
PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SUBTEMA 1 DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWAKELAS IV SDN 4 MENTAWA BARU HILIR

Oleh
Dare
SDN 4 Mentawa Baru Hilir
Email: daresdn4@gmail.com

Article History:

Received: 06-11-2022

Revised: 16-11-2022

Accepted: 24-12-2022

Keywords:

Hasil Belajar, Strategi
Permainan Tradisional,
Pembelajaran Tema

Abstract: Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan tradisional untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Jenis-jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes soal evaluasi siswa yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda dan 4 uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa serta didukung dengan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan) siswa kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir dapat meningkat dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 64,66 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas 40%. Pada siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 76 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas adalah 64%, dengan target sebesar 75. Kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 88 dengan jumlah presentase siswa yang tuntas adalah 88%, dengan target sebesar 80.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Departemen Pendidikan dan perpusatakaan, 2003: 62). Sebagaimana digariskan dalam Pasal 3 Undang-

Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas) Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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 Winkel (dalam Purwanto, 2008: 13). Namun hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan di sekolah. Berdasarkan observasi peneliti dalam pembelajaran yang sekarang ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung. Menurut Sanjaya (2006: 147) metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa dan Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru (Ngalimun, 2012: 10).

Menurut Direktorat PLP (dalam Amri, 2013:2) pembelajaran di tingkat 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 mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Begitu juga seperti data yang diperoleh peneliti pada materi Tema 4 (berbagai pekerjaan) Subtema 1 (jenis-jenis pekerjaan) siswa kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019 bahwa terdapat 12 siswa yang sudah mencapai KKM dan terdapat 18 siswa yang belum mencapai KKM. SDN 4 Mentawa Baru Hilir memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk semua mata pelajaran sebesar 75 dari skala 100. Hal ini berarti bahwa masih ada 60% siswa yang belum mencapai KKM pada Tema 4.

Subtema 1 (jenis-jenis pekerjaan). Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti memilih materi 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 sekolah dasar menurut Piaget termasuk pada tahapan operasional konkret (Amri, 2013: 36). 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 tilikan dari guru Piaget (dalam Amri, 2013: 44). Hal tersebut sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV ketika guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan menyuruh siswa menyimak apa yang dijelaskan

oleh guru, siswa cenderung cepat bosan.

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 (Amri, 2013: 2). Hal itu sejalan dengan yang disampaikan oleh Winkel (dalam Purwanto 2008: 14) 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 (dalam Kurniati, 2016: 7) memaparkan bahwa kontribusi bermain terhadap perkembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi antara lain yaitu bermain membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar, suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik lagi bagi anak daripada sekadar dalam tugas menamai atau menyentuh objek, dan bermain juga melibatkan interaksi dengan orang lain, hal tersebut sangatlah memfasilitasi perkembangan bahasa anak. Selain itu Vygotsky (Kurniati, 2016: 23) berpendapat bahwa permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik perkembangan aspek keterampilan, sosial, dan afektif.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai- nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016: 2). Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional antara lain yaitu: Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak antara lain yaitu permainan tradisional mampu merangsang berbagai sikap sosial anak. (Helms & Turner, 2004) mengatakan bahwa pola perilaku sosial anak meliputi bekerja sama dengan teman, menghargai sesama teman.

Adapun kekurangan dari permainan tradisional antara lain sebagai berikut yaitu pada saat proses permainan berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak dan bahasa yang diucapkan cenderung kasar, dan ketika permainan sambil menyanyikan lagu kadang- kadang terdapat beberapa lagu atau kata yang digunakan dalam permainan cenderung memiliki arti yang tidak cocok untuk anak kecil dan kurang sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pendidikan mempunyai kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru. Kelebihan pada permainan tradisional antara lain berperan penting pada perkembangan anak terutama pada perkembangan sosial. Pada kelemahan permainan tradisional yaitu munculnya bahasa baru yang dimengerti oleh siswa yang cenderung kasar dan juga biasanya lagu dalam sebuah permainan tradisional memiliki arti yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

1. Permainan Gobag Sodor

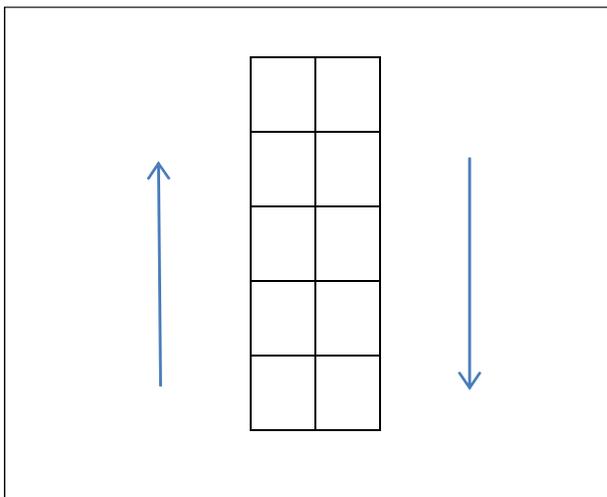
Pengertian Permainan Gobag Sodor

Gobag sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok. Ada dua

pendapat soal asal usuk permainan gobag sodor. Pertama, mengatakan gobag sodor dari luar negeri yaitu berasal dari bahasa asing *go back to door*, oleh karena lidah orang Jawa sulit mengucapkan, maka agar lebih mudah diingat dan diucapkan akhirnya menjadi gobag sodor. Kedua bahwa permainan tersebut berasal dari dalam negeri, yang terdiri dari dua kata yaitu gobag dan sodor. Gobag berarti bergerak dengan bebas kemudian menjadi nggobag berarti berjalan memutar, sedang sodor berarti watang yaitu semacam tombak yang memiliki mata tombak yang tajam. Namun dalam permainan sodor adalah penjaga garis sumbu atau garis sodor yang berada ditengah membelah arena permainan. Garis tersebut digunakan lalulintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan (Sujarno, 2011:128).

