

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah terletak di Jl Loklaga Ria Desa Pengambau Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah Provinsi Kalimantan Selatan. Madrasah ini didirikan pada tahun 1975, namun statusnya baru terakreditasi pada tahun 1990. Madrasah ini mempunyai Nomor Statistik Madrasah (NSM) 111163070017 dengan status terakreditasi B pada tahun 2010 dengan nomor C/Kw.17.4/4/PP.03.2/MI/31/2010. Lokasi madrasah ini memiliki tempat yang cukup strategis dan layak sebagai tempat kegiatan belajar mengajar untuk tingkat dasar. Suasana pedesaan yang aman dan nyaman menciptakan lingkungan yang memungkinkan untuk kelancaran peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, ditambah lagi dengan kondisi fisik bangunan semi permanen yang berdiri diatas tanah seluas 3500 m² serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana penunjang yang cukup memadai.

Sejak statusnya terakreditasi pada tahun 1990 sampai sekarang (2019), Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah telah mengalami enam periode pergantian kepemimpinan kepala sekolah, sebagaimana tercantum pada tabel di bawah ini:

Kepemimpinan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah sejak statusnya terakreditasi.

Tabel V Periode Pergantian Kepemimpinan Kepala Sekolah

No.	Periode	Nama Kepala Madrasah	Masa Jabatan
1.	Pertama	Asnawi	1990 – 1995
2.	Kedua	H. Ahmad Zarkasi, BA	1995 – 2002
3.	Ketiga	M. Fikri HK, S.Ag	2002 – 2003
4.	Keempat	Dra. Hj. Sri Rohani	2003 – 2005
5.	Kelima	Hamdi Ali, S.Pd.I	2005 – 2010
6.	Keenam	Zainal Efendi, S.Pd.I	2010 – Sekarang

2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah memiliki visi, misi dan tujuan sebagai berikut:

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Mewujudkan manusia yang berimtaq dan beriptek dalam menghadapi tantangan dunia serta berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

- 1) Meningkatkan pendidikan yang bermutu.
- 2) Menumbuhkan semangat anak didik untuk belajar secara optimal.
- 3) Mewujudkan SDM yang terampil dan berprestasi.
- 4) Menerapkan disiplin terhadap siswa dan seluruh elemen sekolah.

c. Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Secara khusus tujuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
- 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kabupaten/kota.
- 3) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan kesekolah yang lebih tinggi.
- 4) Menjadikan sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar.
- 5) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

3. Identitas Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

- a. Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah Jl. Loklaga Ria Desa Pengambau Hulu Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah.
- b. Terakreditasi : B
- c. Nomor Statistik : 111163070017
- d. NPSN : 60722981
- e. Propinsi : Kalimantan Selatan

- f. Kecamatan : Haruyan
- g. Kabupaten : Hulu Sungai Tengah
- h. Alamat Madrasah: Jl Loklaga Ria Desa Pengambau Kecamatan Haruyan Kabupaten Hulu Sungai Tengah
- i. Kode Pos : 71363
- j. Email : MIN17hst@gmail.com
- k. Akreditasi : Status terakreditasi
- l. Tahun Berdiri : 1975

4. Sarana dan Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi, mengenai keadaan saran dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel VI Daftar sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2018/2019

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	1		
2.	Ruang Tamu / Ruang Tunggu	1	1		
3.	Ruang Guru / Kantor	1	1		
4.	Laptop / Komputer	2	2		
5.	<i>Printer</i>	2	1	1	
6.	Ruang Kelas	6	6		

7.	Perpustakaan	1	1		
8.	Musholla	1	1		
9.	WC Guru	1	1		
10.	Dapur	1	1		
11.	WC Siswa	2	2		
12.	Lapangan	1	1		
13.	Tempat Parkir Guru	1	1		
14.	Tempat Parkir Siswa	1	1		
15.	Koperasi Sekolah	1	1		
16.	Papan Tulis	7	7		

5. Keadaan Tenaga Pengajar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan dokumen, tenaga pengajar dan pegawai di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai tengah tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel VII Daftar tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2018/2019

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Zainal Efendi, S.Pd.I	Kepala Madrasah	S1
2	Ruhanah, S.Ag	Guru Kelas I	S1
3	Pajidi, S.Pd.I	Guru Kelas II	S1
4	Indah Novita, A.Ma	Wali Kelas III	D2
		Guru mapel Fiqih	
5	Dina Herlina, S.Pd	Wali Kelas IV	S1

