

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Kabupaten Tanah Laut merupakan salah satu dari 13 kabupaten atau kota yang ada di provinsi Kalimantan Selatan. Kabupaten Tanah Laut memiliki 11 kecamatan yaitu, Pelaihari, Panyipatan, Takisung, Kurau, Bumi Makmur, Bati-Bati, Tambang Ulang, Bajuin, Batu Ampar, Jorong dan Kintap. Salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Tanah Laut yaitu kecamatan Bajuin. Kecamatan Bajuin terletak pada $114,788^{\circ}$ – $144,964^{\circ}$ Bujur Timur, $3,58525^{\circ}$ – $3,83203^{\circ}$ Lintang Selatan.¹ Dengan batas-batas:

Sebelah Utara	: Kecamatan Tambang Ulang
Sebelah Timur	: Kecamatan Batu Ampar
Sebelah Barat	: Kecamatan Takisung
Sebelah Selatan	: Kecamatan Bajuin
Tinggi dari permukaan laut	: 25 meter
Luas Wilayah	: $196,80 \text{ km}^2$
Jumlah Desa	: 9 Desa

¹Badan Pusat Statistik Kabupaten Tanah Laut, “Kecamatan Bajuin dalam rangka 2019”.

Jumlah penduduk Kecamatan Bajuin menurut Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tanah Laut pada Tahun 2018 sebanyak 19.278 jiwa. Dimana sekitar 52 persennya adalah berjenis kelamin laki-laki. Kecamatan Bajuin terdiri dari 9 desa yaitu Tirta Jaya, Galam, Pamalongan, Ketapang, Kunit, Bajuin, Sungai Bakar, Tanjung, dan Tebing Siring. Adapun desa tempat penelitian ini dilakukan yaitu desa Tebing Siring. Desa Tebing Siring merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Terdapat 4 dusun dan 17 RT di desa ini. Total luas desa Tebing Siring adalah 45,80 km^2 . Jumlah penduduk di desa Tebing Siring sebanyak ± 2.586 . Desa Tebing Siring hanya memiliki satu sekolah tingkat jenjang pertama yaitu UPTD SMP Negeri 3 Bajuin. Sekolah ini terletak di dusun 2 desa Tebing Siring.

1. Sejarah singkat berdirinya UPTD SMP Negeri 3 Bajuin

UPTD SMP Negeri 3 Bajuin merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat pertama yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan, mulai beroperasi pada tahun pelajaran 2007/2008. Berlokasi di Desa Tebing Siring 1 RT 10 Dusun II Kecamatan Bajuin, Kabupaten Tanah Laut. Dalam perkembangannya dari tahun ketahun jumlah peserta didik kelas VII yang mendaftarkan diri mulai bertambah. Tahun pelajaran 2021/2022 ini UPTD SMP Negeri 3 Bajuin memiliki 4 rombel dengan jumlah 101 peserta didik.

2. Profil UPTD SMP Negeri 3 Bajuin

Nama sekolah	: UPTD SMP Negeri 3 Bajuin
NPSN	: 30311732
Tipe Sekolah	: A/ A1/ A2/ B/ B1/ B2/ C/ C1/ C2/
Alamat Sekolah	: Jalan Desa Tebing Siring RT 10 Dusun II Ke Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan
Telepon/ HP/ Fax	: -
Status Sekolah	: Negeri
Nilai Akreditasi Sekolah	: B (73)

3. Visi dan Misi UPTD SMP Negeri 3 Bajuin

Visi UPTD SMP Negeri 3 Bajuin

“Berkarakter, Berprestasi berlandaskan Iman dan Taqwa dan Berbudaya Lingkungan”

Misi UPTD SMP Negeri 3 Bajuin

- a. Unggul dalam berbagai kompetisi bidang non akademis dan akademis
- b. Unggul dalam proses pembelajaran
- c. Unggul dalam persaingan Olympiade Sains
- d. Unggul dalam persaingan melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya
- e. Unggul dalam keagamaan

- f. Unggul dalam manajemen sekolah
- g. Unggul dalam kepedulian sosial
- h. Berwawasan lingkungan

4. Perkembangan Peserta Didik dan Tenaga Kependidikan

a. Data Peserta Didik Tahun pelajaran 2021/2022.