Alat permainan

Permainan gobag sodor tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan tersebut hanya memerlukan arena atau halaman yang cukup luas dan rata. Di halaman tersebut kemudian dibentuk empat persegi dengan menggunakan air atau benda lain misalnya serbuk gergaji, kapur, atau lainnya yang tidak mengganggu jalannya permainan. Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional gobag sodor.



Aturan Permainan

Setelah arena permainan selesai dibuat pembagian kelompok pun sudah dilaksanakan, selanjutnya mengadakan kesepakatan aturan main. Aturan dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Adapun aturan tersebut antara lain:

- 1) Penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang/membujur yang dijaganya
- 2) Kaki si penjaga tidak boleh keluar garis
- 3) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan (mentas) dengan tangan dan tidak boleh menyakiti
- 4) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi
- 5) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor

- 6) Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar makadianggap mati dan terjadilah pergantian pemain
- 7) Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati
- 8) Jika ada pemain beralih kotak diperbolehkan, asal memberi tahu terlebih dahulu
- 9) Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang, harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan
- 10) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ketempat semua, kelompoknya dianggap menang dan mendapat sawah satu
- 11) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga
- 12) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi

Dalam sebuah penilaian hasil belajar secara keseluruhan terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu aspek pengetahuan, aspek sosial, dan aspek keterampilan. Piaget menjelaskan perkembangan pengetahuan anak yang pokok dalam empat tahap: sensorimotor, praoperasi, operasi konkret, dan operasi formal (Suparno, 2001: 102). Menurut Piaget, pengetahuan dibentuk dalam proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang. Supaya proses pembentukan pengetahuan itu berkembang, pengalaman sangat menentukan. Semakin orang mempunyai banyak pengalaman mengenai persoalan, lingkungan, atau objek yang dihadapi, ia akan semakin mengembangkan pemikiran dan pengetahuannya.

Piaget menjelaskan bahwa ada berbagai macam hal yang mempengaruhi perkembangan pengetahuan anak. Kematangan organik, sistem saraf, dan fisik seseorang mempunyai pengaruh dalam perkembangan. Pengalaman dan berbagai macam latihan juga menunjang perkembangan pemikiran seorang anak. Interaksi sosial juga mempunyai peran dalam perkembangan pengetahuan siswa. Namun, yang terpenting adalah bagaimana seorang anak mengembangkan *self*-regulasi untuk mencapai suatu ekuilibriasi dalam proses pemikirannya. Yang terakhir ini didapat melalui proses asimilasi dan akomodasi yang terus-menerus terhadap lingkungan dan masalah yang dihadapi seorang anak. Dalam proses yang terakhir itulah, anak senantiasa ditantang untuk selalu mengembangkan pemikirannya, dan dengan demikian juga mengembangkan pengetahuannya.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya menurut Winkel (dalam Purwanto, 2010: 48). Sedangkan Menurut Dahar (dalam Purwanto, 2010: 43) hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dandiantara kategori-kategori.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik pengetahuan, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2015: 62). Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan (Kunandar, 2015: 10). Dengan penilainnya guru bisa melakukan refleksi dan

evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilakukan apakah metode, strategi, media, model pembelajaran dan hal lain yang dilakukan dalam proses belajar mengajar itu tepat dan efektif atau sebaliknya bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik dalam ulangan

harian masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan guru gagal. Dan jika hasil belajar peserta didik diatas KKM, maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan guru berhasil.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Arikunto (2007: 121) bahwa guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar siswa mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa maupun guru. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui atau mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir dengan mengukur hasil belajar siswa melalui tes. Peneliti memberikan tes tersebut pada setiap akhir pertemuan siklus 1 dan siklus 2.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh individu atas kemampuannya dalam bidang tertentu yang dinyatakan dengan nilai, kemampuannya tersebut meliputi aspek pengetahuan, afektif, dan psikomotor. Dalam hal ini peneliti hanya terfokus mengukur hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sudjana (2009: 13) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *Instrinsik* dan yang kedua adalah faktor *Ekstrinsik*. Pertama adalah faktor *Instrinsik* merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor tersebut yang tidak dapat diperbaiki kecuali oleh siswa itu sendiri meliputi motivasi, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan sosial ekonomi. Sedangkan yang kedua adalah faktor *Ekstrinsik* yaitu faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor tersebut termasuk dalam faktor yang dapat diperbaiki dalam proses pembelajaran misalnya metode yang diterapkan oleh guru saat mengajar, penggunaan media pembelajaran, interaksi antar siswa, interaksi antara siswa dengan guru, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

a. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rogger (dalam Huda, 2012: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan-perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Sedangkan menurut Art dan Newman (dalam Huda, 2012: 32) pembelajaran kooperatif merupakan siswa yang bekerjasama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama

b. Metode Student Team Achievement Division (STAD)

