

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang mana peneliti memberikan perlakuan secara langsung kepada sampel penelitian. Data penelitian ini berasal dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) mengenai materi kelas II yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan pada kelas eksperimen₁ dan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak pada kelas eksperimen₂. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15-31 Januari 2024 dengan total 4 kali pertemuan dengan materi pembelajaran untuk masing-masing kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂, 1 pertemuan untuk pelaksanaan *pretest* dan 1 pertemuan untuk pelaksanaan *posttest*.

a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen₁

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen₁ dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan. Dokumentasi Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 6 kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada kedua kelas. Adapun rincian pembelajaran pada kelas eksperimen₁ maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen₁

Pert. ke	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Senin, 15 Januari 2024	Pemberian Pretest tentang materi bilangan cacah	-
2	Selasa, 16 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan	Penjelasan mengenai makna penjumlahan serta melakukan penjumlahan bilangan cacah dengan cara pendek
3	Rabu, 17 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan	Penjumlahan bilangan cacah dengan cara Panjang
4	Kamis, 18 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan	Penjelasan mengenai makna pengurangan serta melakukan pengurangan bilangan cacah dengan cara pendek
5	Selasa, 23 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan	Pengurangan bilangan cacah dengan cara Panjang
6	Rabu, 24 Januari 2024	Pemberian Posttest tentang materi bilangan cacah	-

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang ada pada RPP yang dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 101. Setiap pertemuan siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal di LKPD yang telah dibuat oleh peneliti, LKPD kelas eksperimen₁ terdapat pada lampiran 5 halaman 158 yang digunakan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peneliti juga dibantu guru kelas untuk

melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang terdapat pada lampiran 9 halaman 178.

Proses pembelajaran diawali dengan membuka pembelajaran, dengan menanyakan kabar siswa, mengisi daftar hadir, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi dengan sambil mengeluarkan dan menampilkan metode pembelajaran berupa permainan tradisional sehingga siswa mulai menunjukkan antusias ingin tahu serta minat dan semangat untuk belajar.

Selanjutnya guru terus menjelaskan materi secara keseluruhan dan guru mencoba memancing pengetahuan siswa terkait metode permainan tradisional yang akan digunakan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan benda konkret yang ada disekitarnya yakni metode pembelajaran berupa permainan tradisional. Selain penggunaan metode permainan tradisional dakuan, guru juga terkadang menggunakan ice breaking pada situasi-situasi tertentu. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan menjadi lebih menyenangkan karena semua siswa terlibat aktif di dalamnya.

Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan contoh-contoh soal yang ada di papan tulis terkait materi yang dipelajari dan guru juga memberikan latihan dalam bentuk Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran (LKPD) yang akan diisi oleh semua siswa untuk

mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai materi yang dipelajari.

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru dan siswa bersama-sama mengoreksi jawaban LKPD sambil menyimpulkan materi pembelajaran. Guru di akhir pertemuan tidak lupa mengingatkan kepada siswa untuk terus belajar dirumah mengenai materi yang telah disampaikan dan guru juga menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya agar siswa dapat memepelajarinya dirumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan hamdallah dan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar keterlaksanaan kelas eksperimen₁ yang dilakukan oleh guru kelas selaku observator selama penelitian berlangsung dengan peneliti berperan sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan selama empat kali pertemuan. Kegiatan observasi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa guru tidak melakukan kegiatan penyampaian motivasi dan tidak memberikan pujian kepada siswa. Sedangkan pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat guru berhasil melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik.

b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen₂

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen₂ dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak. Dokumentasi Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 6 kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada kedua kelas. Adapun rincian pelaksanaan

pembelajaran pada kelas eksperimen₂ maka dapat di lihat pada tabel di berikut ini.

