

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Jaring-Jaring Kubus

Nuryanti¹, Yusuf Suryana², Rosarina Giyartini³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email:nuryant4@gmail.com¹, yusufsuryana@upi.edu², rosarina@upi.edu³

Abstract

This study was backed by the low student mathematics learning outcomes in material cube nets. During this time the cause of students is difficult to understand the material cube nets because the development of methods in learning activities is less varied, teachers still use conventional methods in learning. One effort to overcome the low learning outcomes of students in cube nets is through the engklek traditional game. The purpose of the study to describe the improvement of mathematics learning outcomes in cube nets through the engklek traditional game in class V SDN Cingambul 1, Cingambul District, Majalengka Regency. Methods in this pin use the experimental method with the design of Pre-experimental Design type One Group Pretest Posttest design. The population in this study amounted to 34 class V learners while the samples in research amounted to 15. Data collection is done by writing tests through the material sheets of cube nets. Data analysis uses quantitative analysis with Microsoft Excel 2013 program and SPSS 25 program. The results of the students' skills when pretests is at the average score of 65 whereas at the time the pretests is at the average score of 89,67. The hypothesis calculation using the test paired sample T test at a rate of significance 0.05 indicates significance value of 0.000. Since the significance value is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected. This proves that the use of engklek traditional game can effect or improve mathematics learning outcomes in material cube nets in the V class of SDN Cingambul 1.

Keywords: engklek traditional game, learning outcomes, cube webs

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa dalam materi jaring-jaring kubus. Selama ini penyebab peserta didik sulit memahami materi jaring-jaring kubus karena pengembangan metode dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi serta guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya. Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi jaring-jaring kubus yaitu melalui permainan tradisional engklek. Tujuan dari penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek di kelas V SDN Cingambul 1 Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental Design* tipe *One Group Pretest Posttest Desain*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 peserta didik kelas V sedangkan sampel dalam penelitian berjumlah 15. Pengumpulan data dilakukan dengan tes tulis melalui lembar soal materi jaring-jaring kubus. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan program *Microsoft Excel 2013* dan program *SPSS 25*. Hasil belajar peserta didik saat pretest berada pada rata-rata skor 65 sedangkan pada saat *posttest* berada pada rata-rata skor 89,67. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t test* pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, Maka H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dapat berpengaruh atau meningkatkan hasil belajar matematika pada materi jaring-jaring kubus di kelas V SDN Cingambul 1.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Hasil Belajar, Jaring-Jaring Kubus

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari sederhana sampai yang kompleks, mulai dari abstrak sampai hal yang konkret. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan kepada siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi. Piaget menjelaskan bahwa siswa Sekolah Dasar umumnya berumur 7 sampai 12 tahun berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini siswa cenderung berpikir konkret, rasional dan objektif dalam memahami sesuatu.

Zoltan Paul Dienes (Z.P. Dienes) mengatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti hanya jika pertama-tama disajikan kepada siswa dalam bentuk konkret. Dan dalam mengajarkan matematika harus menggunakan alat peraga atau metode yang sesuai dengan konsep yang diajarkan. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa. Ibid, (dalam M. Ulfa & Saifuddin, 2018), menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar siswa sebelumnya akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut (dalam Mursalin, 2016). Sudut pandang ini mengartikan bahwa setiap siswa tidak dalam keadaan kosong pengetahuan saat pembelajaran karena sebelumnya siswa telah memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman sendiri.

Salah satu pembelajaran matematika yang dipelajari di sekolah dasar adalah jaring-jaring bangun ruang salah satunya kubus. Agus, S. (2008, hlm. 17), menyatakan bahwa jaring-jaring kubus adalah suatu rangkaian yang terdiri dari enam daerah persegi yang apabila digabungkan kembali akan membentuk kubus. Sedangkan menurut Soenarjo, jaring-jaring bangun ruang terdiri serangkaian bangun datar. Jadi kubus adalah bangun ruang yang memiliki enam bidang sisi berbentuk persegi.

Darkasyi, dkk 2014 (dalam Endramoyo, W. 2018), rendahnya hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu siswa itu sendiri, guru, pendekatan pembelajaran dan lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain. Wijaya 2012 (dalam Endramoyo, W.

2018), pembelajaran matematika di kelas masih terpusat pada guru, artinya siswa hanya dilatih untuk melakukan perhitungan matematika dengan rumus yang tidak diketahui oleh siswa dari mana asalnya.

Murray 2011: 276 (dalam Endramoyo, W. 2018), mengungkapkan bahwa berkurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh pembelajarannya yang kurang menarik. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika lebih cepat dilupakan. Untuk meningkatkan partisipasi siswa maka pembelajaran harus berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator (dalam Suarjani, N. W., 2019).

