

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA LAGU
CUBLAK-CUBLAK SUWENG DAN PERMAINAN LOMPAT ANGKA
PADA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Riza Santika Rahmawati¹, Bambang Ismanto²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Kristen Satya Wacana

¹rahmawatiriza774@gmail.com, ²bambang.ismanto@uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to improve learning outcomes in mathematics subjects in class I by using the media of the song Cublak-Cublak Suweng and jumping numbers. This type of research is called collaborative classroom action research (PTKK). The subjects of this research were 28 students in class I. Data collection techniques use tests and observations. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative. Quantitative analysis techniques use average formulas and learning completeness. Descriptive qualitative analysis technique for analyzing quantitative data in the form of students' grades during the process and results. The results of the research show that the use of the media song cublak-cublak suweng and skipping numbers succeeded in improving the learning outcomes of class I students. This can be seen at the pre-cycle time: the average was 55, the average was 64.64 in cycle 1, and finally reached the average of 82 during cycle 2. Meanwhile, students who achieved completeness also increased from 25% (7 students) during pre-cycle, 43% (12 students) during cycle 1, and 82% (23 students) during cycle 2.

Keywords: Mathematics Learning, Learning Results, Cublak-Cublak Suweng Song Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas I dengan menggunakan media lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I sebanyak 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus rata-rata dan ketuntasan belajar. Teknik analisis kualitatif deskriptif untuk menganalisis data kuantitatif berupa nilai peserta didik saat proses maupun hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media lagu cublak-cublak suweng dan loncat angka berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I. Hal ini terlihat pada saat pra siklus rata-ratanya 55, rata-rata 64,64 pada siklus 1 dan akhirnya mencapai rata-rata 82 ketika siklus 2. Sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan juga bertambah dari 25% (7 Peserta didik) saat prasiklus, 43% (12 Peserta Didik) saat siklus 1, dan 82% (23 Peserta Didik) saat siklus 2.

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar, Media Lagu Cublak-cublak Suweng

A. Pendahuluan

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah menerima pembelajaran (Hartini & Patang, 2022) sedangkan, Menurut (Nabillah & Abadi, 2019) Hasil belajar timbul karena adanya dampak dari terjadinya pengalaman dan proses belajar dalam ruang kelas di sekolah. Bagi sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Saat pembelajaran, matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit dan ditakuti dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan anggapan tersebut matematika akan selalu menjadi hal yang menakutkan sehingga peserta didik kurang berminat dan mudah jenuh dalam pembelajaran matematika. (Anderha & Maskar, 2021)

Pada saat pembelajaran dilaksanakan, pemilihan media pembelajaran yang cocok akan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik. Saat ini manusia hidup dimana teknologi sudah berkembang pesat. Bagi sebagian orang tentunya sudah tidak asing lagi karena banyaknya inovasi dalam teknologi. Semua lapisan umur telah merasakan manfaat kemajuan

teknologi tersebut. Anak-anak yang dulunya menghabiskan waktunya untuk bermain bersama sahabatnya sekarang sudah tidak terlihat. Kini mereka lebih sering bersama dengan komputer, gawai, dan video game mereka. Hal tersebut ada manfaatnya juga, yaitu anak-anak jadi lebih melek teknologi dari kecil. Akan tetapi nyatanya usia pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada masa awal kehidupan anak (periode emas/golden age) terjadi secara cepat baik pada fisik maupun mentalnya (Studi Pustaka et al., n.d.)

Tontonan baru yang sering dimainkan anak-anak di gawainya membuat mereka berdiam diri di rumah dan tidak bergaul dengan teman-teman seusianya. Sangat berbeda dengan permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama-sama dan ada kegiatan fisik seperti melompat, berlari, berdiri, dan menggerakkan tubuh. Hal ini dapat melatih motorik kasar anak sehingga bisa membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Saat permainan tradisional dijalankan, hal itu juga melatih keterampilan sosial anak, seperti kekompakan, rasa empati, dan tolong-menolong. Sehingga, dibutuhkan kerjasama antara

orang tua, guru, dan masyarakat untuk mengajarkan anak-anak bermain permainan tradisional, agar anak-anak mengerti kebudayaan lokal setempat dan permainan tersebut terus dilestarikan.