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2009: 123) Langkah-langkah Student Team Achievement Division (STAD) sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain)
2. Guru menyajikan materi pelajaran
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggotakelompok.
4. Guru memberi tes individual, masing-masing mengerjakan tanpa boleh saling membantu diantara anggota kelompok
5. Memberi evaluasi dan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehanskor
6. Guru mengonfirmasi dan memberi kesimpulan

Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skills dan hard skills yang berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Fadillah, 2014: 16). Pada kurikulum 2013 lebih menekankan adanya peningkatan dan keseimbangan soft skills dan hard skills yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan, selain itu pembelajaran bersifat tematik integrative dalam semua mata pelajaran. Sedangkan menurut Majid, dkk (2014: 1) kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 kurikulum yang dalam kegiatannya dilakukan dengan menghubungkan antara pelajaran yang satu dengan pelajaran yang lain yang kemudian dijadikan satu tema atau *topic*. Karena Pada tahun 2013 terjadi pembaharuan kurikulum, dan mulai Tahun ajaran 2014/2015 semua sekolah diwajibkan menggunakan kurikulum yang terbaharukan ini yaitu kurikulum 2013, maka dalam implementasi pembelajaran peneliti menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Tematik

Menurut Subroto (2000: 9) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema. Dengan demikian dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi yang dipadukan atau saling berkesinambungan dalam setiap pertemuan.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara ilmiah tentang dunia disekitar mereka. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006: 5).

Berdasarkan berbagai definisi sebagaimana yang telah dikemukakan tersebut, bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi pembelajaran seumur hidup. Dalam pernyataan tersebut jelas bahwa sebagai pemacu dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, siswa menjelajah atau mencari sendiri pengetahuan mengenai tema yang sedang dibahas dengan rangsangan pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun dari pengamatan siswa. Setelah itu kemudian guru mengonfirmasi jawaban siswa dan membahas masalah konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang dibahas. Dalam pelaksanaannya Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik.

Pendekatan Saintifik

Pendekatan Pembelajaran menurut Sagala (2005: 68) adalah jalan yang ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan intruksional untuk suatu yang instruksional tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 ialah pendekatan saintifik. Karena RPP perangkat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti beracuan pada kurikulum 2013 maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik ialah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dilakukan melalui proses ilmiah (Fadillah, 2014: 175).

Proses pembelajaran saintifik berlangsung dengan menggunakan indra dan akal pikiran sendiri sehingga siswa mengalami secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Langkah-langkah pendekatan saintifik yaitu 1) Mengamati (*observing*) dalam kegiatan ini siswa melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak dengan indra penglihat dan tidak menggunakan alat apapun. 2) Menanya (*Questioning*) dalam kegiatan ini siswa dipancing atau diawali dengan bimbingan guru untuk mengajukan pertanyaan factual sampai yang bersifat hipotesis. 3) Mencoba (*Experimenting*) dalam kegiatan ini sudah memahami apa yang akan mereka pelajari dan mengetahui apa saja data yang harus dikumpulkan untuk melengkapi pengetahuan yang mereka miliki. 4) Menalar (*Associating*) dalam kegiatan ini siswa sudah mengetahui data apa saja yang harus diambil dan setelah mereka mendapatkan data kemudian mereka belajar menganalisis data yang mereka peroleh dan dapat menyimpulkan hasil dari analisis mereka sendiri. 5) Mengomunikasikan (*Communicating*) dalam kegiatan ini siswa tidak hanya belajar mengenai aspek pengetahuan tetapi juga belajar aspek afektif dan psikomotor karena siswa bebas menyampaikan data yang mereka peroleh bisa dengan tulisan, lisan, bagan, gambar, atau media lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan 3 siklus yang terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian adalah siswa Subyek penelitian adalah siswa kelas Kelas V SDN 4 Mentawa Baru Hilir Kecamatan Mentawa Baru Ketapang tahun pelajaran 2019/2020. Observasi dibagi dalam tiga putaran, yaitu putaran 1, 2 dan 3, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode pembelajaran demonstrasi, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Mentawa Baru Hilir Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten kotawaringin Timur. Penelitian ini dimulai dari 13 agustus 2020 sampai dengan 27 Agustus 2020.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data adalah sebuah cara dalam mengelola data yang di hasilkan dari penelitian yang dimana nantinya akan dijadikan sebagai kesimpulan berdasarkan data yang valid. Lexy J Moleong (2016)

Adapun teknik analisi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisi yang menajamkan, menggunakan dan mengarahkan, membuang yang tidak perlu mengorganisasikan data. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransferkan data yang telah diperoleh. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk melihat kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bentuk penjumlahan pecahan dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti dapat mengetahui apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman tentang penyajian data.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap ini ditarik kesimpulan berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya. Berdasarkan kesulitan siswa dilakukan analisis pemikiran dalam mengupayakan pengulangan kesulitan tersebut, agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

Untuk mengetahui keefektifan suatu model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus. Analisa ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

