo.com

Abstrak

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika pada siswa/i kelas III C SDN 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Tiap siklus meliputi : kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2022/2023, pada pelajaran matematika materi tentang penjumlahan dan pengurangan. Penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklus, dengan persentase ketuntasan siswa yang mendapat nilai diatas KKM 75 yaitu siklus I 63,3% dan siklus II 83,3%. Penerapan permainan tradisional engklek sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil belajar siswa meningkat dari hasil sebelumnya. Karena di permainan ini siswa melakukan kerja sama dengan siswa – siswa lainnya dan guru sebagai fasilitator untuk menjelaskan yang belum dipahami.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Permainan Engklek

Abstract

The goal to be achieved in this research is to use the traditional hopscotch game as a medium for learning mathematics in class III C students at SDN 024 North Samarinda in the 2021/2022 academic year. This research was conducted in 3 cycles and each cycle consisted of 3 meetings. Each cycle includes: planning, implementation, observation and reflection activities. learning that uses traditional hopscotch games can improve the learning outcomes of class II students at SDN 024 North Samarinda in the 2022/2023 academic year, in mathematics subject matter about addition and subtraction. The application of traditional hopscotch games can improve student learning outcomes which are marked by an increase in student learning outcomes in each cycle, with the percentage of completeness of students who score above KKM 75, namely cycle I 63.3% and cycle II 83.3%. The application of the traditional game of hopscotch is very suitable to be applied to learning mathematics on the subject of addition and subtraction. Student learning outcomes increased from previous results. Because in this game students work together with other students and the teacher acts as a facilitator to explain what is not understood.

Keywords: Learning Outcomes, Games, Cranks

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhana agar pemain bisa lebih mengenal alam dan lingkungan sekitar. Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan zaman 90an, pada saat itu anak – anak tumbuh dan berkembang tanpa ada campur tangan teknologi(Anon n.d.). Menurut Kurniati permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati

terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain(Anon n.d.).

Permainan modern saat ini cenderung hanya fokus kepada layar handphone ataupun komputer. Permainan tersebut hanya dimainkan dengan menggunakan jari saja. Tidak ada kegiatan melatih fisik seperti melompat dan berlari. Interaksi sosial hanya bisa dilakukan secara virtual dan tidak bertatap muka secara langsung. Karena itu anak yang lebih sering memainkan permainan online akan cenderung menutup diri dan kurang suka bergaul secara langsung.

Permainan modern sebenarnya tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, namun yang menjadi masalah adalah jika anak mulai

kecanduan dengan permainan tersebut. Banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya demi menamatkan permainan (Anggraini and Pujiastuti 2020). Kemampuan anak usia SD di bidang matematika, tidak hanya diperoleh anak dari pendidikan formal atau dalam atmosfer kelas, tetapi juga di lingkungan rumah, (Anggraini and Pujiastuti 2020). Melalui permainan yang tepat, guru akan membuat siswa bermain sekaligus belajar, sayangnya di era yang canggih ini jarang selalu di temukan siswa yang masih bermain bersama teman-temannya dengan permainan tradisional, siswa lebih suka bermain permainan di handpone, akibatnya siswa kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya.(Anggraini and Pujiastuti 2020).

Maka dari itu saya ingin memberi sentuhan budaya permainan tradisional kedalam pembelajaran matematika. Adakalanya matematika menjadi salah satu pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa karena proses belajar yang cenderung formal dan kaku serta kurang menyenangkan. Pada saat kegiatan observasi di SD Negeri 024 Samarinda Utara, siswa disana kurang mengenal permainan tradisional, karena itu saya ingin mengenalkan permainan tradisional kepada mereka dengan cara menjadikan permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalahnya yaitu, bagaimana peranan permainan tradisional engklek dapat membantu siswa/I kelas III C agar lebih memahami pembelajaran matematika di SD Negeri 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2021/2022 ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika pada

siswa/i kelas III C SDN 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2021/2022

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diuraikan, bahwa manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa, siswa bisa mengenal salah satu permainan tradisional dan menjadi lebih tertarik pada pelajaran matematika.
2. Bagi guru, penelitian bisa digunakan sebagai bahan ajar matematika agar siswa/i lebih menyukai pelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan masukan agar lebih mengenalkan permainan tradisional pada setiap pembelajaran selain matematika agar siswa/i bisa lebih mengenal budaya Indonesia.
4. Bagi peneliti, untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pelajaran matematika di sekolah dasar.