Proses pembelajaran pada hakikatnya dilakukan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar mereka. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak kegiatan pembelajaran yang menghambat aktivitas dan kreativitas siswa. Aktivitas belajar aktif sangat berhubungan dengan individu yang berperilaku kreatif dalam menuangkan ide-idenya.

Slameto (2003, hlm. 145) menjelaskan bawa kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru. Karena sebagai apapun teori dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, tidak akan berdampak baik jika guru tidak mampu dalam mengelola proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Sri, S. (2010, hlm. 4), menyatakan bahwa peningkatan prestasi siswa tidak hanya dilakukan melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kecerdasan tetapi juga melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika seperti pada materi jaring-jaring kubus dapat diatasi dengan cara melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan rasa kegembiraan dan berpusat pada siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan, dalam proses pembelajaran ini siswa terlibat utuh dalam proses pembelajaran. Lucia 2011 (dalam Irman, 2017), mengungkapkan bahwa permainan mendorong aktifitas kreatif, meliputi imajinasi dan ekspresi diri, sehingga anak jadi percaya diri dan belajar bagaimana menjelajahi dunia.

Salah satu metode permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

matematika adalah dengan menerapkan pembelajaran yang bermuatan lokal. Diantama, S. (2018), menyatakan bahwa materi, proses, dan fungsi permainan tradisional merupakan media yang tepat untuk belajar. Contohnya penggunaan permainan tradisional engklek yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mulyani, 2016: 47 (dalam Anugerah., Nur'aeni, E., & Hodidjah, 2018), mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Nourovita 2013: 1 (dalam H. Munawaroh, 2018), menyatakan bahwa hasil pembelajaran pada permainan tradisional jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (dalam Haerani. N, 2013).

Nawawi dalam K. Brahini (Susanto, 2018) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai

sejumlah materi yang diajarkan. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa (dalam B. Mahirah, 2017).

Metode permainan merupakan cara menyajikan pembelajaran dengan melakukan permainan untuk memperoleh konsep tertentu baik secara individual maupun kelompok. Sudjana, 2000: 138 (dalam M. Susanto, 2018), mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Djaramah, 2002: 139 (dalam M. Susanto, 2018), juga mengungkapkan bahwa salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan.

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya (dalam Irwan. P, 2019). Perlengkapan yang digunakan dalam permainan engklek yaitu menggunakan sebidang tanah atau lantai untuk bermain, lalu gaco yang terbuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang

berbeda setiap anak agar tidak keliru siapa pemilik gaco tersebut.

Permainan engklek ini bisa dilakukan di atas tanah, halaman, dan di pelataran ubin atau aspal. Bidang engklek biasanya berupa kotak-kotak atau persegi. Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi bidang engklek berupa bentuk dari jaring-jaring kubus. Untuk menggambar bidangnya sendiri hanya dibutuhkan kapur tulis dan meteran untuk mengukur panjang dan lebar setiap sisi bidangnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya permainan tradisional engklek dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Permainan tradisional engklek berpeluang dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Irma, R. (2018), menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai titik pangkal atau konteks dalam pembuatan desain pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Jaring-Jaring Kubus". Hal tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus menggunakan permainan tradisional engklek.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

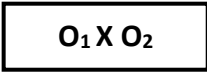
1. Bagaimana hasil belajar matematika peserta didik pada materi jaring-jaring kubus sebelum menggunakan permainan tradisional engklek?
2. Bagaimana hasil belajar matematika peserta didik pada materi jaring-jaring kubus setelah menggunakan permainan tradisional engklek?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi yang relevan dan valid mengenai:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus sebelum menggunakan permainan tradisional engklek.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus setelah menggunakan permainan tradisional engklek.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan untuk menguji teori-teori tertentu (Creswell, 2012). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian Pre Eksperimental Desain tipe *one-group pretest-posttest*. Bentuk desain ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1

Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan/*treatment*)

O_2 = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan/*treatment*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

Dalam penelitian ini memiliki prosedur diantaranya sebagai berikut:

- 1) menentukan kelas terlebih dahulu sebagai subjek dalam penelitian
- 2) pertemuan awal memberikan tes awal (*Pre-Test*) di kelas yang dijadikan subjek penelitian
- 3) pemberian perlakuan atau *treatment* pada pembelajaran matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek
- 4) pemberian tes akhir (*Post-Test*) pada kelas yang dijadikan subjek penelitian

5) melakukan pengujian hipotesis.