1. Penilaian Tugas dan Tes

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor total}} \times 100 \%$$

Keterangan : ΣX : Skor perolehan siswa
 ΣN : Skor total

2. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Menurut Zainal Aqib ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam materi penting koperasi bagi kesejahteraan masyarakat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika siswa mampu menyelesaikan soal dan memenuhi ketuntasan belajar minimal 70%.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut : (Zainal Aqib, dkk, (2009)

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

Berdasarkan rumus di atas, jika ketuntasan belajar di dalam kelas sudah mencapai 70% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Jadi dapat disimpulkan analisa data dilakukan sebagai dasar pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tindakan siklus II dilanjutkan. Dengan permasalahan tersebut belum tuntas, hasil analisa data dapat disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan kegiatan siklus 1

Siklus I dilaksanakan melalui empat tahap yaitu :

Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti meliputi permintaan ijin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SDN 4 Mentawa Baru Hilir. Permintaan ijin tersebut dilakukan oleh peneliti pada bulan oktober 2020. Setelah kepala sekolah

memberikan ijin untuk melakukan penelitian, kemudian peneliti menemui guru kelas IV untuk berdiskusi menentukan waktu untuk pengumpulan data awal dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi data nilai. Pengumpulan data berlangsung mulai pada bulan September 2020.

Berdasarkan pengumpulan data awal melalui wawancara dengan guru kelas IV bahwa peneliti menemukan masalah yang perlu diatasi dalam kegiatan PBM mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dan metode pembelajaran yang digunakan, selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah. Setelah berdiskusi dengan guru peneliti memutuskan untuk mengatasi masalah tersebut dengan merubah metode pembelajaran dari metode ceramah dan peneliti akan menggunakan strategi permainan tradisional.

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV mengenai materi pembelajaran yang diajarkan yaitu pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 2 yang meliputi mata pelajaran PPKn, Matematika, dan SBdP. Setelah memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Soal Evaluasi, dan segala sesuatu yang diperlukan untuk pembelajaran dengan strategi permainan tradisional antara lain yaitu halaman yang luas, pecahan genteng (kreweng), dan kapur.

Peneliti membuat RPP sesuai dengan format yang digunakan oleh SDN 4 Mentawa Baru Hilir. Sebelum membuat instrumen pembelajaran RPP peneliti menyesuaikan terlebih dahulu permainan yang cocok untuk pembelajaran Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), pembelajaran ke 2 yaitu permainan sonlah. Selanjutnya peneliti membuat RPP sesuai dengan materi dan metode yang akan digunakan untuk penelitian.

1. Tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus 1 peneliti melakukan pertemuan sebanyak satu kali dan dilaksanakan selama 4 x 35 menit atau 4JP. Berikut peneliti jabarkan kegiatan pada siklus 1:

Tabel RPP Siklus I

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatanawal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, berdo'a, dan mengabsen siswa 2. Motivasi : Mengajak siswa untuk melakukan tepuk semangat 3. Apersepsi : <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa merupakan pengamalan pancasila sila keberapa? 4. Orientasi : Guru menyampaikan tujuan pembelajarandan langkah pembelajaran 	15 menit

Kegiatan inti	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengajak siswa untuk bermain sonlah 2) Guru menjelaskan peraturan permainan sonlah dan memperlihatkan arena permainan sonlah (Mengamati) 3) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar Siswa bermain sonlah dengan pendampingan guru (Mencoba) 	90 menit
	2. Guru menyajikan pelajaran	4) Guru menyuruh siswa untuk membuka buku paket	
	3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 5) kelompok mengidentifikasi materi apa saja yang didapat setelah bermain sonlah (Menalar) 6) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi pembelajaran (Menanya) 	
Istirahat			
	4. Guru memberi pertanyaan kepada seluruh siswa	<ol style="list-style-type: none"> 7) Guru dan siswa memaknai permainan yang telah dilakukan 8) Guru menanyakan hal-hal baik apa saja yang telah kamu peroleh dari permainan sonlah (Menalar) 9) Guru menyuruh siswa untuk menceritakan pengalaman setelah bermain sonlah (Mengkomunikasikan) 	

	5.Guru memberi evaluasi	10) Siswa kembali ketempat duduk masing-masing 11) Siswa diminta untuk menggambarkan rumah impiannya diselebar kertas 12) Siswa mengumpulkan hasil pekerjaanya	
Penutup	6.Guru mengkonfirmasimateri pembelajaran dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	1. Siswa dan guru merangkum kegiatan pembelajaran dari awaldengan meminta siswa menuliskan kesimpulan pada buku. 2. Siswa melakukan refleksi atas pembelajaran hari ini dengan bimbingan guru 3. Siswa mengerjakan <i>post test</i> .	
		4. Guru memberikan tindak lanjut pada siswa untuk menuliskan pengalaman yang terkait dengan pengamalan pancasila sila ke1 5. Doa penutup, dan salam.	

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi selama kegiatan PBM berlangsung. Pada pertemuan siklus pertama siswa belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 2 yang meliputi mata pelajaran PPKn, Matematika, dan SBdP. Pembelajaran pada siklus 1 menggunakan permainan sonlah. Dalam pembelajaran tersebut PPKn dengan indikator menjelaskan makna sila pertama Pancasila, kemudian matematika dengan indikator menemukan rumus luas persegi dalam permainan sonlah, dan yang terakhir SBdP dengan indikator mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar.

