

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR**

Novi Octaviani¹, Iis Nurasih², Irna Khaleda Nurmeta³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sukabumi

¹novioctaviani051@ummi.ac.id, ²iisnurasih@ummi.ac.id,

³irnakhaleda@ummi.ac.id

ABSTRACT

Problems Students have difficulty understanding and solving problems related to adding and subtracting fractions. The reason is that students are less active and enthusiastic in participating in learning and the teaching and learning process is monotonous so that it is less varied and innovative. Therefore, this research is a PTK, the aim of this research is to find out the activities of educators, through the traditional game gobak sodor which is one option to improve the learning outcomes of class V students at SDIT Darussalam. The results of this research show that before the action was taken, only 39% of students completed their learning outcomes with an average score of 61. After the action was taken in cycle I, student learning outcomes increased to 60% with an average score of 68 and in cycle II this happened again. The percentage increase in student learning outcomes became 80% with an average score of 79. So it can be concluded that the application of the traditional game Gobak Sodor is able to help students achieve optimal learning outcomes in Mathematics.

Keywords: Mathematic, Gobak Sodor, Traditional Game

ABSTRAK

Permasalahan Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan terkait penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penyebabnya yaitu siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta proses belajar mengajar yang monoton sehingga kurang variatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan PTK, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pendidik, melalui permainan tradisional gobak sodor menjadi salah satu opsi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDIT Darussalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, hanya 39% siswa menuntaskan nilai hasil belajarnya dengan rata-rata nilai 61. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 60% dengan rata-rata nilai 68 dan pada siklus II terjadi kembali peningkatan persentase hasil belajar siswa menjadi 80% dengan rata-rata nilai 79. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional gobak sodor mampu membantu siswa mencapai hasil belajar mata pelajaran Matematika yang optimal.

Kata Kunci: Matematika, Gobak Sodor, Permainan Tradisional

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu ilmu yang wajib dipelajari oleh

siswa sekolah dasar (SD) di Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa dapat berpikir secara analitis,

sistematis, logis dan kritis (Suhendar and Yanto 2023). Akan tetapi, sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, padahal pelajaran ini sangat bermanfaat dan selalu digunakan dalam kehidupan sosial sehari-hari. Setiawan, (2020:12-21). Penyebabnya yaitu sifat abstrak yang merupakan karakteristik matematika, artinya objek matematika berada dalam pikiran manusia, sedangkan realitasnya menggunakan benda-benda yang berada di sekitar kita Liando, (2022:193).

Tujuan lain dari mempelajari matematika yaitu membantu siswa mencapai potensi terbaik yang dapat menciptakan pengetahuan siswa sendiri sambil tetap menerima instruksi guru Muliana (*Et Al.*, 2023). Guru sebagai fasilitator memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar matematika Sari (*Et Al.*, 2020). Oleh karena itu, dalam menyusun metode dan rencana pembelajaran, guru harus membantu siswa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar mencapai potensi penuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses belajar merupakan rangkaian kegiatan yang secara optimal menjadikan siswa dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti Sari (*Et Al.*, 2020) Setiap siswa memiliki cara tersendiri dalam melaksanakan aktivitas belajarnya, termasuk dalam mempelajari matematika. Aktivitas tersebut nantinya akan menghasilkan bukti bahwa siswa telah berhasil mempelajari materi yang disebut hasil belajar. Oleh karena itu, proses belajar ini akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa Artiasih, (2022). Kenyataannya, banyak dari siswa SD kesulitan dalam belajar matematika karena kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya variasi model pembelajaran yang dipakai oleh guru, hingga proses pembelajaran yang membosankan Sari (*Et Al.*, 2020). Salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika yaitu permainan tradisional.

Permainan tradisional dapat diwariskan kepada anak-anak karena merupakan kekayaan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai yang luhur Hanief (*Et Al.*, 2017). Permainan tradisional dapat membantu siswa lebih memahami kehidupan sehari-

hari, seperti menumbuhkan rasa kepemimpinan, kerjasama tim, meningkatkan kemampuan sosial, emosional, etika, moral, hingga penguatan identitas budaya Cahyani (Et Al., 2023).

Metode peningkatan hasil belajar matematika melalui permainan tradisional termasuk dalam pendekatan matematika realistik. Pendekatan ini berkembang di Belanda yang mengarahkan siswa menemukan cara sendiri melalui penggunaan situasi yang bisa dibayangkan Hadi & Wijaya (Setiawan 2020).