Data peserta didik tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 106 siswa, terlampir dalam table berikut:

Tabel 4.4. Data Peserta Didik Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama Rombel	L	P	Jumlah
1.	Kelas VII	17	15	32
2.	Kelas VIII	12	15	27
3.	Kelas IX A	12	9	21
4.	Kelas IX B	13	8	21

b. Pendidikan dan Tenaga Keterampilan

1) Kepala Sekolah / Wakil Kepala sekolah

Data kepala sekolah dan wakil kepala sekolah UPTD SMP Negeri

3 Bajuin terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Kepala Sekolah/ Wakil Kepala Sekolah

No	Jabatan	Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
			L	P			
1	Kepala Sekolah	RUSINAH,S.Pd. M.M	-	V	53 th	S2	27 th
2	Wakil Kepala Sekolah	Aminah Cendrakasih, S,Pd	-	V	37 th	S1	12 h

1) Guru

Kualifikasi pendidikan, status, jenis kelamin, dan jumlah guru di UPTD SMP Negeri 3 Bajuin, terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4. 6. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah.

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT / PNS		GTT / Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1	S2	1	2	1	-	4
2	S1	1	3	1	-	5
3	D4	-	-	-	-	-
4	D3 / Sarmud	-	-	-	-	-
5	D2	-	-	-	-	-
6	D1	-	-	-	-	-
7	SMA / Sederajat	-	-	-	-	-
Jumlah		2	5	2	-	8

2. Jumlah Guru dengan Tugas Mengajar sesuai dengan Latar Belakang Pendidikan (Keahlian)

Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan keahlian di UPTD SMP Negeri 3 Bajuin terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4. 7. Jumlah Guru dengan Latar Pendidikan

No	Guru	Jumlah Guru dengan latar belakang Pendidikan sesuai dengan tugas mengajar
		S1 / D4
1	IPA	1
2	Matematika	2
3	B.Indonesia	2
4	B.Inggris	1
5	Pend.Agama Islam	-
6	IPS	1
7	Penjaskes	-
8	Seni Budaya	-
9	PPKn	1
10	TIK/Ketrampilan	-
11	BK	-
12	Lainnya : Muatan Lokal	-
Jumlah		8

3. Pengembangan Kompetensi / Profesionalisme Guru

Pengembangan kompetensi/profesionalisme guru di UPTD SMP Negeri

3 Bajuin terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Pengembangan Kompetensi

No	Jenis Pengembangan Kompetensi	Jumlah Guru yang telah mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi/profesionalisme			
		Laki-laki	Jumlah	Perempuan	Jumlah
1	Penataran KBK/KTSP	-	-	-	-
2	Penataran Metode Pembelajaran (termasuk CTL)	-	-	-	-
3	Penataran PTK	-	-	-	-
4	Penataran Karya Tulis Ilmiah	-	-	-	-
5	Sertifikasi Profesi/Kompetensi	1	1	5	6
6	Penataran PTBK	-	-	-	-
7	Penataran Lainnya :	-	-	-	-

c. Tenaga Kependidikan : Tenaga Pendukung

Tenaga pendukung di UPTD SMP Negeri 3 Bajuin terlampir pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Tenaga Pendukung

No	Tenaga Pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung berdasarkan status dan jenis kelamin				Jlh
		SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1	Tata Usaha	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Perpustakaan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Laboran Lab.IPA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Teknisi Lab.Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Laboran Lab.Bahasa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	PTD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Kantin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Penjaga Sekolah	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	1
9	Tukang Kebun	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	Keamanan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Lainnya	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	1
	Jumlah	-	1	-	-	-	1	-	-	1	1	2

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi maka dapat diperlihatkan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika (Permainan Tradisional) pada Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 3 Bajuin.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap informan yakni berkaitan dengan proses penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bilangan pecahan. Proses pembelajaran etnomatematika di sekolah ini sebelumnya belum pernah dilakukan oleh guru. Proses wawancara yang dilaksanakan dan didapatkan data valid yakni belum pernah dilaksanakannya media pembelajaran berbasis etnomatematika. Setelah didapatkan fakta bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan permainan tradisional, kemudian peneliti memaparkan hasil tentang penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan.