		Guru mapel Matematika	
7	Nor Hasanah	Wali kelas V	SLTA
		Guru mapel IPA, SBK	
8	Ma'mun Syarif, S.Pd.I	Wali Kelas VI	S1
		Guru mapel QH, Bahasa Arab	
9	Mariani Olfah, S.Pd	Guru mapel SKI	S1
10	Isliani, S.Pd	Guru mapel BTA	S1
11	Kamilia, S.Pd	Guru JPOK	S1
12	Nor Asiah	Guru Mulok	SLTA

6. Keadaan Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah

Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan dokumen, tenaga pengajar dan pegawai di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel VIII Data Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Hulu Sungai Tengah tahun ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Wali Kelas
		L	P		
1	I (Satu)	12	9	22	Ruhanah, S.Ag
2	II (Dua)	10	10	20	Pajidi, S.Pd.I
3	III (Tiga)	10	10	20	Indah Novita, A.Ma
4	IV (Empat)	11	10	20	Dina Herlina, S.Pd
5	V (Lima)	10	9	19	Nor Hasanah, S.Pd.I
6	VI (Enam)	10	9	19	Ma'mun Syarif, S.Pd.I
Jumlah		63	57	119	

B. Penyajian Data Penelitian

1. Pra Pelaksanaan Penelitian

Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu dilaksanakan uji coba untuk mengetahui kriteria soal-soal yang akan diujikan.

Pengujian soal yang akan digunakan untuk instrumen penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV MIN 17 Negeri Hulu Sungai Tengah, pada tanggal 4 April 2019 dengan jumlah sebanyak 20 siswa.

Uji instrumen tes dilakukan menggunakan satu perangkat soal dengan jumlah 20 butir soal, terdapat pada lampiran IV. Soal tersebut yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada aspek kognitif siswa pada saat penelitian. Dari hasil uji coba diperoleh data yang kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

a. Uji Validitas

Uji validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan rumus Korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS 22 *For Windows*. Butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian hanya butir soal tes yang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes yang telah diujikan, untuk menentukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, akan dipilih butir yang valid dan reliabel dari soal tersebut. Hasil perhitungan untuk validitas dan reliabilitas butir soal disajikan dalam tabel berikut.

Tabel IX Harga Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba

Butir						
Soal	R_{xy}			Keterangan	R_{II}	Keterangan
1	,749	>	0,632	Valid*	0,735	Reliabel
2	,743	>		Valid*		
3	-,122	<		Tidak Valid		
4	,313	<		Tidak Valid		
5	,402	<		Tidak valid		
6	,712	>		Valid*		
7	,180	<		Tidak Valid		
8	,743	>		Valid*		
9	,081	<		Tidak valid		
10	,836	>		Valid*		
11	,180	<		Tidak Valid		
12	,279	<		Tidak Valid		
13	,778	>		Valid*		
14	,843	>		Valid*		
15	,712	>		Valid*		
16	,749	>		Valid*		
17	,836	>		Valid*		
18	,712	>		Valid*		
19	-,325	<		Tidak Valid		
20	,796	>		Valid*		

Ket: * = butir soal yang diambil sebagai soal penelitian

Berdasarkan hasil uji validitas dan reabilitas soal, maka dapat disimpulkan dari 20 soal yang memenuhi kriteria pada uji validitas dan reabilitas adalah soal nomor 1, 2, 6, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Oleh karena itu, soal-soal yang memenuhi kriteria soal baik dan bisa dijadikan instrumen penelitian berjumlah 15 soal, sedangkan soal yang dijadikan instrumen penelitian hanya 15 soal dari 15 soal yang memenuhi kriteria tersebut.

b. Uji Reliabelitas

Setelah diuji validitas butir soal maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dari 25 butir soal tersebut. Untuk uji reliabilitas soal peneliti menggunakan teknik internal dengan rumus *Alpha* dengan bantuan SPSS 22 *For Windows*. Jika nilai *Alpha* > 0,60 maka reliable.

Hasil perhitungan reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel X Harga Reliabilitas Soal

R^{11}	Keterangan
0,735	Reliabel

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa soal yang digunakan untuk instrumen penelitian adalah reliabel karena hasil nilai *Alpha* adalah 0,735 lebih besar dari 0,60.

Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen telah memenuhi syarat tes yang baik yaitu valid dan reliabl.

2. Pelaksanaan Penelitian

Setelah dilakukan pengujian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, selanjutnya dilaksanakan penelitian yang dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV pada pembelajaran matematika di MIN 17 Hulu Sungai Tengah.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pre-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest Desain*. Eksperimen dilakukan pada satu kelompok saja, tanpa ada kelompok pembanding dengan memberikan tes awal, perlakuan dan tes akhir terhadap kelompok tersebut.

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengambilan data dalam penelitian ini adalah melalui tes awal (*pretest*) guna untuk mengetahui skor kemampuan awal siswa kelas IV Min 17 Hulu Sungai Tengah sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional badamprak. Setelah dilakukan tes awal, langkah berikutnya adalah memberi perlakuan menggunakan permainan tradisional badamprak.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, pertanyaan kuis dan alat evaluasi berupa soal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan materi factor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

a. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 4 April sampai 6 April 2019-2018. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan atau 6 jam pelajaran dan ditambah dengan dua kali pertemuan untuk *pretest* dan *posttest*. Jadi, penelitian ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XI Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

No.	Hari/Tanggal	Jam Ke	Indikator	Materi
1.	Kamis, 3 Mei 2018	1-2 3 4-5	Observasi cara guru mengajar Pelaksanaan <i>Pretest</i> Menjelaskan materi FPB dan KPK	FPB dan KPK
2.	Jum'at, 4 Mei 2018	4-5	Guru memberi contoh soal FPB dan KPK kepada murid secara bersama-sama	
3.	Sabtu, 5 Mei 2018	4-5 6	Guru memberikan soal FPB dan KPK Pelaksanaan <i>Posstest</i>	

b. Penerapan permainan tradisional badamprak

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Persiapan tersebut meliputi persiapan materi dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Secara umum kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional badamprak akan dijelaskan sebagai berikut.

Guru memasuki ruangan belajar dan menyapa dengan salam kemudian peserta didik memberikan salam kepada guru dan membaca do'a sebelum memulai proses pembelajaran. Selanjutnya guru dan siswa menyiapkan buku-buku pelajaran serta perlengkapan belajar lainnya. Setelah perlengkapan belajar mengajar sudah dipersiapkan dengan baik, guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran.

Dari pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan menggunakan strategi *Silent Demonstration*, yang awalnya mereka duduk tidak berpasangan, dengan strategi ini mereka dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan berpasangan 1 kelompok 4 orang. Setelah itu mereka melihat saya menerapkan permainan tradisional tersebut sampai mereka paham baru saya membagikan skema permainan tradisional badamprak ke masing-masing kelompok, kemudian mulailah mereka melakukan pembelajaran dengan masing-masing kelompok menjelaskan apa yang mereka dapatkan ke kelompok-kelompok lain, setelah selesai pembelajaran saya tidak lupa untuk melakukan tanya jawab dan soal di akhir pembelajaran.

Pertemuan kedua, terlihat siswa yang bersemangat mengikuti pembelajaran, dengan strategi *Talking Stik*, para siswa bermain dan belajar, memainkannya pun mereka sangat senang, karena saat musik berhenti dan stik berhenti di salah satu temannya, mereka langsung berteriak-teriak, kemudian saya pun memberikan pertanyaan dan jawabannya pun benar. Begitu seterusnya sampai beberapa menit, barulah saya mengulang pembelajaran kembali dan memberi tanya jawab juga soal akhir pembelajaran.

Pertemuan terakhir, yaitu pertemuan ketiga, saya masih menggunakan strategi yang sama seperti kemarin, strategi *Talking Stik*, karena pada saat proses pembelajaran kemarin mereka sangat bersemangat memainkan permainan tradisional badamprak tersebut dengan strategi *Talking Stik*, maka pembelajaran terakhir saya masih menggunakan strategi tersebut, diakhir pembelajaran, seperti pembelajaran akhir pada pertemuan sebelumnya, saya melakukan tanya jawab dan soal akhir pembelajaran.