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa/i kelas II C di SD Negeri 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2021/2022.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada permainan tradisional engklek sebagai metode pembelajaran matematika.
3. Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang dikemukakan, penelitian difokuskan pada kompetensi dasar 3.10 yaitu menjelaskan bangun datar dan bangun ruan berdasarkan ciri-cirinya.

Engklek adalah salah satu permainan tradisional anak Indonesia zaman dulu. Permainan ini banyak disukai anak-anak perempuan. Namun engklek juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Jadi, tidak hanya anak perempuan yang bermain engklek. Hingga sekarang, permainan tradisional satu ini pun masih banyak diminati anak-anak zaman modern. (Supriyono 2018)

Menurut berbagai sumber, permainan tradisional engklek awalnya berasal dari Inggris. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya temuan yang menyebutkan bahwa permainan ini memang berasal dari negeri tersebut. (Supriyono 2018)

Bangun datar merupakan suatu bidang datar atau plane geometry yang terbentuk melalui titik atau garis hingga membangun 2 dimensi dan memiliki rumus luas dan keliling. Di sekolah dasar, kita akan dikenalkan mengenai bentuk, jenis, hingga rumusan bangun datar. Berikut ini kumpulan jenis bangun datar:

1. Segitiga

Segitiga merupakan bangun datar yang terdiri dari 3 sisi garis lurus dan 3 titik di setiap sudutnya dengan total berjumlah 180 derajat.

2. Persegi

Persegi merupakan bangun datar 2 dimensi yang terdiri dari 4 sisi yang sama Panjang. Keempat sisi tersebut memiliki 4 titik sudut dengan jumlah 90 derajat.

3. Persegi Panjang

Persegi Panjang adalah bangun datar 2 dimensi dengan 2 sisi sejajar yang sama panjang dan memiliki 4 titik sudut siku-siku.

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan atau sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan bahan telaah bagi peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Anggraini dan Henis Pujiastuti yang berjudul "Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di sekolah dasar" peneliti menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek ini di dapatkan unsur matematika seperti bangun datar, namun anak belum menyadari adanya unsur matematika

di dalam permainan engklek ini, karena mereka hanya bermain sesuai aturan yang sudah ada, mereka baru mengetahui ternyata banyak unsur matematika yang mereka temukan di dalam kehidupan sehari-hari, pada proses permainan terlihat sekali bahwa anak memiliki sifat sosial yang baik seperti kerja sama, kejujuran, saling menghargai dan kesabaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chatarina Febriyanti, Rendi Prasetya, dan Ari Irawan yang berjudul "Etnomatika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan Sunda" peneliti menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisional khas kebudayaan Sunday yaitu engklek dan gasing terdapat unsur matematikanya yaitu berupa geometri datar untuk engklek dan geometri ruang untuk gasing. Permainan engklek juga terdapat unsur membilang dari 1-9 pada tiap-tiap petakan yang dibuat. Permainan tradisional ini juga dapat melatih karakter siswa baik itu kejujuran, mengantri permainan, kebersamaan dan sportivitas. Dalam permainan juga melatih motorik halus dan motorik kasar siswa yang mainkannya berupa keseimbangan dan lainnya.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar diperoleh hasil belajar siswa yang baik maka diperlukan peningkatan aktivitas pembelajaran di kelas. Secara garis besar di dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 024 Samarinda Utara, Jl. Bengkuring Raya Blok C, Kelurahan Sempaja Selatan, Kecamatan

Samarinda Utara Kalimantan Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Maret Sampai Februari Tahun pembelajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II C di SDN 024 Samarinda Utara. Dengan total 28 murid yaitu 14 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di kelas yang efektif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Tiap siklus meliputi : kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Tiga teknik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa atau peningkatan hasil belajar disetiap siklus. Berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 3.10 Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya Tes yang digunakan peneliti berupa soal-soal uraian yang berjumlah 5 nomor untuk dikerjakan siswa setelah pembelajaran usai dilaksanakan.

2. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara rencana dan tindakan yang telah disiapkan serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang diinginkan. Observasi yang akan dilakukan adalah mengamati murid pada saat memainkan permainan tradisional mulai dari aspek sosial, kerja sama, dan konsentrasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang digunakan sebagai bukti pendukung dalam penelitian. Dokumentasi yang dimaksud berupa foto-foto yang diambil pada saat proses pembelajaran menggunakan media

permainan tradisional engklek dan pada saat proses pengerjaan soal LKPD.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan pendekatan *Mixed Method*, yaitu pendekatan yang dilakukan dengan memberikan sajian data secara kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan data yang diperoleh, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu :

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verivication*.