Tabel 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen₂

Pert. Ke	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Senin, 22 Januari 2024	Pemberian Pretest tentang materi bilangan cacah	-
2	Selasa, 23 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak	Penjelasan mengenai makna penjumlahan serta melakukan penjumlahan bilangan cacah dengan cara pendek
3	Kamis, 25 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak	Penjumlahan bilangan cacah dengan cara Panjang
4	Senin, 29 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak	Penjelasan mengenai makna pengurangan serta melakukan pengurangan bilangan cacah dengan cara pendek
5	Selasa, 30 Januari 2024	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak	Pengurangan bilangan cacah dengan cara Panjang
6	Rabu, 31 Januari 2024	Pemberian Posttest tentang materi bilangan cacah	-

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang ada pada RPP yang dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 130. Setiap pertemuan siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal di LKPD yang telah dibuat oleh peneliti, LKPD

kelas eksperimen₂ terdapat pada lampiran 5 halaman 158 selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peneliti juga dibantu guru mata pelajaran matematika untuk melakukan observasi mengenai kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian pada lembar observasi keterlaksanaan yang terdapat pada lampiran 10 halaman 179.

Proses pembelajaran diawali dengan membuka pembelajaran, dengan menanyakan kabar siswa, mengisi daftar hadir, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi dengan sambil mengeluarkan dan menampilkan metode pembelajaran berupa permainan tradisional sehingga siswa mulai menunjukkan antusias ingin tahu serta minat dan semangat untuk belajar.

Selanjutnya guru terus menjelaskan materi secara keseluruhan dan guru mencoba memancing pengetahuan siswa terkait metode permainan tradisional yang akan digunakan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan benda konkret yang ada disekitarnya yakni metode pembelajaran berupa permainan tradisional. Selain penggunaan metode permainan tradisional di dalam, guru juga terkadang menggunakan ice breaking pada situasi-situasi tertentu. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional menjadi lebih menyenangkan karena semua siswa terlibat aktif di dalamnya.

Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan contoh-contoh soal yang ada di papan tulis terkait materi yang dipelajari dan guru juga memberikan latihan dalam bentuk Lembar

Keterlaksanaan Pembelajaran (LKPD) yang akan diisi oleh semua siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai materi yang dipelajari.

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru dan siswa bersama-sama mengoreksi jawaban LKPD sambil menyimpulkan materi pembelajaran. Guru di akhir pertemuan tidak lupa mengingatkan kepada siswa untuk terus belajar di rumah mengenai materi yang telah disampaikan dan guru juga menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya agar siswa dapat memepelajarinya di rumah. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan hamdallah dan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar keterlaksanaan kelas eksperimen² yang dilakukan oleh guru kelas selaku observator selama penelitian berlangsung dengan peneliti berperan sebagai guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan metode permainan tradisional tradisional damprak selama empat kali pertemuan. Kegiatan observasi pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat menunjukkan bahwa guru berhasil melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik. Namun terdapat catatan dari observator bahwa guru kurang tegas dalam memberikan arahan dan teguran kepada siswa.

2. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Analisis Deskriptif

1) Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen₁

Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen₁

Pretest Kelas Eksperimen1	
N	21
Mean	28,81
Std. Deviation	8,201
Minimum	15
Maximum	45

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 21 dengan mean 28,81, standar deviasi 8,201, nilai minimum 15 dan nilai maksimum 45. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 14 halaman 188. Berikut tabel distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen₁.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Pretest* Eksperimen₁

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
22-30	6	29%	Kurang Baik
31-40	12	57%	Cukup Baik
41-50	3	14%	Cukup Baik
51-60	0	0%	Baik
61-70	0	0%	Baik
71-80	0	0%	Baik
81-90	0	0%	Sangat Baik
91-100	0	0%	Sangat Baik
Total	21	100%	

2) Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen₂

Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen₂

Pretest Kelas Eksperimen2	
N	21
Mean	28,81
Std. Deviation	8,047

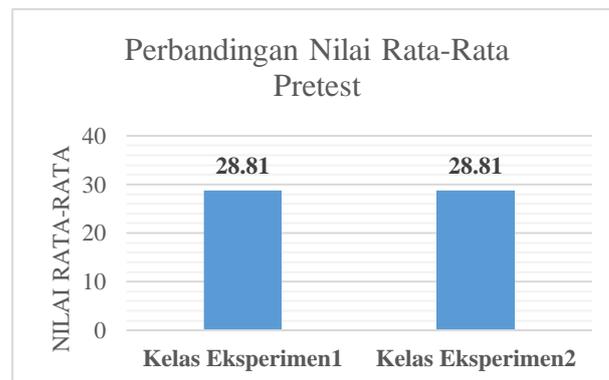
Pretest Kelas Eksperimen2	
Minimum	10
Maximum	40