Penelitian dilaksanakan di SDN Cingambul 1 Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka. Dalam penelitian yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas V dengan jumlah 34 peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu teknik *non probability sampling*. Sugiyono (2013, hlm.122) mengemukakan bahwa Nonprobability sampling diartikan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Oleh sebab itu dari 34 peserta didik, peneliti hanya mengambil 15 peserta didik untuk dijadikan sampel.

Instrumen dalam penelitian berupa tes. Tes tersebut berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 yang didalamnya berisi soal tentang materi jaring-jaring kubus. Dalam pelaksanaan penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Adapun teknik dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Deskriptif dan Uji asumsi dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan tanggal 15 Juni – 27 Juni 2020 di SDN Cingambul 1. Selanjutnya peneliti pada proses pengolahan data menggunakan interval kategori menurut

Rahmat dan Solehudin (2006, hlm. 65) sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Rambu-rambu Kategori Keterampilan Menulis Puisi

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Dapat ditetapkan penyeekoran skor dengan X_{ideal} sebesar 100, \bar{X}_{ideal} sebesar 50, dan S_{ideal} sebesar 16,67. Setelah mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan kategorinya.

Berikut hasil perbandingan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Perbandingan Interval Kategori Hasil Pretest dan Posttest

Kategori	Pretest		Posttest	
	F	P	F	P
Sangat Tinggi	3	20 %	14	93,33%
Tinggi	6	40 %	1	6,67 %
Sedang	5	33,33 %	-	-
Rendah	1	6,67 %	-	-
Sangat Rendah	-	-	-	-

Keterangan:

F = Frekuensi

P = Presentase

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada *pretest* hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus termasuk kedalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Dengan rincian 20% atau 3 peserta didik termasuk kategori sangat tinggi, 40% atau 6 peserta didik termasuk kategori tinggi, 33,33% termasuk kategori sedang dan 6,67% termasuk kategori rendah. Sedangkan ketika memberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek, hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus peserta didik meningkat. Dimana saat *posttest* pada tabel diketahui 93,33% atau 14 peserta didik termasuk kategori sangat tinggi, 6,67% atau 1 peserta didik termasuk katagori tinggi. Peningkatan jelas terlihat ketika melihat perbandingan katagori, tidak adanya peserta didik yang termasuk kedalam katagori sedang, rendah dan sangat rendah.

Selanjutnya, untuk melihat analisis peningkatan hasil belajar matematika melalui permainan tradisional engklek, maka dilakukan perhitungan normal (*Gain*) terhadap perbedaan antara hasil sebelum diberikan perlakuan berupa *pretest* dengan dengan hasil setelah diberikan perlakuan berupa *posttest* pada peserta didik kelas V SDN Cingambul 1 Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Pretest dan Posttest

No	Kode Siswa	Pre	Post	Nilai Gain	N-Gain	Kategori
1.	S1	65	85	20	0,57	Sedang
2.	S2	85	95	10	0,67	Sedang
3.	S3	75	90	15	0,6	Rendah
4.	S4	65	90	25	0,71	Tinggi
5.	S5	75	85	10	0,4	Rendah
6.	S6	45	80	35	0,63	Sedang
7.	S7	45	75	30	0,54	Sedang
8.	S8	75	100	25	1	Rendah
9.	S9	55	95	40	0,89	Tinggi
10.	S10	40	80	40	0,67	Sedang
11.	S11	55	95	40	0,89	Tinggi
12.	S12	60	80	20	0,5	Rendah
13.	S13	55	95	40	0,89	Tinggi
14.	S14	90	95	5	0,5	Rendah
15.	S15	90	100	10	1	Rendah
Jumlah		975	1340	365	10,46	
Rata-rata		65	89,3	24,3	0,69	
			3	3		

Berdasarkan perhitungan *N-Gain* pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa total skor pretest berjumlah 975 sedangkan posttest berjumlah 1.340. Diperoleh selisih jumlah nilai pretest dan posttest sebesar 365. Terdapat total *N-Gain* dari hasil pretest dan posttest sebesar 10,46 dengan nilai rata-rata 0,69 dimana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Hal tersebut menandakan adanya pengaruh peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus setelah menggunakan permainan tradisional engklek kepada peserta didik.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas data dengan signifikansi pada *kolmogorov-smirnov* dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya data. Uji normalitas menggunakan

rumus *Kolmogorov-Smirnov* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus di kelas V SDN Cingambul 1. Pada proses perhitungan dengan bantuan *SPSS 25* menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi (Signifikansi) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Adapun hasil pengolahan signifikansi pada *kolmogorov-smirnov* sebagai berikut:

Tabel 4. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRE TEST	POST TEST
N		15	15
Normal Parameters a,b	Mean	65.00	89.33
	Std. Deviation	16.257	7.988
Most Extreme Differences	Absolute	.131	.228
	Positive	.131	.145
	Negative	-.131	-.228
Test Statistic		.131	.228
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.035 ^c

a. **Test distribution is Normal.**

Berdasarkan hasil *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa data *pretest* dengan signifikansi 0,200 dan data *posttest* dengan signifikansi 0,050. Maka dapat diketahui bahwa *pretest* dan *posttest* tersebut diterima atau berdistribusi normal karena taraf signifikansi (Sig) $\geq 0,05$.