Dari 3 pertemuan disana saya tidak hanya menilai dari segi kognitif dalam bentuk soal dan permainan tradisional badamprak.

c. Hasil Wawancara

Data pelengkap dalam penelitian ini selain data observasi juga menggunakan data wawancara. Guru mata pelajaran Matematika pada kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah berjumlah satu orang digunakan sebagai informan dalam wawancara.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Matematika. Berdasarkan sampel guru mata pelajaran matematika yang diwawancarai dengan pertanyaan mengenai latar belakang pendidikan, beliau menyatakan bahwa beliau merupakan mahasiswa alumni UNLAM Banjarmasin jurusan Pendidikan Matematika lulus pada tahun 2000. Selanjutnya, mengenai pertanyaan kapan beliau mengajar Matematika pada kelas IV, beliau menyatakan bahwa sejak tahun 2007 beliau mengajar di MIN 17 Hulu Sungai Tengah. Kemudian pertanyaan mengenai media yang biasanya beliau gunakan dalam pembelajaran Matematika pada kelas IV, beliau menyatakan bahwa media yang

digunakan diantaranya buku paket, gambar atau poster yang tentunya menunjang proses pembelajaran. Lalu, pertanyaan mengenai cara memilih dan menetapkan strategi yang akan digunakan, beliau menyatakan bahwa cara memilih strategi itu adalah melihat dari pokok bahasan yang akan disajikan, untuk strategi yang sering digunakan adalah ceramah dan demonstrasi. Kemudian, untuk pertanyaan mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika, beliau menyatakan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika bervariasi. Berdasarkan pertanyaan mengenai hasil belajar Matematika, beliau menyatakan bahwa hasil belajar siswa ada yang bagus, sedang dan ada juga yang kurang walaupun sangat sedikit. Dan berdasarkan pertanyaan tentang kesulitan dalam mengajar Matematika, beliau mengungkapkan tidak banyak kesulitan yang dijumpai dalam pembelajaran Matematika karena bahan ajar Matematika pada kelas IV banyak berhubungan dengan pelajaran Matematika sebelumnya

d. Presentase Hasil Pretest

Sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan permainan tradisional badamprak, maka dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari ranah kognitif.

Dari data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisih dengan hasil penilaian *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional badamprak.

Pada tanggal 4 April 2019 peneliti melakukan *pretest* dengan mengobservasi kelas saat guru mengajar untuk melihat dan menilai bagaimana sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung sebelum dilaksanakan

perlakuan menggunakan permainan tradisional Badamprak guna memberi skor pada *pretest* aspek kognitif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pedoman penilaian non tes. Untuk kemampuan aspek kognitif siswa penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang telah disiapkan dalam bentuk tes yaitu soal-soal. Hasil persentase dari penilaian *pretest* ranah kognitif di bawah ini.

1) Kognitif

Persentase nilai *pretest* yang diperoleh siswa dapat dilihat secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel XII Persentase Kualifikasi Nilai *Pretest* Kognitif Siswa

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase (%)
90,00 – 100,00	Istimewa		
80,00 - < 90,00	Amat baik		
70,00 - < 80,00	Baik		
60,00 - < 70,00	Cukup	6	30,00%
50,00 - < 60,00	Kurang	9	45,00%
0,00 - < 50,00	Amat kurang	5	25%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas dari 20 orang peserta didik diperoleh nilai *pre-test* peserta didik kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda. Peserta didik yang mendapatkan nilai cukup 6 orang dengan persentase 30,00%. Peserta didik yang mendapat nilai kurang 9 orang dengan persentase 45,00%. Dan yang terakhir peserta yang mendapat nilai amat kurang 5 orang dengan persentase 25,00%. Nilai yang paling banyak didapat peserta didik adalah nilai antara 50,00 - < 60,00 dengan frekuensi 9 orang.

e. Presentase Hasil Posttest

Posttest diberikan setelah selesai perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional badamprak. Pada penelitian ini perlakuan terhadap siswa dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan agar siswa lebih terbiasa dengan penggunaan permainan tradisional badamprak yang di terapkan peneliti sendiri.

Posttest dilaksanakan pada tanggal 4 April 2019 setelah pertemuan ketiga. *Posttests* dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan Pengaruh permainan tradisional badamprak pada siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika. Aspek yang dinilai adalah ranah kognitif, setelah siswa diberi perlakuan pengaruh permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Matematika.

1) Kognitif

Pengujian ranah kognitif siswa dilakukan setelah pertemuan ketiga pembelajaran menggunakan media tiga dimensi dan media audio. Nilai *posttest* ranah kognitif pada pembelajaran matematika yang diperoleh siswa dapat dilihat secara singkat dalam tabel berikut.