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 21 dengan mean 28,81, standar deviasi 8,047, nilai minimum 10 dan nilai maksimum 40. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 14 halaman 188. Berikut tabel distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen₂.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Pretest* Eksperimen₂

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
10-20	12	57%	Kurang Baik
21-30	6	29%	Kurang Baik
31-40	3	14%	Cukup Baik
41-50	0	0%	Cukup Baik
Total	21	100%	

3) Perbandingan Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Hasil Pretest Kelas Eksperimen 1 dan kelas Eksperimen 2

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa nilai *pretest* baik pada kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂ memiliki nilai rata-rata yang sama dan tidak ada perbedaan diantara keduanya.

4) Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen₁

Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen₁

Posttest Kelas Eksperimen1	
N	21
Mean	90
Std. Deviation	6,708
Minimum	80
Maximum	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 21 dengan mean 90, standar deviasi 6,708, nilai minimum 80 dan nilai maksimum 100. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 14 halaman 188. Berikut tabel distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen₁.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi *Posttest* Eksperimen₁

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
80-90	13	62%	Sangat Baik
91-100	8	38%	Sangat Baik
Total	21	100%	

5) Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen₂

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen₂

Posttest Kelas Eksperimen2	
N	21
Mean	81,19
Std. Deviation	8,931
Minimum	65

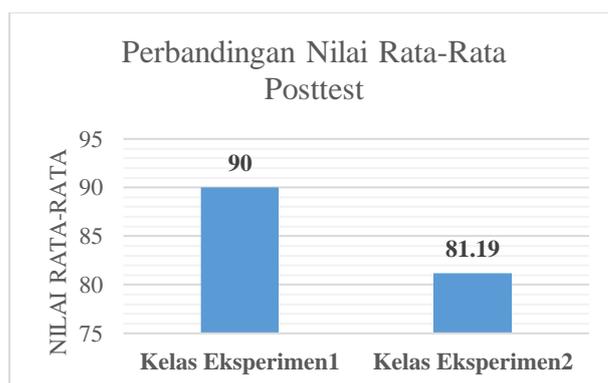
Posttest Kelas Eksperimen2	
Maximum	95

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel adalah 21 dengan mean 81,19, standar deviasi 8,931, nilai minimum 65 dan nilai maksimum 95. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 14 halaman 188. Berikut tabel distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen₂.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi *Posttest* Eksperimen₂

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
66-70	4	19%	Baik
71-80	10	48%	Baik
81-90	3	14%	Sangat Baik
91-100	4	19%	Sangat Baik
Total	21	100%	

6) Perbandingan Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa nilai *posttest* baik pada kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂ memiliki nilai rata-rata yang berbeda dengan selisih 8,81 dan kelas eksperimen₁ yang memiliki nilai lebih tinggi.

b. Analisis Inferensial

1) Pretest Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

a) Uji Normalitas

Berikut ini hasil uji normalitas data nilai *pretest* kelas eksperimen₂ dan kelas eksperimen₂ dengan bantuan program SPSS 26.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen1	0,941	21	0,230
Pretest Kelas Eksperimen2	0,93	21	0,135

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen₁ $0,230 > 0,05$ dan nilai sig. pada kelas eksperimen₂ $0,135 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 15 halaman 189.

b) Uji Homogenitas

Berikut ini hasil uji homogenitas data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS 26.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,006	1	40	0,937

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,937 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dalam penelitian ini memiliki varians homogen. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 16 halaman 190.

c) Uji Hipotesis

Hasil perhitungan uji *Independent Sample t-Test* terhadap nilai *pretest* kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂ menggunakan program SPSS versi 26 dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Uji Independent Sample t-Test *Pretest* kelas Eksperimen₁ dan kelas Eksperimen₂

Thitung	Df	Sig. (2-tailed)
1,000	40	1,000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui, jika t_{tabel} dari df 40 pada taraf signifikansi 5% memiliki nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,000 < 2,021$). Sedangkan nilai signifikansinya lebih dari 0,05 ($1,000 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 17 halaman 191.

2) Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

a) Uji Normalitas

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas *Posttest* kelas Eksperimen₁ dan kelas Eksperimen₂

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest Kelas Eksperimen1	0,908	21	0,051
Posttest Kelas Eksperimen2	0,924	21	0,105

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen₁ $0,051 > 0,05$ dan nilai sig. pada kelas eksperimen₂ $0,105 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 15 halaman 189.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,683	1	40	0,109

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. $0,109 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini memiliki varians homogen. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 16 halaman 190.

c) Uji Hipotesis

Tabel 4.16 Hasil Uji Independent Sample t-Test Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

Thitung	Df	Sig. (2-tailed)
3,614	40	0,001

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui, jika t_{tabel} dari df 40 pada taraf signifikansi 5% memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,614 > 2,021$). Sedangkan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 terdapat pada lampiran 17 halaman 191.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Matematika di kelas IIA dengan Metode Permainan Tradisional Dakuan

Pembelajaran pada kelas IIA dilaksanakan selama enam kali pertemuan sejak tanggal 15-24 Januari 2024 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru dalam menerapkan metode permainan tradisional dakuan. Dakuan adalah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lambung.¹

Pembelajaran pertama diawali dengan pemberian soal *pretest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan capaian ranah kognitif yaitu C1-

¹ Icco Zashinta, Pengaruh permainan Dakon Terhadap *Mathematics Self Efficacy* Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul, Yogyakarta, Desember 2021. 72

C2. *Pretest* menurut Purwanto adalah test yang diberikan sebelum pengajaran dimulai yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan.² Selain itu, *pretest* juga bermanfaat untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar karena *pretest* memberikan gambaran mengenai materi-materi penting yang nantinya akan dipelajari lebih dalam pada proses pembelajaran serta materi itu juga yang nantinya akan digunakan dalam melakukan *Posttest*.

Hubungan metode permainan tradisional dakuan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas IIA selama empat kali pertemuan, yaitu terdapat pada biji dakuan sebagai benda konkret. Keberadaan biji dakuan dalam permainan dakuan dapat digunakan oleh siswa dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh MF. Atsnan yang menyatakan bahwa permainan dakon dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.³ Pelaksanaan pembelajaran matematika yang menerapkan metode permainan tradisional dakuan, yaitu berupa media nyata batang permainan dakuan beserta biji dakuan dengan jumlah yang telah ditentukan.

² Rantih Fadhlya Adri, "Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar," *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah* 14, no. 1 (2020): 81.

³ Indra Kurniawan, "Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Dakon Termodifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2017): 121.

Pada proses pembelajaran matematika di kelas II A yang menerapkan metode permainan tradisional dakuan, peneliti secara langsung terlibat aktif bersama siswa untuk melakukan pembelajaran. Keaktifan, antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dakuan akan membuat pembelajaran dengan pengalaman baru sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan materi pembelajaran akan lebih mudah diingat dan dipahami siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan pendapat Hamzah yang mengungkapkan bahwa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif salah satunya adalah siswa belajar dari pengalamannya.⁴ Adapun dokumentasi saat penggunaan metode permainan tradisional dakuan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



4.3 Gambar Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional Dakuan

⁴ Ingti Binova Agomara, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Dakon," *Basic Education* 7, no. 20 (2018): 15.

Rincian kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam setiap pertemuan yaitu guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan pendahuluan, guru memberikan sedikit materi pembuka yang akan dipelajari, kemudian guru menunjukkan media pembelajaran berupa permainan tradisional dakuan dan siswa mulai menunjukkan antusias rasa ingin tahunya.

Guru melanjutkan penjelasan materi secara keseluruhan sekaligus mencoba menarik perhatian siswa terkait materi melalui metode pembelajaran berupa permainan tradisional dakuan. Penerapan metode permainan tradisional dakuan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa akan langsung terlibat aktif di dalamnya. Selain penggunaan metode permainan tradisional dakuan, guru juga terkadang menggunakan ice breaking pada situasi-situasi tertentu.

Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan contoh-contoh soal yang ada di papan tulis. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, selanjutnya guru memberikan latihan dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan bahan ajar cetak dari lembaran yang berisikan kegiatan belajar siswa yang digunakan guru untuk mengetahui kemampuan belajar siswa.⁵

⁵ Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana, "LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 312.