Salah satu permainan tradisional adalah cublak-cublak suweng. Cublak-cublak suweng berasal dari Jawa Tengah. Sejarah permainan ini berkaitan dengan penciptaan tembang cublak-cublak suweng yang berasal dari Walisongo yaitu Sunan Giri, tokoh yang menyebarkan agama islam di Pulau Jawa. Lirik lagu yang mengiringi dolanan anak cublak-cublak suweng memiliki banyak makna yang dapat memperkuat nilai budaya bangsa. Penggunaan media pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran matematika adalah salah satu inovasi agar peserta didik dapat mengenalkan budaya yang belum diketahui peserta didik dan melestarikan lagu tradisional ditengah gempuran arus teknologi yang sangat pesat.

Dalam pengenalan lagu cublak-cublak suweng, peneliti juga mengkombinasikannya dengan permainan lompat angka. Hal tersebut berfungsi agar saat pembelajaran dilaksanakan, peserta didik juga dapat

melatih motorik kasarnya dengan melompati sebuah angka dengan materi yang sedang dipelajari yaitu pengurangan dan soal cerita. Permainan ini juga dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran tersebut.

Pada artikel ini saya menggunakan model Problem Based Learning, dalam model pembelajaran ini pendidik bertugas untuk menyajikan masalah, mencari klarifikasi atas beberapa masalah mendesak dan bekerja dengan pemeriksaan (Endah Nuryanti & Tryanasari, 2022). Penelitian ini relevan dengan artikel yang ditulis oleh (Endah Nuryanti & Tryanasari, 2022) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning" pada artikel tersebut membahas tentang penggunaan model pembelajaran PBL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Penyajian data. Model ini dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu juga relevan dengan artikel yang ditulis oleh (Kartika Fatmawati & Hasibuan, n.d.) yang berjudul "Meningkatkan Sikap

Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek-Cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto” pada artikel tersebut membahas tentang permainan cublek-cublek suweng yang diterapkan dengan memperhatikan karakteristik dapat meningkatkan kedisiplinan anak yang semula pada siklus I ada anak yang mendapat bintang 3 ada 9 orang, menjadi di siklus 2 meningkat menjadi 15 anak. Artikel saya ini memiliki kebaharuan dibandingkan dengan artikel yang relevan karena bagi yang pertama tadi hanya menggunakan PBL tapi penelitian ini menggunakan lagu cublak-cublak suweng yang dipadukan dengan model pbl, sedangkan jika dibandingkan dengan artikel yang kedua, artikel saya ini membahas tentang peningkatan hasil belajar sedangkan yang kedua tadi membahas tentang peningkatan sikap kedisiplinan tapi sama-sama menggunakan cublak-cublak suweng.

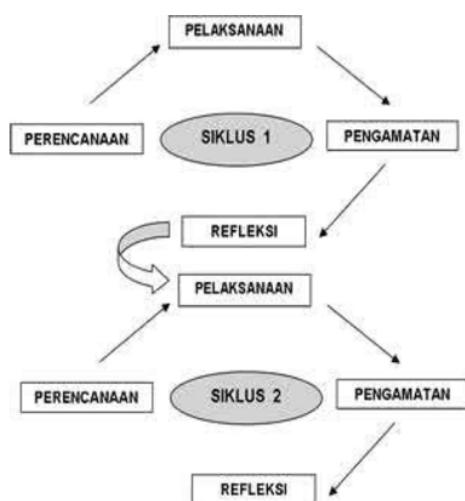
Berdasarkan hasil observasi di kelas I pada mata pelajaran matematika terdapat 21 peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal ini dikarenakan belum adanya variasi media