- a) Reduksi data atau mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan masalah yang diteliti. Mereduksi data berarti merangkung, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
- b) Penyajian Data, merupakan kegiatan menyajikan data melalui penyajian data tersebut. Maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks bersifat naratif atau grafik.
- c) Penarikan Kesimpulan, dalam penelitian kualitatif kesimpulan merupakan data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau menjawab pertanyaan penelitian mengenai objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap

sehingga setelah diteliti menjadi jelas dan selanjutnya diambil intisarinnya.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 3 siklus dan setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilakukan 2 x 35 menit. Data yang dikumpulkan berupa angka-angka di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan rata-rata dan persentase. Analisis dengan menggunakan KKM 75 untuk pembelajaran matematika. Adapun rumus yang digunakan adalah tingkat keberhasilan peserta didik berdasarkan skor tes yang diperoleh ditetapkan dalam nilai dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Menghitung rata – rata Mean (nilai rata – rata)

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

Penjelasan :

Mx = Nilai rata – rata

$\sum P$ = Jumlah Nilai

N = Banyak Peserta Didik

a. Persentase

Data kualitatif yang didapatkan oleh peneliti diperoleh dari lembar observasi yang bermaksud untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja yang terjadi selamat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Indikator yang menjadi tolak ukur untuk menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama penelitian berhasil apabila kemampuan literasi numerisasi siswa mencapai 80%. Apabila siswa mendapatkan nilai baik dan sangat baik dengan nilai diatas KKM yaitu 71 maka 80% siswa sudah dapat dinyatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1 dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit. Dimana pertemuan ini peneliti menjelaskan materi penjumlahan dengan bangun datar pada permainan engklek dan memainkan engklek. Setelah itu peneliti memberikan soal tes. Setiap siklus terdapat empat tahap, yang meliputi : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara rinci keempat tahap tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Menyusun kisi – kisi soal; 3) Menyiapkan LKS; 4) menyiapkan lembar observasi guru dan siswa; 5) mempersiapkan alat dan bahan yaitu: Gunting, batu engklek, isolasi 6) memberikan evaluasi.

2. Pelaksanaan

Peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah terlebih dahulu disiapkan, dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Adapun pembelajaran sebagai berikut:

Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 30 Agustus 2022. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran dan perangkat lainnya seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar penilaian, lembar observasi dan alat untuk dokumentasi, materi yang diajarkan pada pertemuan pertama di siklus I adalah menghitung penjumlahan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Ada beberapa tahap atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu, eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Tahap eksplorasi ditahap ini guru menyapa siswa, mengkondisikan kelas, mengajak siswa untuk memulakan

pelajaran dengan berdoa, dan memberi motivasi agar lebih semangat mengikuti proses pembelajaran.

Tahap elaborasi, ditahap ini guru menjelaskan materi tentang penjumlahan kepada siswa dan setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Kemudian guru membagi para siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, setiap kelompok terdiri dari 3 siswa. Setiap kelompok memainkan engklek di dalam kelas menggunakan alat seadanya yaitu gunting, isolasi, dan gunting.

Tahap konfirmasi, ditahap ini guru menyimpulkan hasil diskusi yang sudah dikerjakan, menanyakan ke siswa tentang hal apa saja yang belum dipahami. Setelah itu guru menerangkan kembali materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dan guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Setelah selesai pelaksanaan siklus I selama 1 kali pertemuan, maka dilakukan tes diakhir pertemuan yang dilaksanakan pada 30 Agustus 2022, tes ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, selama dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

3. Observasi

Dari hasil observasi menunjukan bahwa proses belajar yang berlangsung dapat dikatakan cukup baik dengan kategori standar atau kurang memuaskan, karena dalam beberapa aspek yang dinilai mulai dari kesiapan membuka pelajaran, mengelola kelas, dan penggunaan media pembelajaran engklek masih kurang memuaskan. Peneliti yang bertindak sebagai guru mampu menyampaikan materi dengan baik kepada siswa, akan tetapi dalam pengelolaan kelas, mengarahkan siswa dalam bertanya,

mengarahkan siswa dalam menjawab pertanyaan dan membuat kesimpulan bersama siswa peneliti masih kurang dalam hal tersebut.

Aktifitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran dinilai kurang atau belum maksimal, begitu juga dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek tidak berjalan dengan baik. Masih banyak siswa yang tidak bekerja sama dengan teman sebayanya dikarenakan malu dan sebagiannya masih bingung bagaimana cara memainkan engklek. Hal ini juga dikarenakan kurangnya cara guru menyampaikan hal apa saja yang harus dikerjakan oleh siswa dalam kelompoknya. Data hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada lampiran.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan observatory mendiskusikan hasil tindakan yang sudah dilaksanakan, kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada selama tindakan berlangsung. Yang menjadi bahan perbaikan ketahap selanjutnya bagi guru adalah guru bisa mengkondisikan kelas, kesiapan membuka pelajaran dan penggunaan media pembelajaran agar dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menjelaskan kembali tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek, agar siswa lebih paham. Peneliti yang bertindak sebagai guru harus memperbaiki

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari kerjasama dengan guru kelas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, persentase ketuntasan siswa pada siklus I mencapai 63,3% atau 19 siswa yang tuntas. Dari hasil tersebut menunjukan bahwa 63,3% dari keseluruhan siswa telah mencapai nilai KKM 75. Hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Siklus 2

Pada siklus 2 dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit. Dimana pertemuan ini peneliti menjelaskan materi penjumlahan dengan bangun datar pada permainan engklek dan memainkan engklek. Setelah itu peneliti memberikan soal tes. Setiap siklus terdapat empat tahap, yang meliputi : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara rinci keempat tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Menyusun kisi – kisi soal; 3) Menyiapkan LKS; 4) menyiapkan lembar observasi guru dan siswa; 5) mempersiapkan alat dan bahan yaitu: Gunting, batu engklek, isolasi 6) memberikan evaluasi.

2. Pelaksanaan

Peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah terlebih dahulu disiapkan, dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Adapun pembelajaran yaitu

Pertemuan pertama di siklus II dilaksanakan pada hari selasa 31 Agustus 2022. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran dan perangkat lainnya seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar penilaian, lembar observasi dan alat untuk dokumentasi. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama di siklus II adalah pengurangan menggunakan permainan tradisional engklek. Ada beberapa tahap atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu, eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Tahap ekplorasi, ditahap ini guru menyapa siswa dengan ramah, mengkomdisikan kelas, mengajak siswa untuk memulakan pelajaran dengan berdoa, dan memberi motivasi ke siswa agar lebih semangat lagi dalam mengikuti

proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Tahap elaborasi, ditahap ini guru menjelaskan materi tentang penjumlahan kepada siswa dan setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Kemudian guru membagi para siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, setiap kelompok terdiri dari 3 siswa. Setiap kelompok memainkan engklek di dalam kelas menggunakan alat seadanya yaitu gunting, isolasi, dan gunting.

Tahap konfirmasi ditahap ini guru bertanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum dipahami, menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah selesai memainkan permainan engklek. Pada akhir pelajaran guru membuat kesimpulan dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru memberi motivasi ke siswa agar lebih semangat dan aktif dalam kerja sama.

Setelah selesai pelaksanaan siklus II selama 1 kali pertemuan, maka dilakukan tes diakhir pembelajaran, yang dilaksanakan pada hari selasa 31 Agustus 2022, tes ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, selama dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

3. Observasi

Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1, guru sangat baik dalam menciptakan dan mempertahankan proses pembelajaran yang kondusif, sehingga membuat siswa menjadi konsentrasi dan fokus dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Siswa yang mengerti menghitung pengurangan membantu temannya yang mengerti dan mampu menjelaskan ke siswa yang lain. Untuk peneliti yang bertindak sebagai guru sudah baik dalam pengelolaan kelas

dan mengaktifkan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, sehingga pembelajaran semakin aktif dan berjalan sesuai dengan harapan peneliti.

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran di siklus II ini dinilai sangat baik, begitu juga dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek. Siswa sangat aktif dalam memainkan permainan tradisional engklek. Mereka berkomunikasi satu sama lain dan sportif dalam bermain. Permainan tradisional engklek juga membantu siswa agar lebih mengenal bangun datar persegi dalam petak permainan engklek, peningkatan hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh peran serta guru yang juga berhasil membuat siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan baik, sehingga hasil belajar dapat berlangsung dengan baik. Data hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada lampiran.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan observatory mendiskusikan hasil tindakan yang sudah dilaksanakan, kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada selama tindakan berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II tidak ditemukan masalah atau hal-hal yang menjadi kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan sangat baik. Guru mampu mengendalikan kelas dan mempertahankan suasana yang kondusif, mengarahkan siswa untuk lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Siswa-siswa juga menjadi aktif dan bersemangat dalam bekerja sama dengan kelompok mereka.