Aktivitas didalam kegiatan inti pembelajaran diawali dengan guru membagikan bacaan tentang sejarah dan cara bermain sonlah. Berdasarkan bacaan tersebut siswa mengamati bentuk yang digunakan untuk bermain sonlah, kemudian siswa dan guru bertanya jawab mengenai bentuk dan cara menggambar permainan sonlah. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa permainan sonlah dapat belajar sesuai dengan indikator yaitu mengenai matematika yaitu bentuk persegi dan kemudian ketika menggambar siswa belajar mengenai hal-hal yang diperhatikan saat menggambar persegi.

Kegiatan observasi pada siklus pertama dilakukan untuk mengamati pembelajaran guru dan siswa dikelas juga dilakukan pengamatan untuk mengisi rubrik penilaian afektif dan penilaian psikomotorik yang bertujuan untuk mendukung data yang diperoleh peneliti. Tetapi pada penelitian ini tidak dibahas secara rinci mengenai hasil belajar afektif dan psikomotor karena hanya berfokus pada penilaian aspek pengetahuan . Dalam penilaian

aspek afektif dan psikomotorik guru menilai siswa dengan rubrik yang telah dibuat peneliti dan kemudian menilai berdasarkan aktivitas yang dilakukan siswa ketika menggambar dan melakukan presentasi di depan kelas. Dalam penilaian aspek afektif dan psikomotor guru dibantu dengan menggunakan catatan anekdot yang juga sebagai arsip dalam penelitian. Jadi, dalam observasi peneliti sendiri yang digunakan sebagai instrumen maka dari itu peneliti bebas melakukan pengamatan, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Pada penilaian aspek pengetahuan guru menilai siswa dengan menggunakan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti dan kemudian peneliti mengamati siswa ketika bermain sonlah.

Refleksi

Pelaksanaan siklus I sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Pertemuan siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 13 November 2020. Aktivitas pada pertemuan siklus pertama yaitu belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis- Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 2 dengan menggunakan permainan sonlah. Sebelum memulai pembelajaran siswa diberitahu mengenai aturan dalam permainan sonlah. Setelah itu siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar. Ketika bermain sonlah peneliti mengalami beberapa kendala antara lain yaitu siswa susah diatur karena belajar diluar ruangan dan keluar arena permainan. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan dibantu oleh guru kelas IV.

Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Adapun hasil penelitian yang diperoleh peneliti adalah hasil belajar siswa.

Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Nama	KKM	Nilai Akhir Siklus 1	Keterangan
1	A	75	30	Tidak Mencapai KKM
2	B	75	70	Tidak Mencapai KKM
3	C	75	90	Mencapai KKM
4	D	75	65	Tidak Mencapai KKM
5	E	75	70	Tidak Mencapai KKM
6	F	75	80	Mencapai KKM
7	G	75	85	Mencapai KKM
8	H	75	80	Mencapai KKM
9	I	75	70	Tidak Mencapai KKM
10	J	75	65	Tidak Mencapai KKM
11	K	75	75	Mencapai KKM
12	L	75	75	Tidak Mencapai KKM
13	M	75	80	Mencapai KKM
14	N	75	95	Mencapai KKM
15	O	75	80	Mencapai KKM
16	P	75	75	Mencapai KKM

17	Q	75	75	Mencapai KKM
18	R	75	80	Mencapai KKM
19	S	75	85	Mencapai KKM
20	T	75	85	Mencapai KKM
21	U	75	65	Tidak Mencapai KKM
22	V	75	85	Mencapai KKM
23	W	75	60	Tidak Mencapai KKM
24	X	75	90	Mencapai KKM
25	Y	75	75	Mencapai KKM
Jumlah Skor		1.839		
Rata-rata Nilai		76		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		30		
Jumlah siswa yang mencapai KKM				16 siswa

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa 16 siswa telah mencapai KKM dan lainnya yaitu 9 siswa masih dibawah KKM. Dalam siklus I indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah 60% dan pada kenyataanya peningkatan pada siklus I hanya sebesar 64% artinya bahwa hanya selisih 4% dari indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa hal yang masih kurang maksimal pada penelitian siklus I, antara lain yaitu siswa kurang bersemangat karena permainan sonlah menurut mereka susah dan merupakan permainan baru bagi mereka.

Selain membuat siswa kurang semangat ternyata hal tersebut juga menyebabkan siswa bosan, tidak konsentrasi dan berlari-larian. Pada penelitian siklus I diperburuk dengan guru tidak membuat batas arena permainan, sehingga membuat siswa yang bosan kemudian berlari-larian dihalaman sekolah yang tidak jauh dari tempat bermain sonlah. Karena hal tersebut maka pencapaian nilai pada siklus I kurang maksimal sehingga peneliti akan melanjutkan pada siklus II.

Paparan kegiatan siklus II

Siklus II dilaksanakan melalui empat tahap yaitu :

Perencanaan

Tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I. Pada tahap perencanaan yaitu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SDN 3 Mentawa Baru Hulu. Permintaan ijin tersebut dilakukan oleh peneliti pada bulan oktober 2020. Setelah kepala sekolah memberikan ijin untuk melakukan penelitian, kemudian peneliti menemui lagi guru kelas IV untuk meminta izin melanjutkan materi yang telah diberikan ketika siklus

I. Peneliti dan guru sudah sepakat waktu peneliti melakukan penelitian siklus I, jadi

peneliti hanya tinggal melakukan penelitian dan mengkonfirmasi lagi kepada guru kelas bahwa penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 November 2020.