Setelah data berdistribusi normal dilakukan uji hipotesis parametrik menggunakan uji *Paired Sample Test* melalui

program SPSS 25. Adapun hasil uji *Paired Sample Test* sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired	Pre Test	24.333	12.658	3.26842	31.343	17.328	7.445	14	.000

Setelah pengujian uji t (*paired sample t test*) maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis sebagai berikut:

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak adanya peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek di kelas V

H_a : Adanya peningkatan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus melalui permainan tradisional engklek di kelas V

2. Menentukan t_{hitung} dan taraf signifikansi

Dari hasil perhitungan uji paired sample test menggunakan program SPSS 25 nilai

t_{hitung} sebesar 7.445 dengan signifikansi 0,000.

3. Menentukan t_{tabel}

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $15-1 = 14$. Dengan pengujian 2 sisi hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2.144.

4. Kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan tingkat signifikansinya yaitu: Jika signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

5. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dan signifikansi

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak.

6. Membuat kesimpulan

Setelah membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,445 > 2,144$) dan signifikansi $< 0,05$ Maka H_0 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek memberikan peningkatan terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus di kelas V SDN Cingambul 1.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SDN Cingambul 1 Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka tentang pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika pada materi jaring-jaring kubus, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data *pretest* hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus di kelas V SDN Cingambul 1 sebelum menggunakan permainan tradisional engklek diperoleh skor keseluruhan 975 dengan nilai rata-rata 65. Skor tertinggi 90 dan skor terendah 40 dari skor maksimal 100.
2. Hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus sesudah menggunakan permainan tradisional engklek terdapat peningkatan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai peserta didik yang meningkat serta tidak ada peserta didik yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan nilai *posttest* diperoleh skor keseluruhan 1.340 dengan nilai rata-rata 89,33. Skor tertinggi 100 dan skor terendah 75 dari skor maksimal 100.
3. Perbandingan hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional engklek dapat dilihat dari interval kategori *pretest* dan *posttest*

dan uji *N-Gain*. Hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus menunjukkan adanya peningkatan ketika menggunakan permainan tradisional engklek. Hal tersebut dibuktikan dengan terjawabnya hipotesis penelitian dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai Sig. Sebesar 0,000 < 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah., Nur'aeni, E., & Hodidjah. (2018). Desain Didaktis Konsep Luas Daerah Persegi melalui Permainan Tradisional Dam-daman di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (4), hlm. 178-194.
- B, Mahirah. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Jurnal Idaarah*, 1 (2), 257-267.
- Diantama, S. (2018). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Pengembangan Karakter Bangsa (Studi Etnografi Pada Komunitas Hong Dago Bandung). *Citizenship*: 6 (1), 30-40.
- Endrasmoyo, W. (2018). *Cakram Matemawiku Inovasi Cerdas Matematika Dasar*. Jakarta: Indocamp.
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak dalam Permainan Tradisional dan Modern. *Jurnal Bimbingan dan*

- Konseling: IAIN Batu Sangkar, 2(4) 89-96.
- Irwan, P. (2019). Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata.
- Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: UMM Press.
- Jhon, W. C. (2012). Educational Reaserch: Planning, conducting and Quantitative and Qualitative Reaserch Fourth Edition. Boston: Pearson Educationa, Inc.
- Maria, U & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran. Muhammadiyah University Press. 30 (1), 35-56.
- Munawaroh, H. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. 1(2), 86-96.
- Mursalin. (2016). Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget. Jurnal Dikma, 4 (2), 250-258.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter, 3 (1), 87-94.
- Rahmat, C., & Solehudin. (2006). Pengukuran dan Hasil Belajar. Bandung: Andira.
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa. Journal of Medives, 2 (1), 1-11.
- Saparahayuningsih, S. (2010). Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa. Jurnal Kependidikan Dasar. 1(1), hlm. 1-6.
- Suarjani, N. W. (2019). Student Centre Learning (SCL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 4 (1), 40-46.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, A. (2008). Menenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, M. (2018). Penerapan metode permainan dalam meningkatkan prestasi belajar matematika di kelas IV SD. Muhammadiyah University of Mataram. 2(1), hlm. 17-25.