Berdasarkan data-data yang diperoleh pada siklus II, hasil belajar siswa pada siklus II ini meningkat dari siklus I, dimana persentase ketuntasan siswa mencapai 83,3% siswa atau 25 siswa mendapat nilai di atas KKM 75. Hal

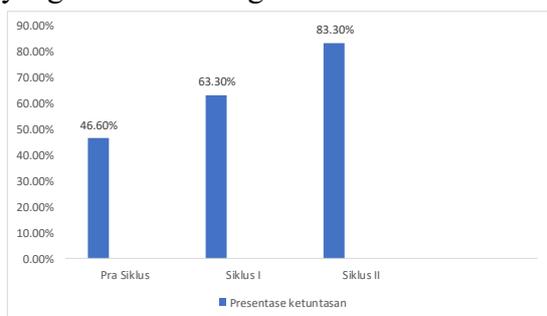
ini di lihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 63,3% atau 19 siswa yang tuntas. Pada siklus II ini penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang juga sangat baik dalam hal rata-rat nilai yang diperoleh siswa dan ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 024 Samarinda Utara pada semester ganjil tahun pembelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan

Tindakan siklus I sebagai nilai dasar sebagai bahan pembanding, diperoleh dengan nilai rata-rata 66 dengan persentase ketuntasan 63,3% pada siklus I ini mengalami peningkatan dari hasil pra siklus yang dilaksanakan pada tahap pra siklus di peroleh rata-rata 56,5% dengan persentase ketuntasan 46,6%, dengan kriteria sangat kurang dari nilai KKM yang telah ditentukan. Sehingga pada tahap siklus I guru menerapkan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penerapan permainan tradisional engklek pada siklus I guru masih belum dapat mengendalikan kondisi kelas sehingga banyak siswa yang ribut.

Setelah melakukan refleksi tindakan pada siklus I guru menyadari masih banyak kekurangan sehingga guru lebih tegas meningkatkan peraturan dalam kegiatan belajar didalam kelas yaitu dimana siswa yang ribut dan mengganggu temannya pada saat pembelajaran berlangsung akan mendapatkan hukuman pada saat di akhir pembelajaran. Hal tersebut terbukti efektif pada saat pembelajaran berlangsung. Kondisi kelas lebih kondusif dan siswa tidak lagi mengganggu temannya yang lain, sehingga setiap siswa lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, dan hal itu

juga terlihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 66 dan pada siklus II ini rata-rata meningkat menjadi 82,6 dengan kriteria baik, hal ini tidak terlepas dari kerja sama seluruh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dikelas untuk membuat suasana belajar yang kondusif dan tenang, sehingga siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan dengan baik.



Dari data grafik diatas, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena keberhasilan belajar siswa telah mengalami peningkatan dalam setiap siklus nya, yaitu pada siklus I persentase ketuntasan 63,3% dengan jumlah siswa yang tuntas 19. Kemudian pada siklus II, mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan mencapai 83,3% dengan 25 siswa yang tuntas, hal ini menunjukkan bahwa hasil yang dicapai telah berhasil disiklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Gita, and Heni Pujiastuti.

2020. "Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar." *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 6(1):87–101. doi: 10.33222/jumlahku.v6i1.952.

Anon. n.d. "6 Pengertian Permainan Tradisional Menurut Para Ahli Dan Contohnya." Retrieved February 1, 2022a (<https://www.indonesiastudents.com/>

[pengertian-permainan-tradisional-menurut-para-ahli-dan-contoh-lengkap/](#)).

Anon. n.d. "Pengertian Pembelajaran Matematika ~ Fatkhan.Web.Id." Retrieved February 3, 2022b (<https://fatkhan.web.id/pengertian-pembelajaran-matematika/>).

Anon. n.d. "Permainan Engklek: Pengertian, Cara Bermain Dan Manfaatnya - GOODMINDS.ID." Retrieved February 3, 2022c (<https://goodminds.id/permainan-engklek/>).

Anon. n.d. "Sejarah Permainan Engklek Serta Aturan Mainnya Lengkap | Kumparan.Com." Retrieved February 3, 2022d (<https://kumparan.com/berita-update/sejarah-permainan-engklek-serta-aturan-mainnya-lengkap-1wPfpTJ03L9/3>).

Anonim. 2017. "Pengertian, Manfaat Permainan Tradisional." 10–21.

Ardini, Pupung, and Anik Lestarinigrum. 2018. "Ardini." 1-undefined.

Djajadi, Muhammad. 2019. *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*.

Izzaty, Rita Eka, Budi Astuti, and Nur Cholimah. 1967. "濟無No Title No Title No Title." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 5–24.

Sudirman, Sudirman, and Rosmini Maru. 2016. *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*.

Supriyono, Andreas. 2018. *Olany Agus Widiyani Bacaan Untuk Anak Tingkat SD Kelas 4, 5, Dan 6*.