Pada tahap siklus II ini peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV mengenai materi pembelajaran selanjutnya yang diajarkan yaitu pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 4 yang meliputi mata pelajaran PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Setelah memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Soal Evaluasi, dan segala sesuatu yang diperlukan untuk pembelajaran dengan strategi permainan tradisional antara lain yaitu halaman yang luas, pecahan genteng (kreweng), dan kapur.

Peneliti membuat RPP sesuai dengan format yang digunakan oleh SDN 4 Mentawa Baru Hulu. Sebelum membuat instrumen pembelajaran RPP peneliti menyesuaikan terlebih dahulu permainan yang cocok untuk pembelajaran Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 4 yaitu permainan Gobak sodor. Selanjutnya peneliti membuat RPP sesuai dengan materi dan metode yang akan digunakan untuk penelitian.

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 :

Tabel RPP Siklus II

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Awal		3. Guru mengucapkan salam, berdo'a, dan mengabsen siswa 4. Motivasi : Mengajak siswa untuk melakukan tepuk semangat 5. Apersepsi : a. Berdoa merupakan pengamalan pancasila sila keberapa? 4. Orientasi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah	15 menit
		pembelajaran	
Kegiatan inti	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar	1) Guru mengajak siswa untuk bermain gobak sodor 2) Guru menjelaskan peraturan permainan gobak sodor dan memperlihatkan arena bermain gobak sodor (Mengamati)	90 menit

		3) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok besar Siswa bermain gobag sodor dengan pendampingan guru (Mencoba)	
	2. Guru menyajikan pelajaran	4) Guru menyuruh siswa untuk membuka bukupaket	
	3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok	5) Kelompok mengidentifikasi materi apa saja yang didapat setelah bermain sonlah (Menalar) 6) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi pembelajaran (Menanya)	
Istirahat			
	4. Guru memberi pertanyaan kepada seluruh siswa	7) Guru dan siswa memaknai permainan yang telah dilakukan 8) Guru menanyakan hal-hal apa saja yang telah kamu peroleh dari permainan gobag sodor (Menalar) 9) Guru menyuruh siswa untuk menceritakan pengalaman setelah bermain gobag sodor (Mengkomunikasikan)	
	5. Guru memberi evaluasi	10) Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing 11) Siswa mengidentifikasi tokoh dalam suatu cerita yang dibacakan oleh guru Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya	

<p>Penutup</p>		<p>12) Siswa dan guru merangkum kegiatan pembelajaran dari awal dengan meminta siswa menuliskan kesimpulan pada buku.</p> <p>13) Siswa melakukan refleksi atas pembelajaran hari ini dengan bimbingan guru</p> <p>14) Siswa mengerjakan <i>post test</i>.</p> <p>15) Guru memberikan tindak lanjut pada siswa untuk mencatat pengalaman yang mencerminkan pengamalan pancasila</p> <p>16) Doa penutup, dan salam.</p>	
-----------------------	--	---	--

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi selama kegiatan PBM berlangsung. Pada pertemuan siklus ke 2 siswa belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 4 yang meliputi mata pelajaran PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran pada siklus II menggunakan permainan gobak sodor. Dalam pembelajaran tersebut PPKn dengan indicator Memberikan pendapat tentang sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama berdasarkan permainan gobak sodor, kemudian matematika dengan indikator menemukan rumus keliling persegi dalam permainan gobak sodor, dan yang terakhir Bahasa Indonesia dengan indicator memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca.

Aktivitas di dalam kegiatan inti pembelajaran diawali dengan guru membagikan bacaan tentang sejarah gobak sodor dan cerita rakyat tentang anak yang mengajari temannya bermain gobak sodor. Dari bacaan tersebut siswa menyimpulkan sifat atau watak tokoh dalam cerita tersebut dan itu termasuk dalam indikator bahasa Indonesia yaitu memberikan pendapat tentang sikap tokoh dari cerita yang dibaca. Kemudian dalam mata pelajaran matematika siswa mengamati bentuk yang digunakan untuk bermain gobak sodor, kemudian bertanya jawab mengenai bentuk bangunan dalam gobak sodor dan mencari tahu bagaimana cara menemukan rumus keliling gobak sodor tersebut. Dan yang terakhir adalah PPKn yaitu dari permainan siswa dapat membedakan yang termasuk dalam pengamalan sila ke1 dan yang bukan, hal tersebut sesuai dengan indicator PPKn yaitu memberikan pendapat tentang sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama berdasarkan permainan gobak sodor

Kegiatan observasi pada siklus pertama dilakukan untuk mengamati pembelajaran guru dan siswa dikelas juga dilakukan pengamatan untuk mengisi rubrik penilaian afektif dan penilaian psikomotorik yang bertujuan untuk mendukung data yang diperoleh peneliti. Sama seperti pada pelaksanaan siklus I dalam penilaian aspek afektif dan psikomotor peneliti dibantu dengan catatan anekdot. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang telah baku, tetapi hanya menggunakan rambu-rambu

penelitian (Sugiyono, 2011: 146). Pada penilaian aspek pengetahuan peneliti menilai siswa dengan menggunakan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti melalui tes tertulis. Pada penilaian aspek afektif peneliti menilai dengan cara mengamati siswa ketika bermain gobak sodor. Dalam penilaian aspek psikomotorik guru menilai siswa dengan rubrik yang telah dibuat peneliti dan kemudian menilai berdasarkan aktivitas yang dilakukan siswa ketika menggambar dan melakukan presentasi di depan kelas.