Ketika diberikan pertanyaan tentang respon guru dari pembelajaran yang dilaksanakan, guru mata pelajaran matematika menyebutkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika merupakan pengalaman baru bagi dirinya, serta nantinya dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam materi yang lain. Proses pembelajaran

etnomatematika dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan 3 jenis permainan yang berbeda dengan tujuan agar materi tersampaikan dengan maksimal. Secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, meskipun pembelajaran dilaksanakan saat situasi pandemi peneliti berusaha menjalankan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan sebaik mungkin, selain itu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sangat terlihat. Ditunjukkan dengan siswa datang tepat waktu, memperhatikan materi yang disampaikan peneliti dengan seksama, mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan tertib serta menjalankan instruksi yang diberikan peneliti dengan baik.

a) Pertemuan Pertama

Peneliti membuka pembelajaran pertama dengan menanyakan kabar, kemudian memimpin doa serta mengingatkan siswa untuk tetap melaksanakan prosedur kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.



Gambar 4. 13. Proses Pembelajaran di Dalam Kelas

Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, saat memulai pembelajaran peneliti membuka topik dengan

menanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan permainan tradisional, rata-rata siswa menjawab dan menyebutkan beberapa jenis permainan tradisional. Respon siswa kemudian ditindaklanjuti peneliti dengan memperkenalkan beberapa permainan tradisional seperti permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan.

b) Pertemuan Kedua

Kemudian pertemuan kedua siswa diminta untuk membawa permainan tradisional yang mereka miliki. Selanjutnya guru menjelaskan materi bilangan pecahan. Pada pembelajaran ini siswa diminta untuk mempraktikkan dan memainkan secara langsung permainan tradisional yang mereka bawa yaitu permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan. Pada pertemuan kedua ini siswa diminta untuk mempermainkan permainan tradisional badaku.



Gambar 4.14 Proses Permainan Tradisional Badaku

Sebelum permainan dimulai peneliti menjelaskan aturan mainnya. Pada permainan tradisional badaku siswa diminta untuk menjadi dua

kelompok yaitu kelompok pertama semua laki-laki yang berada di kelas, dan kelompok kedua yaitu semua perempuan yang berada di kelas. Setelah siswa diminta untuk menentukan siapa yang akan bermain pertama. Siswa bermain dengan masing-masing 3 kali jalan sesudah dinyatakan mati/gagal dalam permainan. Siswa juga diminta untuk menyiapkan hukuman apa yang akan diberikan kepada lawan yang kalah dalam permainan. Pada akhir pembelajaran peneliti memperkuat pemahaman siswa dengan mengingat kembali serta menyampaikan pesan bahwa sebagai anak Indonesia kita perlu mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya Indonesia. Salah satunya dengan cara memainkan permainan tradisional.

Permainan badaku tersebut peneliti ingin mengenalkan bilangan pecahan, dan operasi hitung pada bilangan pecahan. Biji pada badaku disebut sebagai pembilang, dan lubang pada badaku disebut sebagai penyebut. Setelah permainan dijalankan sebanyak 3 kali jalan, maka siswa diminta untuk menghitung seluruh biji daku yang dikumpulkan selama permainan berlangsung, lalu diletakkan kembali pada lubang badaku. Pemain yang dapat mengisi lubang terbanyak dan menyebutkan dalam bentuk pecahan, maka menjadi pemenang permainan badaku.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga siswa memainkan permainan tradisional batu/basimban.



Gambar 4.15 Proses Permainan Tradisional Batu/Basimban

Permainan tradisional batu/basimban hanya siswa perempuan yang memainkan permainan ini. Siswa diminta untuk membagi dua kelompok dan melakukan hom pim pa untuk menentukan pemain mana yang akan memulai terlebih dahulu permainan ini. Para siswa harus mempertahankan anggota kelompoknya sebanyak mungkin, dan anggota kelompok yang tersisa paling banyak, maka kelompok itulah yang menjadi pemenang permainan ini.