pembelajaran yang peneliti gunakan saat pra siklus berlangsung. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka agar peneliti bisa mencapai tujuan pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian peningkatan hasil belajar matematika melalui media lagu cublak-cublak suweng dan permainan lompat angka pada kelas I SDN Noborejo 01 ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Noborejo 01 Salatiga, subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 yang berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 laki laki dan 13 perempuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai September. Tepatnya pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Adapun objek peneliti adalah hasil belajar matematika pada materi pengurangan dan soal cerita. Penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas Menurut Amir & Sartika (Ningseh Heny Wahyu, 2022) desain model Kemmis and Taggart terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Daur penelitian tindakan kelas

ditujukan sebagai perbaikan atas hasil refleksi terhadap tindakan sebelumnya yang dianggap belum mencapai hasil maksimal. Alur penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Alasan penggunaan pengujian model ini yaitu jika ada kekurangan yang ditemukan dalam pelaksanaan yang pertama, maka persiapan dan pelaksanaan kegiatan perbaikan dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai tujuan yang ideal tercapai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) Tes, yaitu instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek kognitif yang diberikan saat akhir pembelajaran yang berupa tes pilihan ganda. (2) Observasi, yaitu

teknik yang dilakukan dengan mencatat lembar observasi setelah mengamati setiap kejadian saat pembelajaran berlangsung pada pembelajaran di kelas I.

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menghitung skor setiap peserta didik untuk mengetahui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Untuk menghitung rata-rata menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Sumber : Riduwan (Adilah Utami & Guru Sekolah Dasar PSD FIP UNY, 2016)

Untuk mengetahui ketuntasan klasikal (Kb) yang digunakan dalam rumus yang ditulis dalam jurnal (Setianingsih et al., n.d.) dengan rumus sebagai berikut :

$$Kb = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Dengan ketentuan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya secara

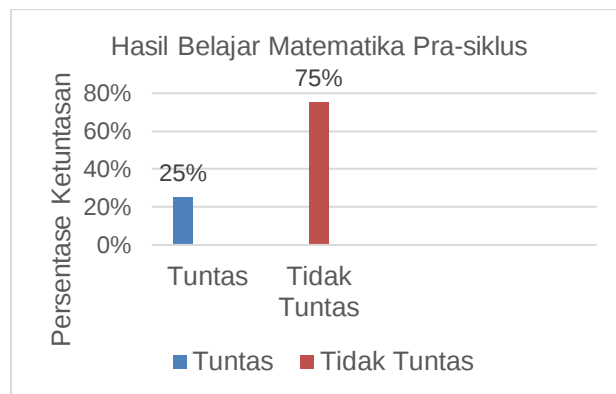
klasikal jika persentase yang dicapai sekurang-kurangnya 75%

Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan analisisnya data statistik deskriptif untuk menganalisis data kuantitatif berupa nilai peserta didik baik proses maupun hasil.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) dilaksanakan di SD N Noborejo 01 selama dua siklus. Berdasarkan data kondisi awal sebelum menggunakan media pembelajaran lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka pada peserta didik kelas I, sebagian besar peserta didik untuk hasil belajarnya masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

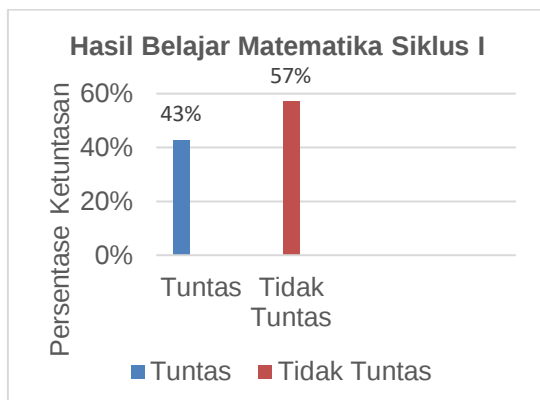
Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran lagu cublak-cublak suweng.