Tahap dalam pengerjaan LKPD, dilakukan siswa dengan semangat tanpa banyak bertanya karena mereka sudah mulai paham dengan materi yang telah disampaikan dengan metode permainan tradisional dakuan berupa biji-bijian yang digunakan dalam permainan ini juga dapat digunakan siswa sebagai benda konkret dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benar.

Tahap terakhir guru dan siswa mengoreksi bersama jawaban LKPD sambil membuat kesimpulan dan guru menutup pembelajaran dengan salam. Hal ini didukung dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah diisi oleh guru kelas yang menilai selama proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen₁ dapat dilihat pada lampiran 9 hal 178, yang menunjukkan persentase 96% pada pertemuan ke-1 karena peneliti tidak memberikan motivasi, pujian dan teguran kepada siswa di awal pembelajaran. Adapun pada pertemuan 1,3 dan 4 nilai persentasenya adalah 100%.

Peningkatan sejauh mana hasil belajar siswa maka dapat diketahui dengan menggunakan soal *posttest* di akhir pembelajaran yang merujuk pada capaian ranah kognitif. Pengetahuan kognitif yang diukur pada siswa kelas II dengan kisaran usia 8 tahun berada pada ranah C1-C2 yaitu mengetahui dan memahami dalam taksonomi Bloom.⁶ Adapun, kegiatan *Posttest* kelas IIA dilaksanakan tanggal 24 Januari 2024 pada jam pelajaran 1-2. Dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas II A (eksperimen₁) terdapat pada lampiran 21 hal 198.

⁶ Nafiati, "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik," 164.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai *pretest* kelas eksperimen₁ pada tabel 4.3. Diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas IIA yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan adalah 28.81 sedangkan nilai *posttest* pada kelas II A yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan dapat dilihat pada tabel 4.7 dengan nilai rata-rata yaitu 90.00 dengan jumlah siswa 21 orang. Tidak ada siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 65) pada hasil *pretest*, sehingga termasuk dalam kategori kurang baik. Sedangkan pada hasil *posttest*, seluruh siswa memiliki nilai tuntas (≥ 65) dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Kesimpulan pada pembelajaran kelas II A yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan yaitu antusias, minat dan semangat belajar siswa sangat terlihat ketika menggunakan metode permainan tradisional dakuan. Siswa juga lebih aktif bertanya baik terkait pengetahuan mereka tentang metode pembelajaran maupun antara hubungan metode tersebut dengan materi yang dipelajari. Hal ini juga didukung dengan hasil *posttest* yang menunjukkan semua siswa pada kelas II A (eksperimen₁) memiliki nilai yang tuntas dengan hasil yang sangat tinggi.

Sejalan dengan penelitian Farodisa dimana hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik lebih baik setelah perlakuan dengan permainan dakuan dan ditest setelah perlakuan dikenal sebagai (*posttest*) dibandingkan dengan (*pretest*).⁷

⁷ Farodisa, S., & Sari, A. D. I. (2023). A Systematic Literature Riview (SLR): Implementasi Media Dakon Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 71-80. h.77

2. Pembelajaran Matematika di kelas II B dengan Metode Permainan Tradisional Damprak

Pembelajaran pada kelas II B dilaksanakan selama enam kali pertemuan sejak tanggal 22-31 Januari 2024 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru dalam menerapkan metode permainan tradisional damprak. Pembelajaran diawali dengan melaksanakan kegiatan *pretest* di awal pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional damprak.

Permainan tradisional damprak adalah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya, yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau keramik, setelah melempar batu ke dalam kotak anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya dan melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak satu nya dan muter balik untuk mengambil batu yang sudah di lempar ke dalam kotak.⁸

Hubungan metode permainan tradisional damprak yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yaitu terdapat pada kotak-kotak damprak yang diisi oleh angka bilangan pada masing-masing kotaknya, dan angka-angka tersebut akan dihitung oleh siswa secara berurutan.

⁸ Indang Supriatin, S Ismawati, dan SU Hanik, "Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini," 2021, 21.