Refleksi

Pelaksanaan siklus II sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Pertemuan siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 14 November 2018. Aktivitas pada pertemuan siklus kedua yaitu belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke 4 dengan menggunakan permainan gobak sodor. Sebelum memulai pembelajaran siswa diberitahu mengenai aturan dalam permainan gobak sodor dan batas area permainan. Setelah itu siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar. Ketika bermain gobak sodor pada siklus II peneliti tidak mengalami kendala yang berarti, hanya ada beberapa siswa yang masih susah diatur.

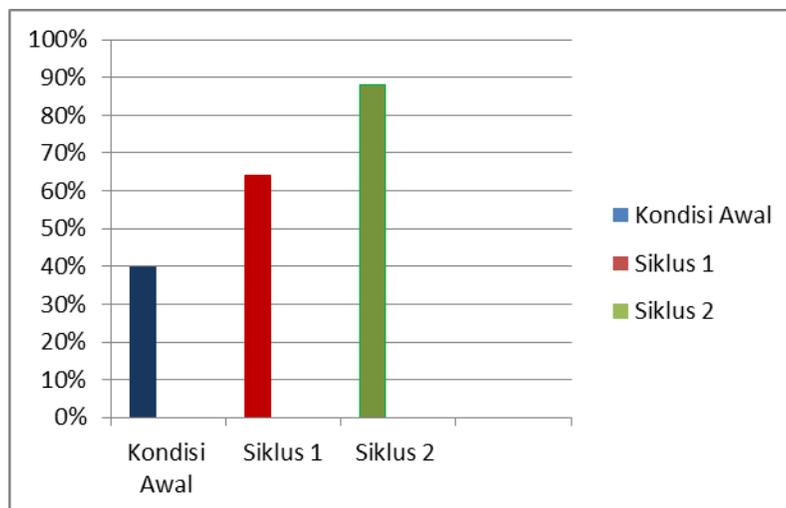
Hasil Penelitian siklus 2

Tabel Hasil Belajar Siklus 2

No	Nama	KKM	Nilai Akhir siklus 2	Keterangan
1	A	75	80	Mencapai KKM
2	B	75	80	Mencapai KKM
3	C	75	100	Mencapai KKM
4	D	75	90	Mencapai KKM
5	E	75	100	Mencapai KKM
6	F	75	75	Mencapai KKM
7	G	75	90	Mencapai KKM
8	H	75	85	Mencapai KKM
9	I	75	75	Mencapai KKM
10	J	75	65	Tidak Mencapai KKM
11	K	75	100	Mencapai KKM
12	L	75	90	Mencapai KKM
13	M	75	60	Tidak Mencapai KKM
14	N	75	90	Mencapai KKM
15	O	75	100	Mencapai KKM

16	P	75	75	Mencapai KKM
17	Q	75	90	Mencapai KKM
18	R	75	85	Mencapai KKM
19	S	75	95	Mencapai KKM
20	T	75	90	Mencapai KKM
21	U	75	75	Mencapai KKM
22	V	75	90	Mencapai KKM
23	W	75	60	Tidak Mencapai KKM
24	X	75	100	Mencapai KKM
25	Y	75	80	Mencapai KKM
Jumlah Skor		2.125		
Rata-rata Nilai		85		
Nilai Tertinggi		100		
Nilai Terendah		65		
Jumlah siswa yang mencapai KKM				22 Siswa

Berdasarkan table 4.2 maka dapat diketahui bahwa dari 25 siswa, presentase nilai ketuntasannya adalah 88%. Artinya dari 25 siswa terdapat 22 siswa yang telah mencapai KKM dan 3 siswa belum mencapai KKM. Peningkatan presentase ketuntasan siswa sebesar 24% dilihat dari nilai akhir pada siklus I, sedangkan jumlah siswa yang mencapai KKM ada 6 siswa.



Gambar Grafik Peningkatan Hasil belajar Siswa

Berdasarkan Grafik Hasil Peningkatan Hasil Belajar Siswa, terdapat 22 siswa atau 88% yang telah mencapai KKM. Hal ini jika dibandingkan dengan target capaian hasil belajar siswa pada Tabel di atas Indikator Keberhasilan yang telah ditentukan adalah 20 siswa atau 80% dari jumlah seluruh siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian siklus II siswa sangat bersemangat hal tersebut dikarenakan permainan yang digunakan adalah salah satu favorit permainan siswa-siswi kelas IV yaitu permainan gobak sodor. Hal tersebut juga berdampak pada permainan yang berlangsung menjadi mudah dikondisikan dan membuat siswa tidak mudah bosan. Selain karena gobak sodor permainan favorit siswa-siswi kelas IV, peneliti juga sudah membuat batas arena permainan. Sehingga siswa tidak bisa bebas pergi kemanapun (kecuali area permainan gobak sodor) dan lebih mudah dikondisikan. Sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hasil tersebut sudah mencapai target bahkan hasilnya melebihi target capaian yang telah ditentukan oleh peneliti.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti telah berjalan sesuai dengan RPP yang telah direncanakan oleh peneliti dalam instrumen pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 4 (Berbagai Pekerjaan), subtema 1 (jenis-jenis pekerjaan). Adapun tabel indikator pencapaian penelitian yang telah disusun oleh peneliti dari kondisi awal, target capaian dan kondisi akhir setelah pelaksanaan dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel Indikator Pencapaian

No	Indikator	KondisiAwal	Target Akhir Siklus		Kondisi Akhir	
			Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata kelas	64,66	75	80	76	85
2	Presentase jumlahsiswa yang tuntas	40%	60%	80%	64%	88 %

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan penelitian dengan menggunakan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada table tersebut. Indikator pencapaian dari siklus I ke siklusII sudah mencapai target bahkan melampaui target capaian yang telah peneliti dan guru tetapkan. Hal ini berarti bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan nilai siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel.