Tabel XIII Presentase Kualifikasi Nilai *Posttest* Kognitif Siswa

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase (%)
90,00 – 100,00	Istimewa	4	20,00%
80,00 - < 90,00	Amat baik	5	25,00%
70,00 - < 80,00	Baik	6	30,00%
60,00 - < 70,00	Cukup	5	25,00%
50,00 - < 60,00	Kurang		
0,00 - < 50,00	Amat kurang		
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel di atas dari 20 orang peserta didik diperoleh nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda. Peserta didik yang mendapatkan nilai istimewa 4 orang dengan persentase 20,00%. Peserta didik yang mendapat nilai amat baik 5 orang dengan persentase 25,00%. Peserta didik yang mendapat nilai baik 6 orang dengan persentase 30,00%. Terakhir Peserta didik yang mendapat nilai cukup 5 orang dengan persentase 25,00%. Nilai yang paling banyak didapat peserta didik adalah nilai antara 70,00 - < 80,00 dengan frekuensi 6 orang.

f. Perhitungan Penilaian Aspek Kognitif

Dari hasil *pretest* dan *posttest* ranah kognitif siswa dapat dibandingkan seberapa besar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Besarnya peningkatan kemampuan siswa dapat diketahui dari selisih skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan *pretest* dan *posttest* ranah kognitif yang diperoleh siswa.

Dari tabel tersebut dapat dilihat skor sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dapat dilihat bahwa rata-rata skor *posttest* lebih besar dari rata-rata skor *pretest*. Untuk mengetahui sejauh mana signifikansi peningkatannya, maka dilakukan dengan uji t.

Secara umum siswa kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah yang diberi perlakuan mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Skor terendah dari siswa kelas IV pada saat *pretest* yaitu 50, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* terendah siswa kelas IV yaitu 70. Skor tertinggi *pretest* siswa kelas IV yaitu 100 dan hanya satu siswa, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* siswa kelas IV yaitu 100 dan di peroleh oleh empat siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada table berikut.

Tabel XIV Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Ranah Kognitif

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>
60,00	85,71

Nilai rata-rata *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan Permainan tradisional badamprak adalah 60,00 dan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional badamprak adalah 85,71 dapat di lihat dlampiran.

Tabel di atas menunjukkan bahwa selisih antara nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional badamprak berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah.

C. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Hipotesis

Pengujian persyaratan hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengujian hipotesis yang nantinya akan menggunakan statistik parametris atau menggunakan statistik nonparametris. Pengujian persyaratan hipotesis tersebut dilakukan dengan dua pengujian, yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, jika data berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik parametrik. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik non parametrik. Uji normalitas ini menggunakan bantuan SPSS 22 For Windows.

Pengujian normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian normalitas, yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka kedua data distribusi normal. Sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka kedua data tidak berdistribusi normal. Dari perhitungan secara statistik yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XV Uji Normalitas Ranah Kognitif

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	21	60.00	7.746	50	70
Posttest	21	85.71	8.106	70	100

Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian nilai *pretest* dan *posttest* ranah kognitif yang telah dilakukan diperoleh standar deviasi data *pretest* adalah 0,7746 lebih besar dari 0,05 dan standar deviasi data *posttest* adalah 0,8106 lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* untuk menilai kognitif siswa berdistribusi normal.

Tabel XVI

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.00	85.71
	Std. Deviation	7.746	8.106
Most Extreme Differences	Absolute	.214	.283
	Positive	.214	.283
	Negative	-.214	-.193
Test Statistic		.214	.283
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan pengujian nilai pretest dan posstest ranah kognitif yang telah dilakukan di peroleh sig data pretest adalah 0,13 lebih besar dari 0,05 dan sig data posstest adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga data pretest dan posstest untuk menilai kognitif siswa berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak. Data yang diuji tingkat homogenitasnya yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Pengujian dilakukan pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Dinyatakan mempunyai nilai varian yang sama/tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikasinya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikasinya yaitu $< 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/berbeda (tidak homogen). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 2 *For Windows*. Dari perhitungan secara statistik yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel XVII Uji Homogenitas Ranah Kognitif

Test of Homogeneity of Variances

Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.019	2	17	.382

Bedasarkan pengujian yang telah dilakukan, terlihat bahwa *levene test* hitung adalah 1,019 dengan nilai sig 0,382 oleh karena $\text{sig} > 0,05$ maka data *pretest* dan *posttest* dinyatakan mempunyai nilai varian yang sama homogen.