Hubungan mengenai pembelajaran matematika dengan permainan tradisional damprak ini sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Laras Retno Widyastuti, dkk⁹ yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran matematika materi nilai setelah diterapkan metode permainan tradisional engklek/damprak dengan cara menuliskan angka pada kotak-kotak engklek yang mana hal tersebut akan membuat siswa antusias dalam belajar dan pembelajaran mejadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Kotak damprak digunakan oleh peneliti sebagai benda konkret (nyata) yang digambar diatas tanah atau diatas keramik yang kemudian akan diisi oleh angka bilangan dan pipihan genteng (gaco) untuk alat bermain damprak. Penerapan metode permainan tradisional damprak, mengharuskan peneliti untuk secara langsung terlibat aktif bersama siswa dalam melakukan pembelajaran matematika.

Kegiatan belajar sambil bermain antara guru dan siswa kelas II B dalam permainan tradisional damprak yaitu untuk menghitung angka-angka yang telah diisi dalam kotak damprak agar mendapatkan hasil perhitungan yang sesuai, namun dalam proses menghitung angka bilangan siswa masih menggunakan alternatif jari tangan serta insting pikiran karena pada permainan damprak ini tidak terdapat benda konret yang dapat disentuh langsung oleh siswa sebagaimana permainan dakuan yang menggunakan biji dakuan dalam bermainnya. Hal inilah yang terkadang membuat hasil hitungan mereka keliru.

⁹ Laras Retno Widyastuti, Lina Revilla Malik, dan Abdul Razak, "Efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika," *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 22–23.

Dokumentasi saat penggunaan metode permainan tradisional damprak dapat dilihat ini dapat pada gambar berikut.



4.4 Gambar Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional damprak

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan adalah guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan pendahuluan, guru memberikan sedikit materi pembuka yang akan dipelajari, kemudian guru menunjukkan media pembelajaran berupa permainan tradisional damprak dan siswa mulai menunjukkan antusias rasa ingin tahunya.

Guru melanjutkan penjelasan metode dan materi pembelajaran secara keseluruhan dan guru mencoba memancing pengetahuan siswa terkait materi melalui media pembelajaran berupa permainan tradisional damprak. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menghubungkan antara materi pembelajaran dengan metode permainan tradisional damprak yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga terkadang menggunakan ice breaking

pada situasi-situasi tertentu. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam proses belajar sehingga kelas suasana kelas tidak fasif.

Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengerjakan contoh-contoh soal yang ada di papan tulis. Kemudian untuk lebih memperdalam pengetahuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari, dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan waktu yang ditentukan. Pada tahap ini siswa menjawab tetapi sesekali mereka bertanya apakah hasil yang mereka hitung benar atau salah karena mereka ragu dengan hasil hitungan mereka yang masih berpacu pada hitungan jari tangan dan insting pikiran.

Tahap terakhir guru dan siswa mengoreksi bersama jawaban LKPD sekaligus membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran dan kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan salam penutup. Hal ini didukung dengan hasil observasi keterlaksanaan yang telah diisi oleh guru kelas selama proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti. Hasil observasi keterlaksanaan menunjukkan persentase 100% karena pada pertemuan 1, 2, 3 dan 4 peneliti dapat dengan baik melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen₂ maka dapat di lihat pada lampiran 10 hal 179.

Peningkatan hasil belajar akhir siswa dapat diketahui dengan menggunakan soal *posttest* yang merujuk pada capaian domain kognitif. Pengetahuan kognitif yang diukur pada siswa kelas II dengan kisaran umur 8 tahun berada pada ranah C1-C2 yaitu pengetahuan dan pemahaman pada

taksonomi Bloom. *Posttest* kelas II B dilaksanakan tanggal 31 Januari 2024 pada jam pelajaran 3-4. Adapun dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas II B (eksperimen₂) terdapat pada lampiran 23 halaman 200.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kelas eksperimen₂ pada tabel 4.5 diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas II B yang menggunakan metode permainan tradisional damprak adalah 28.81 yang menunjukkan tidak ada siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 65) pada hasil *pretest* dan termasuk dalam kategori kurang baik sedangkan analisis deskriptif nilai *posttest* pada tabel 4.9 menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 81.19 yang menunjukkan seluruh siswa yang memiliki nilai tuntas (≥ 65) dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Kesimpulan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen₂ yaitu terlihat pada antusias dan semangat siswa dalam belajar ketika menggunakan metode permainan tradisional damprak. Seluruh siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak, namun jumlah angka dalam kotak damprak yang terbatas mengakibatkan siswa sulit untuk melakukan perhitungan angka bilangan dalam jumlah yang lebih besar sehingga siswa kurang percaya diri dalam menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun hasil *posttest* menunjukkan semua siswa pada kelas II B (eksperimen₂) memiliki nilai yang tuntas yaitu sesuai KKM.