Peneliti ingin memperkenalkan bilangan pecahan dan operasi hitung pada bilangan pecahan dalam permainan batu/basimban. Pada permainan ini banyak batu yang digunakan ialah 7 batu. Pada permainan batu/basimban ini siswa diminta untuk memainkan dalam bentuk bilangan pecahan yaitu pada tahap pertama siswa mengambil dalam bentuk

bilangan pecahan $\frac{1}{7}$, dengan melempar tujuh batu ke lantai dan mengambilnya secara satu-persatu. Pada tahap kedua siswa diminta mengambil dalam bentuk bilangan pecahan $\frac{2}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu ke lantai dan mengambilnya sebanyak per-dua batu sampai semua batu habis. Pada tahap ketiga siswa diminta untuk mengambil dalam bentuk bilangan pecahan $\frac{3}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu ke lantai dan mengambilnya sebanyak per-tiga batu sampai semua batu habis. Pada tahap keempat siswa diminta untuk mengambil dalam bentuk $\frac{4}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu ke lantai dan mengambilnya sebanyak per-empat batu pertama dan tiga batu sisa sampai semua batu habis. Pada tahap kelima siswa diminta untuk mengambil bentuk bilangan pecahan $\frac{5}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu ke lantai dan mengambilnya per-lima batu pertama dan dua batu sisa sampai semua batu habis. Pada tahap keenam siswa diminta untuk mengambil batu dalam bentuk bilangan pecahan $\frac{6}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu dan mengambil per-enam batu pertama dan satu batu sisa sampai semua batu habis terambil. Pada tahap ketujuh siswa diminta mengambil batu dalam bentuk bilangan pecahan $\frac{7}{7}$, dengan cara melempar tujuh batu dan mengambilnya sekaligus tanpa ada sisa batu. Tahap terakhir, siswa melempar semua batu ke atas dan menangkapnya dengan sebelah tangan. Hasil dari tangkapan siswa dihitung dengan menggunakan penjumlahan pada operasi bilangan pecahan.

d) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat siswa mempermainkan permainan tradisional asinan. Permainan tradisional asinan ini dimainkan seluruh siswa laki-laki di kelas VII, siswa diminta menjadi 2 kelompok.



Gambar 4.16 Proses Permainan Tradisional Asinan

Sebelum permainan dimulai siswa diminta melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi penyerbu dan penjaga batas. Kelompok yang menang dalam suit akan menjadi kelompok penyerbu atau pemain pertama, dan kelompok yang kalah dalam suit akan menjadi penjaga batas. Permainan ini dilakukan dalam 4 kali jalan. Jumlah pemain terbanyak yang lolos sampai garis depan adalah pemenang dalam permainan ini.

Peneliti ingin memperkenalkan bilangan pecahan dan operasi hitung pada bilangan pecahan dalam permainan asinan. Pada permainan ini terdapat beberapa kotak dan siswa. Kotak pada permainan ini disebut sebagai penyebut, dan siswa pada permainan ini disebut sebagai pembilang. Pada tahap pertama siswa diminta untuk menyebutkan bentuk bilangan pecahan yang mereka lihat dari permainan ini. Pada tahap kedua siswa

diminta untuk memperlakukan permainan ini dengan secara teliti dan penyerbu berusaha untuk meloloskan diri dari penjaga. Jika penyerbu tersentuh oleh penjaga, maka penjaga harus menyebutkan jumlah orang yang tersisa dalam permainan dan menyebutkannya dalam bentuk bilangan pecahan. Pada tahap ketiga semua penyerbu yang berhasil lolos dari penjaga dan berhasil kembali pada garis finish, penjaga diminta untuk menghitung semua penyerbu yang lolos dengan operasi hitung penjumlahan pada bilangan pecahan. Pada tahap keempat siswa yang bertugas menjadi penjaga diminta untuk menghitung jumlah keseluruhan penyerbu yang berhasil lolos dan kembali ke garis finish dengan menggunakan operasi hitung perkalian pada bilangan pecahan.

2. Hasil tes dari penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bilangan pecahan di kelas VII.

Tes hasil siswa pada materi bilangan pecahan dilakukan pada 32 siswa. Pemberian tes dilakukan untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa yang menjadi indikator dalam penelitian ini. Berdasarkan data hasil belajar siswa diperoleh bahwa 26 orang siswa memperoleh nilai 60-80 dan 6 orang lainnya mendapat nilai dibawah 60. Ini artinya bahwa ada 26 orang siswa yang tuntas dan 6 orang siswa lainnya yang tidak tuntas. Karena ketuntasan klasikal diperoleh 81,25% yang didapat dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikali 100%, maka dapat disimpulkan bahwa

hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika dituangkan ke dalam permainan tradisional berjalan efektif.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan siswa juga sangat mengapresiasi pembelajaran matematika yang menggunakan permainan tradisional. Kriteria ketuntasan belajar siswa persentase ketuntasan dengan skala 81,25% termasuk dalam kriteria “Tinggi” dan berdasarkan tabel kriteria tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan memiliki kategori “Sangat Efektif”. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bilangan pecahan memenuhi efektif untuk digunakan.