2. Hipotesis Data

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, dapat diketahui bahwa semua data yang didapatkan dari penelitian yang berupa tes aspek kognitif berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga dapat diteruskan pengujian pada analisis data berikutnya dengan uji hipotesis. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara skor *pretest* dengan skor *posttest*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus uji u.

Dari perhitungan secara statistik yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

. Tabel XVIII Uji U Kognitif (Paired Sampel U Test)

Mann-Whitney Test

Ranks

	kelompok1	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	1	21	11.14	234.00
	2	21	31.86	669.00
	Total	42		

	Nilai
Mann-Whitney U	3.000
Wilcoxon W	234.000
Z	-5.571
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelompok1

Table diatas menyebutkan nilai yang sig 0,000 <0,05 sehingga terdapat pengaruh pada penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap pembelajaran matematika siswa kelas IV di MIN 17 HST

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan permainan tradisional badamprak adalah permainan tradisional, badamprak berasal dari kata 'damprak' yang artinya menjatuhkan kedua kaki secara bersamaan. Karena begitulah bentuk permainannya, anak-anak berinting-inting kemudian badamprak. Permainan ini sangat marak dimainkan oleh anak-anak tempo dulu. Akan tetapi, sekarang permainan ini sudah hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan karena dengan seiringnya perkembangan zaman modern. Badamprak dimainkan anak laki-laki atau perempuan di luar ruangan atau halaman yang rata dan kering¹ permainan tradisional badamprak

¹ Nor Izati Hasanah, Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016) h. 99-103

dilakukan pada pembelajaran di kelas IV menekankan pada aktivitas peserta didik. Karena pada pembelajaran tersebut peserta didik ditekankan pada pembelajarannya, pada proses pembelajarannya peserta didik sangat bersemangat dan lebih aktif dalam belajar. Tidak hanya belajar mereka juga sambil bermain agar tidak bosan dan jenuh, maka terjadilah pembelajaran yang menyenangkan.

Strategi pembelajaran yang penulis gunakan pada pembelajaran di kelas yaitu strategi *silent demonstration* dan *talking stik*. Pertemuan pertama strategi *silent demonstration*, kemudian pertemuan kedua *talking stik*, pada pertemuan kedua peserta didik lebih aktif pada strategi tersebut, maka peneliti masih menggunakan *stalking stik* pada pertemuan ketiga yaitu pertemuan terakhir pada penelitian.

Tahap pertama yaitu tahap persiapan, yang harus dilakukan pada tahap persiapan ini adalah menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mendesain kegiatan pembelajaran agar berjalan lancar dan dapat dipahami, menyiapkan alat dan bahan pelajaran yang mana alat-alat yang digunakan adalah media dan materi pelajaran yang mendukung seperti permainan tradisional badamprak dan skema permainan pada pembelajaran tersebut berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Tahapan kedua adalah tahap pelaksanaan, yang harus dilakukan pada tahap ini adalah memberikan pemahaman awal kepada peserta didik untuk membekali mereka dalam pembelajaran, yaitu materi pembelajaran yang digunakan adalah FPB dan KPK, pertemuan pertama membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memberikan pelajaran terlebih dahulu dengan

permainan, kemudian permainan tradisional dibagi masing-masing kepada kelompok yang berpasangan dan memberikan waktu mereka untuk mempresentasikan permainan apa yang mereka dapatkan, pada saat itu juga guru menilai kognitif dengan cara melihat dan bertanya beberapa pertanyaan yang ditanyakan oleh guru. Pada pertemuan kedua dan ketiga menggunakan skema, penulis tanyakan pertanyaan lagi dengan menggunakan soal sambil bermain permainan tradisional badamprak.

Tahapan ketiga adalah tahap evaluasi, yang harus dilakukan pada tahap terakhir ini berupa pengamatan dan mengisi aktivitas guru yang mana bertindak sebagai guru di sini adalah peneliti sendiri dan peserta didik, selanjutnya yang harus dilakukan adalah melihat proses desain pelaksanaan pada pertemuan pertama ada yang kurang atau tidak serta memperbaiki penyajian dalam tahapan pelaksanaan.