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang menggunakan alat sederhana atau tanpa alat yang menghibur dan merupakan warisan dari generasi (Siregar and Lestari 2018). Rasa ingin tahu siswa akan meningkat dikarenakan situasi yang menyenangkan dari aktivitas belajar yang dimodifikasi dari permainan tradisional (Prameswari and Anggraini 2022). Salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan opsi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu gobak sodor.

Permainan tradisional gobak sodor berasal dari daerah Yogyakarta

yang mengandung banyak nilai edukatif (Fanani & Sari, 2024). Penelitian (Suhendar and Yanto 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika melalui permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran ini. Permainan gobak sodor pada mata pelajaran matematika sebelumnya telah diteliti oleh (Fanani & Sari, 2024) menggunakan metode Systematic Literatur Review (SLR) dalam penelitiannya. Sementara itu, dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlokasi di SDIT Darussalam.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDIT Darussalam, diperoleh hasil bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan terkait penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penyebabnya yaitu siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta proses belajar mengajar yang monoton sehingga kurang variatif dan inovatif. Didapatkan hasil bahwa hanya 10 dari 30 siswa yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP), artinya hanya 30% dari 70% siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, permainan tradisional gobak sodor menjadi salah satu opsi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDIT Darussalam.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tiga pertanyaan penelitian, antara lain: (1) Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar? ; (2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar? ; dan (3) Bagaimana peningkatan pembelajaran melalui permainan gobak sodor dalam meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini antara lain: (1) Mengetahui perencanaan pembelajaran melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar; (2) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar; dan (3) Mengetahui peningkatan pembelajaran melalui permainan

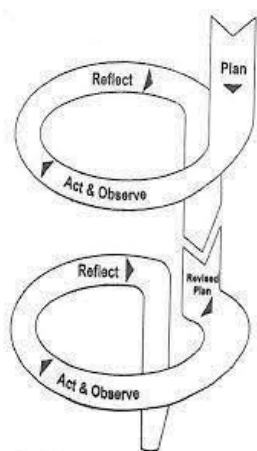
gobak sodor dalam meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu suatu pengkajian sistematis oleh pelaksana kegiatan yang bertujuan untuk menggali data terkait hambatan, masalah, dan keberhasilan suatu pendekatan, metode, atau strategi untuk mendapatkan hasil yang diharapkan melalui penyempurnaan atau perbaikan Sukmadinata, (dalam Fahmi *Et Al.*, 2021). Selain itu Sugiyono (dalam Fahmi *Et Al.*, 2021) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kinerja suatu tindakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Secara umum ada lima desain model PTK berdasarkan pendirinya yaitu model Kurt Lewin, Kemmis & Taggart, David Hopkins, Jhon Eliot, dan MC Kkernan (Sari Saraswati dalam *Et Al.*, 2021). Dari kelima model PTK yang ada, peneliti memutuskan untuk menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Tahapan PTK berdasarkan pengembangan dari

Kemmis dan Taggart meliputi rangkaian empat komponen yang terintegrasi diantaranya rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang disatukan dalam satu siklus. Selanjutnya untuk model tahapan PTK dari model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart disajikan pada gambar 1:



Gambar 1. Model tahapan PTK
Kemmis dan Taggart

Tahap pertama yaitu perencanaan (planning). Tahap ini merupakan kegiatan awal sebelum melaksanakan PTK, yaitu dengan mempersiapkan alat untuk kegiatan belajar, modul ajar, lembar observasi, merancang instrumen penilaian.

Tahap kedua yaitu tindakan atau pelaksanaan. Pada tahap ini penulis bertindak atas apa yang sudah direncanakan yaitu menggunakan perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan media pembelajaran. Guru sebagai

fasilitator memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk melaksanakan permainan gobak sodor dengan cara membagi kelompok. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut agar siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Tahap ketiga yaitu observasi. Pada tahap ini guru dibantu rekan sejawat melakukan pengamatan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional gobak sodor, Observasi penelitian mengacu pada pedoman observasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tahap yang keempat yaitu refleksi. Pada tahap ini guru mengevaluasi dan menganalisis hasil dari data yang terkumpul melalui tes tulis. Refleksi sebagai acuan hasil berfikir siswa dalam kegiatan pembelajaran kemudian dijadikan identifikasi dasar hingga mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya kriteria ketuntasan belajar siswa dalam peningkatan hasil belajar melalui permainan gobak sodor berbasis kearifan yaitu apabila siswa mampu mencapai nilai konversi 70 sesuai KKTP (kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan. Selanjutnya dari kriteria yang telah ditetapkan, jumlah siswa dikelas harus mencapai

$\geq 80\%$ sebagai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas pada siklus I. Akan tetapi, jika pada siklus I data menunjukkan jumlah siswa yang mencapai nilai KKTP masih masih $\leq 80\%$, maka penelitian tindakan kelas dikategorikan belum berhasil. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas harus dilanjutkan pada siklus II.

Penelitian dilakukan di SDIT Darussalam, Kecamatan Nyalindung, Kabupaten Sukabumi. Hal ini didasarkan karena penulis merupakan salah satu tenaga pendidik di sekolah tersebut sebagai guru kelas 5. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 5 SDIT Darussalam yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 15 orang perempuan. Objek dari penelitian ini berfokus pada keberhasilan belajar siswa melalui permainan gobak sodor.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Tes digunakan untuk memperoleh tes data hasil belajar siswa (Mulyati and Evendi 2020). Data tes diambil pada setiap siklus yang terdiri dari dua siklus yang berupa soal tentang materi penjumlahan dan pengurangan

pecahan. Selain tes instrumen pengambilan data, dilakukan juga evaluasi non-tes. Menurut Sudijono (dalam Magdalena *Et Al.*, 2021) menyatakan bahwa teknik non-tes pada umumnya memegang peranan penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa dari segi ranah sikap (affective domain) dan ranah keterampilan (psycomotoric domain). Instrumen yang digunakan dalam evaluasi non-tes yaitu observasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses hasil belajar siswa dalam mengimplementasikan media gobak sodor.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan dan obersvasi penelitian ini dilakukan dengan empat kali pertemuan. Kegiatan observasi diamati oleh observer yang berasal dari teman sejawat dan juga guru untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahaoan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi.

Adapun hasil observasi aktivitas guru pada silus I dan siklus II disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	67	Kurang	80	Baik
Inti	60	Kurang	80	Baik
Penutup	65	Kurang	80	Baik
Nilai Rata-rata	64	Kurang	80	Baik

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan guru membuka pembelajaran dan membimbing siswa untuk berdo'a, menyampaikan indikator pembelajaran.

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi sesuai indikator yang disampaikan setelah itu guru memberikan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan permainan gobak sodor

Gambar 1. Menyiapkan area bermain yang cukup luas



Kemudian pemain dibagi menjadi dua tim, yaitu tim “penjaga” dan tim “pelari”. Satu tim berjumlah 5 orang. Kemudian menyiapkan beberapa lembar kertas dan disebarkan di area lapang. Setelah kertas disebar di area lapang maka saatnya guru menjelaskan kepada pemain tentang konsep penjumlahan pecahan dengan menggunakan contoh sederhana.

Kemudian bagikan kertas bertuliskan pecahan kepada tim penjaga. Tim pelari bertugas untuk mengumpulkan semua kertas pecahan apabila dapat melewati tim penjaga. Tim pelari tidak boleh tertangkap oleh tim penjaga selama permainan berlangsung, jika tertangkap maka permainan bertukar posisi. Tim penangkap menjadi tim pelari dan tim pelari menjadi tim penangkap.

Gambar 2. Permainan melalui Gobak Sodor



Setiap kali seorang pelari berhasil menangkap kertas pecahan, ia harus menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan pecahan yang dimilikinya. Tim penjaga dapat membantu tim pelari dengan memberikan jawaban tentang hasil penjumlahan dan pengurangan pecahan. Total keseluruhan soal terdapat 10.

3. Tahap Kegiatan Penutup

Tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu dan juga melakukan evaluasi bersama hasil belajar karena menurut Husdarta (dalam Shella Monica, 2020) menjelaskan sebelum menutup pelajaran sebaiknya guru mengulangi kembali hal-hal yang dianggap penting hal secara verbal atau peragaan dengan mengajukan beberapa pertanyaan ke siswa. Contoh: Guru memberikan pertanyaan seputar materi yang diberikan dan di akhir siklus II diadakan pemberian reward kepada tim yang berhasil

menyelesaikan permainan dengan baik.

Hasil observasi kinerja guru siklus I memperoleh rata-rata sebesar 71 yang termasuk kategori cukup sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 81 yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Terjadilah peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10. Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II ini disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	77	Cukup	93	Sangat Baik
Inti	76	Cukup	75	Cukup
Penutup	76	Cukup	78	Cukup
Nilai Rata-rata	76	Cukup	82	Baik

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali siswa melakukan kegiatan berdo'a, persiapan sebelum belajar sesuai arahan dan bimbingan guru. Selanjutnya siswa

menyimak apersepsi dengan melakukan tanya jawab sederhana mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sesuai dengan yang disampaikan oleh (Satria & Kusumah, 2019) fungsi apersepsi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membawa dunia mereka ke dunia kita. Artinya, guru dapat mengaitkan apa yang telah diketahui atau dialami dengan apa yang akan dipelajari dengan begitu anak bisa berpikir secara kontekstual atau lebih nyata.