3. Perbandingan Pembelajaran Matematika di kelas II A dengan Menerapkan Metode Permainan Tradisional Dakuan dan di Kelas II B dengan Metode Permainan Tradisional Damprak

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen₁ yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen₂ yang menggunakan metode permainan tradisional damprak dengan selisih 8,81. Kemudian berdasarkan tabel *distribusi frekuensi* menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen₁ lebih banyak mendapatkan nilai yang tinggi dibandingkan kelas eksperimen₂, pada kelas eksperimen₂ walaupun mendapatkan nilai *posttest* yang tuntas namun tidak setinggi nilai di kelas eksperimen₁.

Kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen₁ yaitu 28.81 dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tidak tuntas dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen₁ yaitu 90,00 dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tuntas. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen₂ yaitu 28.81 dengan persentase ketuntasan seluruh siswa dalam kategori tidak tuntas dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen₂ yaitu 81.19 dengan persentase ketuntasan seluruh siswa dalam kategori tuntas.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji *independent sample t-test* (uji T) untuk hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂, berdasarkan data pada Uji *Independent Sampel t-Test* tabel *equality of variance*. Nilai *pretest* Kelas Eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂ menunjukkan nilai 1.000, yang menunjukkan $> 0,05$. Artinya H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar

pretest matematika antara siswa kelas eksperimen₁ dengan siswa kelas eksperimen₂. Adapun, nilai *posttest* kelas eksperimen₁ dan eksperimen₂ pada bagian Sig. 2-tailed yaitu 0.001 yang menunjukkan $< 0,05$. Artinya yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar *posttest* matematika antara siswa kelas II A (eksperimen₁) yang menerapkan metode permainan tradisional dakuan dengan siswa kelas II B (eksperimen₂) yang menggunakan metode permainan tradisional damprak.

Tabel 4.17 Perbandingan Proses dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen₁ dan Kelas Eksperimen₂

Perbandingan	Eksperimen₁ (Dakuan)	Eksperimen₂ (Damprak)
Proses Pembelajaran kelas II A (eksperimen ₁) dan Kelas II B (eksperimen ₂)	Siswa lebih antusias dalam pembelajaran matematika karena menggunakan metode jenis permainan dan di dalam permainan dakuan terdapat benda konkret yang dapat langsung disentuh oleh siswa selama melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan	Siswa antusias dalam menggunakan metode permainan damprak, namun dalam permainan damprak tidak terdapat benda yang dapat disentuh oleh siswa serta jumlah angka yg terbatas dalam kotak damprak mengakibatkan siswa kesulitan untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan
Hasil Belajar	90,00	81,19

Penerapan metode permainan tradisional dakuan dan damprak sama-sama efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Namun berdasarkan fakta saat penerapan metode permainan tradisional dakuan dan damprak pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas II di SDN Kebun Bunga 6. Diketahui bahwa terdapat kekurangan dalam penggunaan

metode permainan tradisional damprak yaitu tidak adanya benda konkret yang dapat disentuh langsung oleh siswa serta jumlah angka yang terbatas dalam kotak damprak mengakibatkan siswa kesulitan untuk melakukan hitungan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan dalam permainan tradisional dakuan menggunakan biji dakuan yang menjadi benda konkret, karena jumlah biji dakuan yang lebih banyak maka dapat memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan hitungan penjumlahan dan pengurangan sehingga hasil yang peroleh juga dominan tepat dan benar.

Metode permainan tradisional dakuan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniati yang menyebutkan bahwa permainan dakuan adalah permainan yang berfokus pada keterampilan berhitung, seperti untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, permainan ini lebih menarik jika di terapkan sebagai metode atau media dalam proses pembelajaran karena siswa akan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna terutama untuk perkembangan kognitif.¹⁰

¹⁰ Hestyaningsih dan Pratisti, "Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita," 164.