

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340 DENAI SARANG BURUNG

Selamet Gea¹, Leni Malinda²

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, selametgearies@gmail.com¹
Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, lenimalinda94@gmail.com²

ABSTRAK

Peneliti ini memiliki tujuan yaitu : 1) Untuk mengetahui penerapan strategi permainan tradisional dalam rangka meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung. 2) Untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa setelah penerapan strategi permainan tradisional materi bangun datar di kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung dengan laki-laki 12 siswa dan perempuan 13 siswa. Penelitian menggunakan strategi permainan tradisional. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini soal tes dan didukung dengan observasi serta wawancara. Tes ini dilakukan sebanyak tiga kali yaitu, tes pra tindakan, tes siklus I, dan tes siklus II. Berdasarkan hasil nilai rata-rata seluruh siswa yang diperoleh dari penelitian kondisi awal adalah 60 (rendah) kemudian meningkat pada siklus I menjadi 70 (sedang), dan meningkat lagi pada siklus II 84 (tinggi). Persentase hasil siswa pada kondisi awal adalah 44 % (11 siswa). Kemudian setelah diberikan tindakan, hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan yaitu 64% (16 siswa). Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa yaitu sebesar 88% (22 siswa). Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Bangun Datar, Strategi Permainan Tradisional.*

ABSTRACT

This researcher has the following objectives: 1) To find out the application of traditional game strategies in order to improve learning outcomes of flat wake material for fourth

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

grade students of SDN 105340 Denai Sarang Burung. 2) To find out the improvement in student learning outcomes after the application of the traditional game strategy of flat-building material in class IV SDN 105340 Denai Denai Sarang Burung.

This research is a Classroom Action Research conducted over two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were fourth grade students of SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung with 12 male students and 13 female students. The research uses traditional game strategies. The data collection technique in this study was a test question and was supported by observation and interviews. This test was conducted three times, namely, pre-action test, cycle I test, and cycle II test.

Based on the results, the average value of all students obtained from the initial condition research was 60 (low) then increased in the first cycle to 70 (moderate), and increased again in the second cycle to 84 (high). The percentage of student results in the initial conditions was 44% (11 students). Then after being given action, student learning outcomes in the first cycle showed an increase of 64% (16 students). Meanwhile, in the second cycle, the students' learning outcomes were 88% (22 students). From the results of this study, it can be concluded that the application of the traditional engklek game strategy can improve student learning outcomes in grade IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung.

Keywords: *Learning Outcomes, Flat Build, Traditional Game Strategy*

A. Pendahuluan

Menurut Winkel (Purwanto, 2008:13) berkaitan dengan pendidikan, belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap menurut. Namun hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan di sekolah. Berdasarkan observasi peneliti dalam pembelajaran yang sekarang ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung. Menurut Sanjaya metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada kelompok siswa dan strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru.

Menurut Direktorat PLP pembelajaran ditingkat sekolah dasar text book oriented dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung maka pembelajaran konsep yang diterima siswa cenderung abstrak, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi dan sebagai akibat motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik. Hal tersebut

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340 DENAI SARANG BURUNG

mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Begitu juga seperti data yang diperoleh peneliti pada pra tindakan di materi Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) siswa kelas IV Tahun Ajaran 2021/2022 bahwa terdapat 11 siswa yang sudah mencapai KKM dan terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM. SDN 105340 Denai Sarang Burung memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk semua mata pelajaran sebesar 65 dari skala 100. Hal ini berarti bahwa masih ada 44% siswa yang belum mencapai KKM pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) (Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan)). Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti memilih materi bangun datar pada Tema 4 Subtema 1 dalam penelitian.

Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, karena perkembangan pada anak usia dini sekolah dasar menurut Piaget termasuk pada tahapan operasional konkret. Usia anak kelas IV sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret yang berarti belajar akan lebih berhasil apabila peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu pertanyaan pilihan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung ketika guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan menyuruh siswa menyimak apa yang dijelaskan oleh guru, dan siswa cenderung cepat bosan.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa dari 25 siswa diantaranya masih 4 siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pelajaran, 6 siswa menggambar-gambar buku, 3 siswa mengantuk dan 12 siswa yang fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Alasan Ibu Citra menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung adalah karena simple dan ekonomis waktu dan biaya, selain itu juga jika menggunakan metode ceramah maka materi pelajaran dapat diatur guru secara langsung, tidak hanya itu menggunakan metode ceramah juga memudahkan guru untuk mengontrol keadaan kelas. Namun hal itu menyebabkan siswa kurang memperhatikan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun.

Berdasarkan hasil wawancara Ibu Citra, beliau juga menjelaskan bahwa anak-anak yang sekarang lebih banyak yang bermain game online melalui telepon genggam atau komputer cenderung mengabaikan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang. Pada kenyataannya permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pendidikan anak karena dapat membantu perkembangan keterampilan anak, baik keterampilan sosial maupun pengetahuan. Hal tersebut sepadan yang disampaikan oleh Direktorat Nilai Budaya mengatakan bahwa setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan tradisional yang sarat nilai-nilai budaya mengandung rasa senang, hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik.

Mencermati hal diatas perlu adanya perubahan dan pembaharuan inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran hendaknya lebih bervariasi dalam penggunaan metode maupun strateginya guna mengoptimalkan potensi siswa. Hal itu sejalan dengan yang disampaikan oleh

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340 DENAI SARANG BURUNG

Winkel, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan. Penggunaan strategi pembelajaran langsung dirasa kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran karena peran siswa disini hanya mengikuti instruksi guru dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hal tersebut juga sepadan dengan pendapat Vygotsky memaparkan bahwa kontribusi bermain terhadap perkembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi antara lain yaitu bermain membantu kemampuan anak untuk bernalar, suasana bermain dapat membantu ingatan yang lebih baik lagi bagi anak dari pada sekedar dalam tugas menamai atau menyentuh objek dan bermain juga melibatkan interaksi dengan orang lain, hal tersebut sangatlah memfasilitasi perkembangan bahasa anak. Selain itu Vygotsky berpendapat bahwa permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik perkembangan aspek keterampilan, sosial, dan afektif.

Berdasarkan uraian diatas mengenai hasil belajar pada materi bangun datar pada Tema 4 Subtema 1 dan hasil wawancara kepada guru kelas terhadap pentingnya menjaga kelestarian budaya bangsa dan perkembangan usia anak maka peneliti tergerak menggunakan permainan tradisional sebagai strateginya guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Menggunakan Strategi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung". Adapun Tujuan dari penelitian ini diantara lain yaitu: (1) Untuk mengetahui penerapan strategi permainan tradisional dalam rangka meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung; (2) Untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa setelah penerapan strategi permainan tradisional materi bangun datar di kelas IV SDN 105340 Denai Sarang Burung.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan kepada proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV di SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang pada semester ganjil 2021/2022. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan tanggal 01 s/d 13 November dengan memulai kegiatan persiapan dan pelaksanaan tindakan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki 13 perempuan.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi selama penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang. Pada tanggal 01 s/d 13 November 2021 diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil Tes Awal (*Pre Test*)

Tes awal (*Pre Test*) ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi bangun data.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

Tabel 1. Hasil Tes Awal Siklus I (*Pre Test*)

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	A	65	70	Tuntas
2	B	65	50	Tidak tuntas
3	C	65	70	Tuntas
4	D	65	70	Tuntas
6	F	65	70	Tuntas
7	G	65	60	Tidak tuntas
8	H	65	60	Tidak tuntas
9	I	65	50	Tidak tuntas
10	J	65	60	Tidak tuntas
11	K	65	70	Tuntas
12	L	65	80	Tuntas
13	M	65	70	Tuntas
14	N	65	60	Tidak tuntas
15	O	65	70	Tuntas
16	P	65	50	Tidak tuntas
17	Q	65	70	Tuntas
18	R	65	60	Tidak tuntas
19	S	65	80	Tuntas
20	T	65	60	Tidak tuntas
21	U	65	60	Tidak tuntas
22	V	65	60	Tidak tuntas
23	W	65	60	Tidak tuntas
24	X	65	70	Tuntas
25	Y	65	60	Tidak tuntas
JUMLAH SKOR		1.600		
RATA-RATA NILAI		64		
NILAI TERTINGGI		80		
NILAI TERENDAH		50		
JUMLAH SISWA YANG MENCAPI KKM				11 SISWA

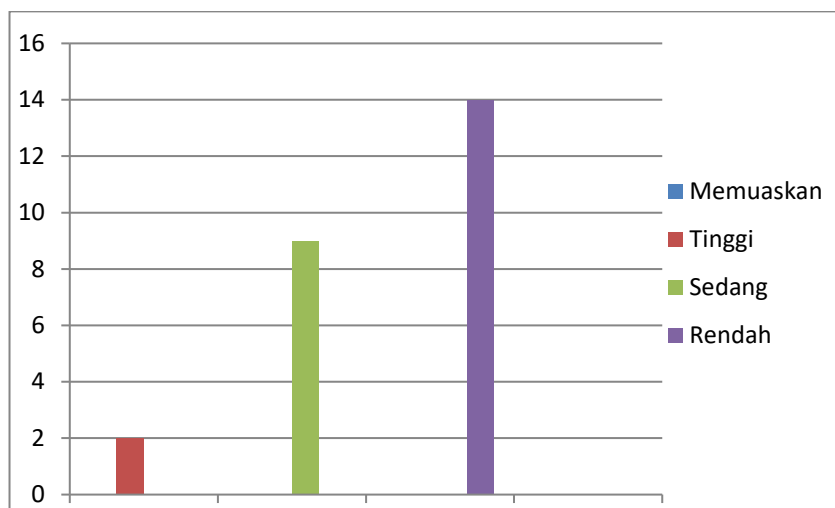
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data siswa hasil pra tindakan siswa yang tuntas KKM sebanyak 11 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 60 dengan rata-rata 50.

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan

NO	TINGKAT KEBERHASILAN BELAJAR	KATEGORI	BANYAK SISWA	PRESENTASI
1	89-100	MEMUASKAN		
2	77-88	TINGGI	2	8%
3	65-76	SEDANG	9	36%
4	<65	RENDAH	14	56%
JUMLAH			25	100%

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340 DENAI SARANG BURUNG

Dari tabel di atas, diperoleh data bahwa siswa yang termasuk kategori tinggi ada 2 siswa (8%), yang termasuk kategori sedang ada 9 siswa (36%), dan siswa dengan kategori rendah ada 14 siswa (56%). Tingkat keberhasilan belajar siswa pra tindakan dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 1. Tingkat Keberhasilan Siswa Pra Tindakan

Dari diagram di atas, diperoleh data bahwa siswa yang termasuk kategori tinggi ada 2 siswa (8%), yang termasuk kategori sedang ada 9 siswa (36%), dan siswa dengan kategori rendah ada 14 siswa (56%). Dengan demikian, siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung belum dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan klasikal belum mencapai 80%. Hanya sebanyak 11 siswa yang tuntas dengan nilai yang telah KKM yaitu >65 , dengan persentase ketuntasan 44%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa dengan persentase 56%, dengan rata-rata kelas 64.

2. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan melalui empat tahap yaitu :

1. Permasalahan I

Berdasarkan hasil tes awal tersebut diperoleh hasil belajar siswa yang rendah dengan nilai rata-rata 64. Berdasarkan permasalahan ini peneliti melanjutkan ke tahap yang selanjutnya.

2. Perencanaan I

Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya yaitu: (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Membuat media pembelajaran berupa cara-cara bermain engklek serta materi tentang bangun datar; (3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa untuk mengamati kegiatan pembelajaran; (4) Mempersiapkan soal-soal latihan (*Post Test I*) yang akan diberikan kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara individu.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340 DENAI SARANG BURUNG

3. Pelaksanaan Tindakan I
Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti melakukan pertemuan sebanyak satu kali dan dilaksanakan selama 4 x 35 menit atau 4JP.
4. Observasi I
Observasi ini dilakukan sejak awal sampai akhir proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 3,13 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah baik baik dalam mengajarkan materi bangun datar dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dalam penelitian ini sudah berjalan dengan efektif sehingga pembelajaran dapat diketahui hasil berasal dari pada siswa tersebut. Akan tetapi belum maksimal pelaksanaannya di dalam kelas. Diakhir pelaksanaan siklus I, siswa diberikan tes hasil belajar I (*post test I*) untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan. Dan diperoleh data siswa hasil siklus I. Siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa. Dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 60 dan nilai rata-rata siswa 70.

Tabel 3. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	TINGKAT KEBERHASILAN BELAJAR	KATEGORI	BANYAK SISWA	PRESENTASI
1	89-100	MEMUASKAN		
2	77-88	TINGGI	9	36%
3	65-76	SEDANG	7	28%
4	<65	RENDAH	9	36%
JUMLAH			25	100%

Dari tabel tersebut diperoleh data bahwa siswa yang termasuk kategori tinggi ada 9 siswa (36%), yang termasuk kategori sedang ada 7 siswa (28%), dan kategori rendah ada 9 siswa (36%) dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 80. Dengan demikian, siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung belum dikatakan tuntas karena persentase klasikal belum mencapai 80%. Sebanyak 16 siswa yang tuntas dengan nilai yang telah mencapai KKM yaitu >65, dengan persentase ketuntasan siswa yang tuntas (64%). Sedangkan siswa yang tidak tuntas (36%) dengan rata-rata 70.

5. Refleksi
dapat dikatakan hasil belajar meningkat dibanding dengan *pre test*, meskipun belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

3. Paparan kegiatan siklus II

Siklus II dilaksanakan melalui empat tahap yaitu :

1. Permasalahan II
Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes belajar pada siklus I, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu: (a) Masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum tuntas; (b) Siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal; (c) Kurang bersemangat mengikuti permainan; (d) Adanya siswa yang masih kurang berani dalam bertanya.
2. Perencanaan II
Adapun perencanaan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siklus I, yaitu; (a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II; (b) Membuat media pembelajaran berupa cara-cara bermain engklek serta materi tentang bangun datar; (c) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa untuk mengamati kegiatan pembelajaran; (d) Mempersiapkan soal-soal latihan (*Post Test II*) yang akan diberikan kepada seluruh siswa untuk dikerjakan secara individu; (e) Membimbing siswa supaya aktif dalam pembelajaran; (f) Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
3. Pelaksanaan Tindakan II
Setelah perencanaan tindakan telah disusun dengan baik, maka selanjutnya dilakukan pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti melakukan pertemuan sebanyak satu kali dan dilaksanakan selama 4 x 35 menit atau 4JP. Berikut peneliti jabarkan kegiatan pada siklus II.
4. Observasi II
Pada tahap ini adalah observasi terhadap guru yang dilakukan oleh guru kelas dan observasi siswan dilakukan oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pengamatan ini dilakukan sejak awal sampai akhir proses pembelajaran. Lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti, diisi oleh pengamat dengan cara member tanda *checklist* pada lembar observasi berdasarkan kejadian pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II diperoleh rata-rata 3,33 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah baik baik dalam mengajarkan materi bangun datar dengan menggunakan strategi permainan tradisional.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dalam penelitian ini sudah berjalan dengan efektif sehingga pembelajaran dapat diketahui hasil berasal dari pada siswa tersebut. Akan tetapi belum maksimal pelaksanaannya di dalam kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran 6. Diakhir pelaksanaan siklus II, siswa diberikan tes hasil belajar II (*post test II*) yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Permasalahan ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah di kelas IV dengan cara mengamati dan wawancara dengan guru maupun siswa. Secara umum, permasalahan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang rendah dan model pembelajaran yang digunakan guru masih berpusat pada guru. Kemudian peneliti melakukan tes awal (*pre test*) kepada siswa sebagai acuan bagi peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa.

1. Tes Awal (*Pre Test*)

Guru memberikan tes awal kepada siswa sebelum menggunakan strategi permainan tradisional yaitu englek. Dari tes awal dapat diperoleh data bahwa data siswa yang tuntas belajar sebanyak 11 siswa 44%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa dengan 56%, dengan rata-rata kelas 64.

2. Siklus I

Pada siklus ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Dari tes belajar siklus I dapat diperoleh data siswa yang tuntas belajar adalah 16 siswa 64%, sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar adalah 9 siswa 36% dengan rata-rata 70.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dari pengembangan siklus I. Pada siklus II dengan menggunakan strategi permainan tradisional. pada tes hasil belajar II dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan klasikalnya sudah mencapai 80% siswa yang tuntas berjumlah 22 siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal 88%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 siswa dengan persentase 12% dengan rata-rata 84.

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional yaitu pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung. Dilihat dari ketuntasan belajar pada tes awal (*pre test*), tes hasil belajar siklus I (*post test I*), dan tes hasil belajar siklus II (*post test II*) diperoleh data hasil belajar siswa pra tindakan, siklus I, dan siklus II yaitu sebanyak 20 siswa mengalami peningkatan, sebanyak 3 siswa mengalami penetapan nilai dan sebanyak 2 siswa mengalami penurunan. Siswa yang mengalami penetapan nilai seperti siswa G dan P merupakan siswa *slow leaner* sedangkan siswa yang mengalami penurunan nilai merupakan siswa yang cukup pintar namun bandal.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Ketuntasan Hasil Belajar	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	Rata-Rata
Pra Tindakan	44%	64
Siklus I	64%	70
Siklus II	88%	84

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

Dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa antara pra tindakan (*pre test*), siklus I (*post test I*), dan siklus II (*post test II*) yaitu setelah diberikan pra tindakan (*pre test*) diketahui bahwa dari 25 siswa hanya 11 siswa 44% yang mencapai nilai KKM yaitu 65 dengan rata-rata 64. Setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat sebesar 20% sehingga ketuntasan klasikal menjadi 64% atau 16 siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata 70. Pada siklus II persentase ketuntasan meningkat sebesar 24% sehingga ketuntasan klasikal siswa menjadi 88% atau 22 siswa telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata 84. Namun ada beberapa siswa mengalami penurunan dan *stagnan* nilai. Menurut informasi hasil wawancara bersama guru kelas siswa yang mengalami *stagnan* nilai merupakan *slow learner* seperti siswa G dan P sedangkan siswa yang mengalami penurunan merupakan siswa yang cukup pintar tapi bandal

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan diantara lain yaitu: (1) Penerapan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi permainan tradisional pada siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung mengalami peningkatan dengan cara penyampaian materi pembelajaran dibuat lebih kreatif dan menarik dengan cara mengubah strategi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut yang mendukung proses belajar menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran; (2) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung sebelum diberikan strategi permainan tradisional, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal belum mencapai 80%. Siswa yang tuntas berjumlah 11 siswa dengan persentase klasikal 44%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa dengan persentase sebesar 56% dan rata-rata 64. Sehingga dengan persentase ketuntasan klasikal tersebut siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung belum dikatakan tuntas; (3) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 105340 Denai Sarang Burung setelah diberikan strategi permainan tradisional (siklus I), diperoleh persentase ketuntasan klasikal belum mencapai 80%. Siswa yang tuntas berjumlah 16 siswa dengan persentase klasikal 64%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 siswa dengan persentase sebesar 36% dan rata-rata 70. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 80%. Siswa yang tuntas berjumlah 22 siswa dengan persentase klasikal 88%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 siswa dengan persentase sebesar 12% dan rata-rata 84. Ini berarti secara klasikal sudah mencapai tingkat ketuntasan; (4) Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi permainan tradisional sangat baik. Karena sebelum diberikan tindakan diketahui bahwa dari 25 siswa hanya 11 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 65.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN STRATEGI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK SISWA KELAS IV SDN 105340
DENAI SARANG BURUNG**

DAFTAR PUSTAKA

- Afi Parnawi, A. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Aliya, N.S. 2016. *Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Menggunakan Metode Permainan*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-FTIK, IAIN METRO.
- Aprilia, D.E, 2017. *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*. Jember, Universitas Jember.
- Aqib Zainal, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widya.
- Astuti, H.Y. 2018. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-FTIK, IAIN METRO.
- Fathurrohman, P., Sutikno, MS. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hidayatullah. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: LKP Setia Budi Publisher.
- Irwan P., Bangsawan,R. 2019. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin – Sumatera Selatan*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin.
- Kusumawati,N., Maruti, ES.2019. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Malawi, I, Kadarwati, A.2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika.
- Mulyana, Y., Anggi Setia Lengkana,SA. 2012. *Permainan Trasional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Rianti, 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Subtema 1 Dengan menggunakan Strategi Permainan Tradisional*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Salim, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Perdana Publishing.
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: lfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.