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini sesuai dengan lembar observasi pada guru, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi pada siswa dan siswa menyimak kemudian diarahkan menuju area lapang setelah itu mulai dibagi kedalam tim dan memainkan permainan Gobak Sodor dengan diakhiri siswa setelah menyelesaikan permainan sampai ujung telah tersedia kertas yang berisikan pertanyaan seputar materi yang sudah dijelaskan oleh

guru dan mereka menjawabnya secara bekerjasama. Hasil siklus I ke siklus II terjadi peningkatan dengan diadakannya bermain sambil belajar melalui permainan gobak sodor dengan manfaat (1) meningkatkan pemahaman tentang konsep penjumlahan, (2) melatih keterampilan penjumlahan pecahan, (3) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif, (4) membangun kerjasama tim, (5) menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Tahap Kegiatan Penutup

Tahap ini setiap tim bersama-sama membuat evaluasi dan refleksi dari hasil pembelajaran melalui permainan gobak sodor.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 78 termasuk kategori cukup sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 82 termasuk kategori baik.

Selain mendeskripsikan hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, penulis pun akan mendeskripsikan hasil tes kemampuan

hasil belajar yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media papan catur dengan mengisi soal sebanyak 10 butir soal yang didalamnya sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa. Persentasi nilai tuntas dan tidak tuntasnya siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3 Hasil Tes Matematika Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	20	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	80	Baik
4	Nilai rata-rata	61	Kurang
5	Jumlah yang memenuhi KKM	11	Cukup
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	19	Kurang

Berdasarkan hasil data pada pra siklus ditemukan nilai terendah dengan persentasi 20 dan nilai tertinggi 80 sedangkan jumlah siswa dari 30 pada pra siklus yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak 11 siswa dan mendapatkan nilai terendah sebanyak 19 siswa. Pra

siklus dilakukan tanpa adanya media pembelajaran yang akan diberikan. Pada pra siklus keadaan kelas masih sangat kurang kondusif dan siswa masih sangat perlu bimbingan. Setelah diketahui hasil dari kegiatan pra siklus, hasil belajar matematika siswa masih sangat kurang, maka dari itu dilakukan tindakan selanjutnya yaitu berupa penerapan media pembelajaran gobak sodor dengan tujuan agar mampu memberikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Berikut adalah nilai hasil tes dan diagram perbandingan pra siklus ke siklus

Tabel. 4 Hasil Tes Matematika Siklus I

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	50	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	90	Sangat Baik
4	Nilai rata-rata	68	Kurang
5	Jumlah yang memenuhi KKM	18	Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	12	Kurang

Siklus I ini menggunakan metode pembelajaran klasikal, menjelaskan materi kepada siswa melalui buku yang sesuai dengan tema yang dibahas. Pada siklus I telah terjadi peningkatan dari pra siklus dan siklus dengan ketercapaian nilai 60%. Pada keseluruhan siklus terdapat 5 indikator yang dinilai di setiap pertemuannya melalui soal yang dikemas dengan permainan yang ada pada gobak sodor.

Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus I telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 50 dengan kategori sangat kurang dan nilai tertinggi 90 dengan kategori sangat baik sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh 68, jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 12 siswa.

Tabel 4. Hasil Tes Matematika Siswa Siklus II

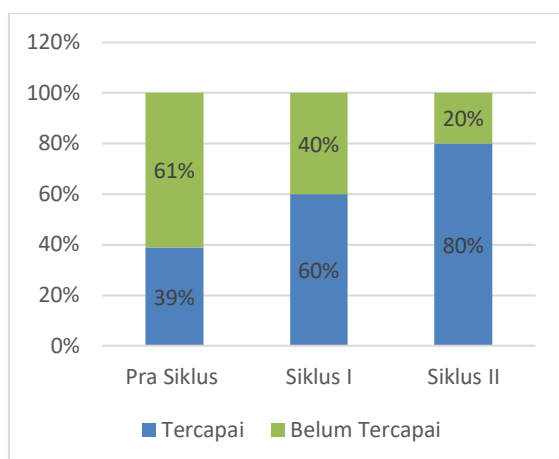
No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	60	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	100	Sangat Baik

4	Nilai rata-rata	79	Kurang
5	Jumlah yang memenuhi KKM	24	Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	6	Kurang

Siklus II ini setelah melihat hasil refleksi dari siklus sebelumnya dan kegiatan belajar lebih maksimal karena guru dan siswa sudah terbiasa dengan metode yang digunakan sebelumnya, sehingga pada siklus II ini menggunakan metode lain dengan cara menambahkan reward agar siswa lebih bersemangat dengan diiringi media pembelajaran atau permainan gobak sodor.

Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus II telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 60 dengan kategori kurang dan nilai tertinggi 90 dengan kategori sangat baik sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh 79 dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 24 siswa dan jumlah siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 6 siswa.

Gambar 3. Diagram Persentase Kemampuan Berpikir Kritis



Berdasarkan diagram hasil tes kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran matematika terjadi peningkatan di setiap siklusnya. siklus I dari pertemuan pertama sampai kedua pada saat dikelas masih memerlukan pengulangan-pengulangan materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada saat sudah memulai pembelajaran menggunakan permainan gobak sodor, pada saat pertemuan kedua siswa saling berdiskusi diawal dan bekerjasama secara kondusif dalam memainkan permainan dan juga menjawab setiap pertanyaan. Pada siklus II pertemuan pertama sampai kedua dengan metode lain diakhir terdapat pemberian *reward* terlihat menjadi antusias dan kondusif pada saat penjelasan materi dan juga permainan berlangsung. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan

mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II. Dengan nilai persentase pra siklus 39%, siklus I 60%, siklus II 80%.

Melihat peningkatan yang terjadi dari pra siklus, siklus I sampai siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media gobak sodor mampu memberikan hasil belajar yang baik dalam pembelajaran matematika. Dinyatakan indikator hasil belajar sudah mencapai target keberhasilan yaitu 80% dari 30 siswa dengan pendidik atau guru yang mencoba menggunakan metode lain dan media pembelajaran agar kondisi belajar mengajar tetap menyenangkan dan tidak dirasa bosan bagi siswa, hal tersebut selaras dengan (Ahdar & Wardana dalam Aktivitas P, 2023) yang menyatakan bahwa pendidik yang baik akan selalu berusaha melaksanakan pembelajaran yang baik pula agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media gobak sodor dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Pada hasil tes hasil belajar matematika terus meningkat

di setiap pertemuannya hingga mampu mencapai nilai terbaik dan melebihi indikator nilai KKM. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas dan kreativitas di sekolah dasar khususnya mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta kreatif untuk menunjang pembelajaran ketika berlangsung agar selama jam pembelajaran akan selalu ada hal baru yang berinovasi tinggi untuk merangsang kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar baik baik pula. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang relevan dan inovasi pembelajaran yang hasilnya dapat digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahmi, Chamidah D, Hasyda S, Muhammadong, Saraswati S, Muhsam J, Listiyani L.R., Rahmawati H.R., Yanuarto W.N., Maiza M, Tarjo, Wijayanti, A. 2021. Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Shellai, Monica H. 2020. "Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMKN 1 Lubuklinggau". *Jaedcaation* 3(2), 12-23.
- Aktivitas, P. 2023. "Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model MAP *Turret Else*". *Elementary School Education* 7(1), 1-14.
- Artiasih, Ni Made. 2022. "Metode Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 6(3):396–402.
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin. 2023. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *Judikdas* 2(3):65–76.
- Hanief, Nanda, Yulingga, and Sugito. 2017. "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional." *Jurnal Sportif* 1(1):60–73.
- Hasil, Meningkatkan, and Belajar Siswa. 2020. "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd." *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1(1):19–24. doi: 10.30596/ejoes.v1i1.4554.
- Liando, Maxie Albert Jacob. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Kelas IV SD GMIM Malola." *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2(2):193–204.

- doi: 10.53682/edutik.v2i2.4443.
- Magdalena, Ina, Amelia Ismawati, and Sekar Ayu Amelia. 2021. "Penggunaan Evaluasi Non-Tes Dan Kesulitannya Di Sdn Gempol Sari." *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):187–99.
- Muliana, Lia, Riyanti Nurdiana, and Muhammad Aqmal Nurcahyo. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Matematika Realistik Siswa Kelas Vb SD Negeri 2 Sungai Raya." *Jurnal Edukasi* 1(1):53–62. doi: 10.60132/edu.v1i1.81.
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1):64–73. doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- Prameswari, Noviardani Kartika, and Kurnia Anggraini. 2022. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15(1):75–86. doi: 10.33369/pgsd.15.1.75-86.
- Setiawan, Yohana. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia Dan Pendekatan Matematika Realistik." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(1):12–21. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21.
- Siregar, Nurdiana, and Wiwiek Lestari. 2018. "Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2(2):1. doi: 10.26486/jm.v2i1.427.
- Suhendar, Arlen Wijayanti, and Ari Yanto. 2023. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Di SD Melalui Permainan." *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):18–23.