2. Berdasarkan analisa peneliti bahwa penggunaan permainan tradisional badamprak di kelas IV sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar pada ranah kognitif *pretest* 60,00 dan *posttest* 85,71 dengan selisih nilai berbeda yaitu 25,71 Setelah melihat selisih hasil belajar Matematika peserta didik sehingga dapat dibenarkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah.

3. Berdasarkan analisis hasil belajar tersebut dapat dilihat perbedaan selisih peningkatan yang diperoleh dari kelas tersebut yang mana *pretest* yang tidak

diberikan perlakuan sama sekali atau bisa disebut tidak diajarkan dengan menggunakan media, dan *posttest* yang diberikan perlakuan, hasil yang didapatkan dengan selisih yang meningkat.

Peneliti selain menggunakan penilaian kognitif, pada *pretest* dan *posttest* peneliti juga menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik penelitian. Berdasarkan hasil observasi pertama peneliti dan wawancara kepada guru kelas IV bahwa belum pernah menggunakan permainan tradisional badamprak pada pembelajaran, guru lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru bukan berpusat kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa selain belum adanya penggunaan permainan tradisional badamprak pada pembelajaran yang bervariasi di sekolah tersebut khususnya pada kelas IV, masalah lain yang ditemukan saat menggali data melalui wawancara dengan guru kelas IV adalah kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia, ruangan yang sedikit kecil dan pengetahuan guru tentang media dan strategi-strategi baru yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya dari ranah kognitif.

Teori menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan yang cenderung menetap dari ranah kognitif. dari proses belajar yang

dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar pada ranah kognitif pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil nilai *postest* peserta didik.²

Berdasarkan penjelasan peneliti di atas bahwa pengaruh permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dapat dilihat dari tahap pelaksanaan pembelajaran, analisis yang peneliti dapatkan dari tahap pelaksanaan tersebut adalah bahwa dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir semua peserta didik yang sudah diberi perlakuan sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Karena berdasarkan lembar observasi menunjukkan bahwa pada kolom kegiatan peserta didik yang mencakup keaktifan peserta didik bertanya, keaktifan menanggapi pendapat orang lain, menerima pendapat orang lain, tanggap terhadap perintah guru, mengerjakan soal latihan yang diberikan semuanya bernilai 4 itu menyatakan bahwa tanggapan peserta didik sudah sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran.

Kemampuan peserta didik tersebut dapat muncul apabila faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dimunculkan seperti motivasi, minat, dan sikap. Sebagaimana yang ditunjukkan peserta didik saat pembelajaran di kelas yang sudah menggunakan media. Masing-masing peserta didik pada kelas eksperimen mempunyai motivasi, minat, dan sikap yang lebih baik dari kelas one group untuk melaksanakan pembelajaran hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan akan menyenangkan menurut mereka karena pembelajaran akan dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan

²<http://www.karyatulisku.com/pengertian-hasil-belajar-dan-jenis-jenis-hasil-belajr.html>(diakses pada tanggal 21 oktober 2018)

seperti bermain, karena menurut teorinya bahwa dalam permainan anak akan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, anak akan senang dan lebih aktif.

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah adanya hubungan akrab yang diciptakan peneliti dengan peserta didik serta penguasaan materi dan pelaksanaan pembelajaran dengan media yang bervariasi, diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik, dan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan, sehingga pelaksanaan dengan menggunakan media berjalan dengan lancar, hal ini dapat dilihat pada lampiran lembar observasi guru.

Tujuan pembelajaran Matematika pada teorinya sudah terlihat di kelas eksperimen, peserta didik sudah mampu menunjukkan bagaimana sikap peserta didik terhadap pelajaran mereka terlihat sangat antusias untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, penerimaan terhadap jawaban, menghargai setiap orang, pengorganisasian dalam pelaksanaan permainan tradisional badamprak, dan dapat menceritakan atau menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari saat permainan berlangsung.

Peneliti memilih permainan tradisional badamprak berdasarkan pertimbangan yaitu pemilihan media sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV, yaitu perubahan cara berpikir dari konkrit ke berpikir sedikit abstrak karena juga sesuai dengan materi yang ada pada buku kelas IV yaitu materi FPB dan KPK.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran Matematika materi operasi hitung FPB dan KPK dengan menggunakan permainan

tradisional badamprak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu melebihi dari KKM (kreteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut di madrasah ibtidaiyah tersebut yaitu 70. Jadi, penggunaan permainan tradisional badamprak dapat dijadikan alternatif guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika.