

PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADATEMA 7 SUBTEMA 1 MATERI AKU DAN CITA-CITAKU

Muhamad Khoirul Anam

158620600077/6/B1/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kemampuan dalam materi siswa yang berkurang karena kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan siswa yang sebagian besar adalah seorang atlet, sehingga siswa bosan dan beralih pada *gedged* dan permainan modern yang membuat anak merasa ingin bermain terus atau kecanduan dan lebih nyaman memainkan permainan *getget*. Permasalahan yang di teliti dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Permainan Tradisional Boi-boian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema 7 Sub Tema 1 Materi Cita Citaku. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *experiment* dengan desain *one grup pretest-posttest design*. Tempat penelitian nya di SDN Carat 1 Gempol. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *boi-boian*.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, Media permainan tradisional boi-boi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas Menurut Fuad, “pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani dengan nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan wajib ditanamkan pada setiap warga negara sedidni mungkin karena dengan pendidikan masyarakat dapat merubah pola pikir, sikap serta kepribadian kearah yang lebih baik. Masyarakat bisa mendapat pendidikan salah satunya pendidikan formal yang biasa dikenal adalah pendidikan di sekolah. Pendidikan yang diberikan di sekolah bermacam-macam dan terus berkembang hal ini disebabkan oleh manusia yang selalu bergerak dan peradaban yang semakin berkembang. Dengan adanya perkembangan peradaban maka pendidikan pun mengalami dinamika yang semakin berkembang dan berusaha beradaptasi agar pergerakannya lebih dinamis. Kedinamisan tersebut terlihat pada

pembelajaran yang semakin berkembang dan bervariasi.

Banyak sekolah yang berlomba-lomba memperbaiki sarana dan prasarana sesuai perkembangan zaman dan teknologi yang terbaru untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan salah satu indicator kualitas pembelajaran di sekolah. Bukan hanya sekolah saja tapi pendidikpun berlomba-lomba memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan menggunakan alat bantu atau media dalam pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media pembelajaran guru dituntut dapat memilih media yang merangsang semangat ketertarikan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Guru dapat membuat dan, mengembangkan serta memodifikasi media pembelajaran sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam memahami

materi pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dapat dilihat jika guru dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memudahkan keberhasilan tersebut, dalam penyampaian materi guru sebaiknya menggunakan media yang sesuai dengan materi, karakter siswa, dan perencanaan pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan observasi di SDN Carat 1 Gempol ditemukan bahwa siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang sesuai dengan keaktifan siswa. Guru hanya menugaskan siswa untuk mengerjakan soal yang ada pada buku atau LKS, sehingga siswa merasa kurang tertarik dan bosan. Kebosanan yang dialami siswa mengakibatkan siswa memilih bermain dengan *smartphone* yang dibawa. Selain itu siswa juga lebih aktif bergerak sebab sebagian besar siswa aktif dalam kegiatan olahraga. Akibatnya siswa menyebabkan yang satu dengan yang lain saling mengganggu dan suasana kelas menjadi gaduh tanpa ada pembelajaran yang bermakna, sehingga hasil belajar kognitif siswa menurun.

Hasil belajar adalah sebagai tingkat yang dicapai dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar dijadikan pedoman untuk perencanaan pembelajaran bagi guru. Data nilai hasil belajar pada UTS kelas 4 menunjukkan bahwa hampir 77% siswa tidak lulus KKM dan hanya 23% saja siswa yang lulus KKM dalam mencapai indikator pembelajaran. Untuk membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar guru dapat membantu siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Salah satu media yang dapat membantu adalah media permainan tradisional boi-boian.

Permainan tradisional boi-boian adalah permainan tradisional yang dimainkan 5 anak atau lebih dengan 1 kelompok berusaha mendirikan bangunan seperti piramid dan pecahan keramik atau genting sedangkan yang

lain berusaha mencegah kelompok lawan untuk mendirikan piramida tersebut. Permainan tradisional boi-boian sering disebut permainan pecah piring. Permainan tradisional boi-boian didalamnya terdapat kemampuan yang baik seperti pemahaman, mengatur strategi, pengaplikasian strategi dan focus. Permainan tradisional boi-boian juga bermanfaat untuk mengasah kemampuan berfikir seperti bagaimana ingatan anak, bagaimana pemahamannya terhadap cara bermain, bagaimana cara pengaplikasian permainan dan aturan aturan dalam permainan, bagaimana mensintesis dan ketika istirahat sebelum melakukan permainan lagi anak.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan, meringkas, berbagai kondisi, situasi yang muncul di sekolah dasar SDN Carat 1 Gempol. Pelaksanaan penelitian ini dengan rancangan penelitian *pre-experimental design* yaitu eksperimen yang masih belum baik atau tidak sebenarnya. Penelitian ini diimplementasikan dengan menggunakan rancangan penelitian *one grup pretest posttest* sebagai berikut.

O1XO2

Keterangan

O1: nilai *pretest* (sebelum diterapkan media permainan tradisional boi-boian)

X: *treatment* yang diberikan (penggunaan media permainan tradisional boi-boian)

O2: nilai *posttest* (sesudah diterapkan penggunaan media permainan tradisional boi-boian)

Pengaruh penggunaan media permainan tradisional boi-boian terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV = O1-O2

B. Populasi dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek peneliti sehubungan dengan pengertian diatas maka yang diambil untuk menjadi populasi penelitian adalah peserta didik

kelas IV/A SDN Carat 1 Gempol yang berjumlah 25 siswa.

2. Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini teknik pengambilan yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh yaitu teknik pengambilan *sampel* bila semua populasi dijadikan *sampel*. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang, atau peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dalam hal ini peneliti mengambil semua siswa kelas IV/A SDN Carat 1 Gempol yang berjumlah 25 siswa sebagai sampel penelitian

C. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah semua siswa SDN Carat 1 Gempol yang ditentukan oleh peneliti. Penentuan siswa SDN Carat 1 Gempol sebagai subjek penelitian tersebut agar focus penelitian dapat diamati lebih cermat dan mendalam.

2. Jenis data

Jenis data pada penelitian ini merupakan data primer yang di ambil langsung dari subjek penelitian. Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung tentang penggunaan permainan tradisional boi-boian terhadap terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV tema 7 sub tema

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode untuk jalannya penelitian. Dalam penelitian ini instrument penelitian yang digunakan adalah teknik tes. Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 subtema 1. Instrumen yang digunakan dengan penelitian ini dengan cara memberikan lembar test yang dibagi nmenjadi 2 tahap yaitu:

a. *Pretest*

Pretest diberikan kepada siswa sebelum memperoleh pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. *Pretest* berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal.

b. *Post test*

posttest diberikan pada siswa setelah pembelajaran dengan media permainan tradisional boi-boian. *Posttest* diberikan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional boi-boian terhadap hasil belajar kognitif siswa. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda dengan jumlah soal 20 soal.

Sebelum tes diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reabilitasnya. Analisis ini digunakan untuk memilih soal yang layak memenuhi syarat untuk digunakan sebagai tes hasil belajar. Berikut langkah- langkah untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah instrument penelitian.

c. Validitas Tes

Validitas butir soal digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir soal yang dapat digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

d. Reabilitas

Soal-soal yan sudah memenuhi syarat validitas diuji reabilitasnya denan menggunakan rumus formulasi .

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpiulkan data penelitian ini adalah pemberian tes dengan lembar tes. Untuk mengumpulkan data digunakan dengan cara tes, yaitu dengan memberikan pertanyaan atau soal yang sesuai dengan materi pada siswa untuk mengukur sejauh mana siswa mengerti mengenai materi yang telah diajarkan. Pemberian tes digunakan

untuk mengetahui hasil belajar, kognitif dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses penilaian hasil belajar siswa, sehingga data yang telah terkumpul dapat menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan atau untuk mencapai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengambilan data ini peneliti melakukan penelitian dikelas IV A yang berjumlah 25 siswa pada tanggal 23 April 2018. Untuk menganalisis data penelitian, maka data yang terkumpul telah di sajikan.

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Post Tes
1	Siswa 1	76	80
2	Siswa 2	72	80
3	Siswa 3	68	80
4	Siswa 4	60	86
5	Siswa 5	76	84
6	Siswa 6	64	88
7	Siswa 7	64	84
8	Siswa 8	68	84
9	Siswa 9	72	84
10	Siswa 10	76	88
11	Siswa 11	64	84
12	Siswa 12	52	72
13	Siswa 13	84	92
Jumlah		902	1084
rata-rata		69,8	83,38

Dari table diatas dapat diketahui bahwa hasil dari pemberian pretes tersebut pada siswa kelas IV A SDN Ceret 1 Gempol masih memiliki hasil yang rendah . rata-rata yang dicapai siswa adalah 69,8. Rendahnya hasil pretest yang didapat , maka peneliti melakukan treatment menggunakan media permainan tradisional boi-boian. Melalui media ini siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran . dari postes yang sudah dilakukan , maka rata-rata yang dicapai siswa adalah 83,38.

KESIMPULAN

Ada pengaruh antara permainan tradisional boi-boian terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV A tema 7 subtema 1 materi cita-cita ku di SDN Caret 1 Gempol tahun ajaran 2017/2018. Besarnya pengaruh yang positif dan signifikan pad aperiaian tradisional boi-boian teradap hsil belajr kognitif siswa kela IV A pada tema 7 subtema 1 materi cita-cita ku di SDN Carat 1 Gempol Tahun ajaran 2017/2018. berdasarkan hasil penelitian ini maka penelitian memberikan saranya dises bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya di sesuaikan dengan materi pembelajaran, umur dan karakter siswa dengan tujuan agar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa .

Media permainan tradisional boi-boi an hendaknya memiliki aturan main yang jelas dan sudah disesuaikan, agar siswa tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik . kemudian penggunaan media permainan tradisional boi-boi an hendaknya bisa menjadi perantara penyampaian materi tanpa mengesampingkan penyampaian materi sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K.(2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 2(1), 117-128.
- Amir, M. F.,& Sartika, S. B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo : UMSIDA Press
- Rahmawati, N& Reza, M. S. Pengembangan Permainan Boi-boian Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Mulyani, S. (2014). 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia, Yogyakarta: Lagensari Publising.