C. Pembahasan

Etnomatematika merupakan aktivitas matematika yang digunakan oleh kelompok masyarakat atau budaya, pembelajaran menggunakan pendekatan etnomatematika merupakan suatu gagasan baru dalam pendidikan dengan tujuan menjadikan matematika relevan dan berarti bagi siswa, sehingga matematika terasa dekat dengan budaya serta sosial siswa, sehingga dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika.

Pembelajaran etnomatematika menggunakan permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan merupakan suatu usaha yang membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami konsep-konsep bilangan pecahan, hal ini sejalan dengan penelitian (Winarli Hendi Permana 2019:02). Pada penerapan pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, siswa diajarkan berbagai konsep bilangan pecahan dari permainan badaku, batu/basimban, dan asinan yakni berupa bentuk bilangan pecahan dan operasi hitung pada bilangan pecahan. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika yang menggunakan permainan tradisional badaku, batu/basimban, dan asinan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan efektif dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan dan sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tressa Lailatus Shufa, 2018) bahwa hasil belajar yang menggunakan media berbasis etnomatematika lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan media seperti papan tulis.

Pada saat penelitian dilakukan, siswa menunjukkan antusias tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini mengajak siswa untuk belajar dari sesuatu yang dekat dengan mereka, permainan tradisional membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar tentang pemahaman konsep bilangan pecahan. Akan tetapi peningkatan pemahaman yang dimiliki siswa berbeda-beda hal ini disebabkan karena pemahaman yang dimiliki siswa juga

berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Almu Noor Romadadoni, 2017) pada aspek-aspek etnomatematika pada budaya masyarakat banjar, bahwa media permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dan akan membuat siswa lebih tertarik serta berdampak pada hasil belajar siswa. Pada 4 kali pertemuan tersebut, siswa diminta untuk memainkan permainan tradisional dalam 3 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil akhir belajar siswa. Pada tes hasil akhir belajar siswa diberikan sebanyak 5 soal tentang bilangan pecahan. Terdapat 11 orang siswa yang mencapai nilai tertinggi yaitu 80, 3 orang siswa mendapat nilai 70, 5 orang siswa mendapat nilai 65, 7 orang siswa mendapat nilai 60, dan 6 orang siswa mendapatkan nilai kurang dari 60. 6 orang siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 60 tersebut adalah 2 orang siswa yang mengerjakan soal tidak semuanya diselesaikan, sedangkan 4 orang siswa yang lainnya tidak mengikuti pembelajaran matematika atau tidak berhadir ke sekolah. Dengan demikian dari 32 jumlah keseluruhan siswa, yang berada pada kriteria tuntas sebanyak 26 siswa, dan 6 siswa lainnya berada pada kriteria tidak tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai tes penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan permainan tradisional pada materi bilangan pecahan menunjukkan sebesar 81.25% berada pada kategori tinggi, berdasarkan hasil analisis hasil belajar apabila siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh standar sekolah dengan nilai 60. Kriteria ketuntasan minila (KKM) diperoleh dari

penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dilakukan untuk pencapaian kompetensi lulusan peserta didik yang meliputi sebagai berikut. 1) menentukan kriteria minimal pencapaian Tingkat Kompetensi dengan mengacu pada indikator Kompetensi Dasar tiap mata pelajaran. 2) mengkoordinasikan Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS), dan Ujian Akhir Sekolah (US). Untuk kurikulum darurat pada kondisi khusus tahun pelajaran 2021/2022 dilaksanakan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) untuk peserta didik VIII, untuk peserta didik kelas IX ujian sekolah tetap dilaksanakan menurut kondisi wilayah, jika zona hijau atau kuning maka dilaksanakan secara PTMT, dan jika zona orange atau merah maka dilaksanakan secara daring/online. Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 60. Sedangkan pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah predikat B. Dengan demikian siswa dianggap telah tuntas dalam pembelajaran, sehingga media permainan tradisional yang digunakan memenuhi kriteria efektif.