Grafik 1. Hasil Belajar Matematika Pra Siklus

Berdasarkan diagram 1 diatas terlihat bahwa nilai belajar peserta didik di topik penjumlahan yaitu memiliki rata-rata 55 dengan nilai minimum 20 dan maksimal 100. Diketahui sebanyak 21 tidak tuntas dan 7 yang tuntas. Hasil tersebut menunjukkan pada tahap pra siklus sebagian besar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian pembelajaran. Pada data diagram 1 diatas bahwa persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 25 % yaitu sebanyak 7 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada prasiklus belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik topik pengurangan dan soal cerita maka peneliti memberikan tindakan berupa diterapkannya media

lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka pada siklus I dan II.

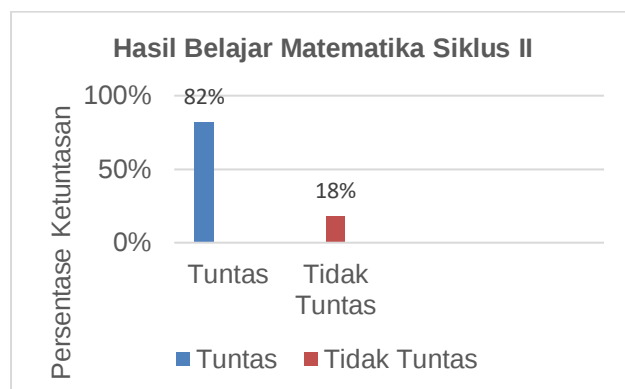


Grafik 2. Hasil Belajar Matematika Siklus I

Tahap pertama pada siklus I yaitu dengan membuat modul ajar yang digunakan untuk penerapan hasil belajar peserta didik. Saat kegiatan inti, peserta didik diminta mengamati powerpoint interaktif, lalu peserta didik dikoordinasikan menjadi 14 kelompok untuk mengerjakan LKPD, lalu menyajikan hasil kelompok didepan kelas, setelahnya peserta didik diperkenalkan lagu cublak-cublak suweng dengan bantuan LCD, lalu peserta didik menyanyikan bersama guru. Setelahnya guru mengkombinasikan dengan permainan lompat angka untuk bermain sambil belajar tentang materi pengurangan menggunakan lompat angka. Pada kegiatan tersebut

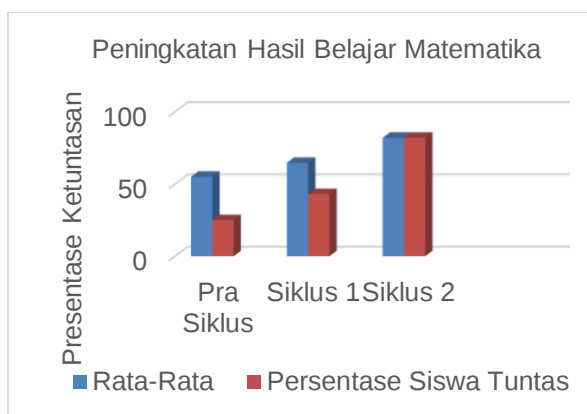
peserta didik cukup antusias dalam belajar.

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari siklus 1 dengan media cublak-cublak suweng dan loncat angka mata pelajaran matematika menunjukkan adanya penambahan persentase peserta didik yang tuntas menjadi 43 % dari yang sebelumnya hanya 25% sebelum dilakukan dengan menggunakan media lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka. Sedangkan yang sebelumnya rata-rata sebelum perbaikan yaitu 55 meningkat menjadi 64,64. Peningkatan yang terjadi masih belum memuaskan karena masih ada yang tidak tuntas sebanyak 16 peserta didik. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus ke 2.



Grafik 3. Hasil Belajar Matematika Siklus II

Pada siklus II ini, peserta didik sangat antusias dalam belajar. Hasil pengolahan data yang diperoleh pada siklus 2 dengan media cublak-cublak suweng dan loncat angka mata pelajaran matematika membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran siklus 2 ada bertambahnya persentase peserta didik yang tuntas menjadi 82% dari yang sebelumnya hanya 43%. Sedangkan yang sebelumnya rata-rata sebelum perbaikan yaitu 64,64 meningkat menjadi 81,42. Hal tersebut menandakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar saat menggunakan media lagu cublak-cublak suweng dan loncat angka ini.



Grafik 4. Hasil Belajar Matematika Rata-rata dan Presentase siswa tuntas

Diagram 4 menunjukkan jika hasil belajar peserta didik terus meningkat secara signifikan. Saat pra-siklus materi penjumlahan peserta

didik kelas 1 SD N Noborejo 01 yang berhasil menuntaskan belajarnya pada yaitu 25 % atau sekitar 7 peserta didik, dengan nilai rata-rata 55 yang jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Penyebab kurangnya hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang utama adalah karena pada pra siklus peneliti belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti mengambil tindakan siklus I dengan menggunakan media cublak-cublak suweng dan loncat angka, maka terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu sebanyak 43% peserta didik atau sebanyak 12 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 64,64. Walaupun begitu persentase ketuntasan belajar masih belum memuaskan, tetapi apabila dibandingkan dengan hasil pra-siklus, maka hasil ini bisa dikatakan naik secara signifikan.

Pada pembelajaran siklus II materi soal cerita dengan menggunakan media cublak-cublak suweng dan loncat angka terjadi

peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran . Sebanyak 82% peserta didik atau sebanyak 23 tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 82. Dari pra-siklus ke siklus I meningkat menjadi 43 % dan siklus II menjadi 82%. Hal ini menunjukkan jika penggunaan media lagu cublak-cublak suweng dan lompat angka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang pengurangan dan soal cerita di SDN Noborejo 01 Salatiga.

D. Kesimpulan

Hal yang diperoleh dari penelitian ini yaitu penggunaan media lagu cublak-cublak suweng dan loncat angka berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN Noborejo 01 Salatiga pada mata pelajaran matematika materi pengurangan dan soal cerita di semester I tahun pelajaran 2023/2024. Media pembelajaran yang dipakai dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya fakta bahwa 82% peserta didik mampu melampaui kriteria ketercapaian

tujuan pembelajaran (KKTP) merupakan tanda keberhasilan dalam penelitian ini. Berdasarkan informasi dalam diagram 4 dapat dilihat bahwa saat pra siklus rata-ratanya 55, rata-rata 64,64 pada siklus 1 dan akhirnya mencapai rata-rata 82 ketika siklus 2. Sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan juga bertambah dari 25% (7 Peserta didik) saat prasiklus, 43% (12 Peserta Didik) saat siklus 1, dan 82% (23 Peserta Didik) saat siklus 2. Informasi itu menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar dari pra siklus sampai siklus 2. Rata-rata peserta didik juga terus meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah Utami, R., & Guru Sekolah Dasar PSD FIP UNY, P. (2016). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MELALUI MEDIA TANGRAM IMPROVING MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT BY USING TANGRAM MEDIA. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 13).
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN

- MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(1).
- Endah Nuryanti, A., & Tryanasari, D. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 20–37. <https://doi.org/10.21154/e>
- Hartini, H., & Patang, P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 8(2), 249. <https://doi.org/10.26858/jptp.v8i2.30287>
- Kartika Fatmawati, D., & Hasibuan, R. (n.d.). *Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek-Cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 TK. Aisyiyah III Kota Mojokerto*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).
- Studi Pustaka, S., Aghtiar Rakhman, P., Sabrina Zahra Putri, A., nur intan, R., Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (n.d.). Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Permainan Cublak-cublak Suweng. In *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat* (Vol. 2).