Tabel Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai Akhir	Nilai Akhir	Keterangan
----	------	-------------	-------------	------------

		Siklus 1	siklus 2	
1	A	30	80	Meningkat
2	B	70	80	Meningkat
3	C	90	100	Meningkat
4	D	65	90	Meningkat
5	E	70	100	Meningkat
6	F	80	75	Menurun
7	G	85	90	Meningkat
8	H	80	85	Meningkat
9	I	70	75	Meningkat
10	J	65	65	Tetap
11	K	75	100	Meningkat
12	L	75	90	Meningkat
13	M	80	60	Menurun
14	N	95	90	Menurun
15	O	80	100	Meningkat
16	P	75	75	Tetap
17	Q	75	90	Meningkat
18	R	80	85	Meningkat
19	S	85	95	Meningkat
20	T	85	90	Meningkat
21	U	65	75	Meningkat
22	V	85	90	Meningkat
23	W	60	60	Tetap
24	X	90	100	Meningkat
25	Y	75	80	Meningkat

Setiap sekolah pasti memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) . KKM yang ditetapkan disetiap SD berbeda-beda. Di SDN 4 Mentawa Baru Hilir KKM yang ditetapkan

untuk semua mata pelajaran adalah 75. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan strategi permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas IV SDN 4 Mentawa Baru Hilir pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) telah mampu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yaitu hasil belajar siswa terbukti dengan meningkatnya siswa yang mencapai KKM. Berdasarkan lampiran 11 dapat dilihat bahwa pada kondisi awal nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 30, rata-rata pada kondisi awal adalah 64,66. Siswa yang mencapai KKM pada kondisi awal adalah 7 siswa dan 18 lainnya belum mencapai KKM. Hal itu berarti bahwa presentase siswa yang mencapai KKM di kondisi awal adalah 40%.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan dari kondisi awal 40% menjadi 64% sehingga terdapat peningkatan sebesar 24% dari kondisi awal, padahal target capaian yang ditetapkan adalah 20%. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 6, berdasarkan lampiran 6 dapat dilihat bahwa pada siklus I nilai tertinggi adalah 100 dan

nilai terendah adalah 60, rata-rata siklus I adalah 76. Siswa yang mencapai KKM pada siklus I adalah 16 siswa dan 9 lainnya masih dibawah KKM, itu berarti bahwa presentase siswa yang mencapai KKM pada siklus I adalah 64%.

Dalam sebuah pendidikan pasti ada penilaian siswa. Penilaian siswa dilakukan guna mengukur sejauh mana siswa memahami sebuah materi. Dalam penilaian siklus I dan siklus I yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan nilai rata-rata. Pada nilai individu setiap siswa ada yang mengalami peningkatan, penurunan, dan ada juga yang *stagnan* atau tetap. Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa memang rata-rata keseluruhan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Tetapi jika dilihat secara individu maka ada siswa nilainya meningkat dan ada juga beberapa siswa yang mendapat nilai tetap dan bahkan ada yang nilainya menurun. Siswa yang nilainya meningkat antara lain adalah siswa yang berinisial A, B, C, D, E, J,H, I, K, O, Q, R,S, T, U, V, X, Y, dari beberapa siswa tersebut ada yang nilainya meningkat tajam salah satunya yaitu siswa A. Dalam pembelajaran siklus I mendapat nilai 30 dan didukung pemangatan yang dilakukan oleh peneliti memang saat pembelajaran siklus I siswa A kurang semangat dan saya tanya ternyata karena dia tidak suka bermain sonlah karena menurutnya permainannya susah, jadi dia juga tidak begitu paham tentang materi yang diajarkan. Pada pembelajaran siklus II nilai siswa A menjadi 80 karena pada pembelajaran siklus II siswa A sangat antusias dan sangat bersemangat karena gobag sodor merupakan salah satu permainan kesukaan siswa A, sehingga siswa A dapat memahami materi yang diajarkan.

Seperti yang dijelaskan pada tabel 4.6 bahwa ada nilai yang meningkat, ada juga yang mendapat nilai *stagnan* atau tetap antara lain yaitu siswa J dan siswa L. Dalam pembelajaran siklus I dan siklus II siswa J mendapat nilai 65, sedangkan lmendapat nilai 75. Pada saat pembelajaran siklus I dan siklus II mereka sangat bersemangat, dan setelah saya bertanya dengan wali kelas IV yaitu Bu Rina ternyata siswa J adalah salah satu siswa *slow learner*, sedangkan siswa L dia termasuk dalam kategori siswa yang cukup pintar.

Pada siswa yang mengalami penurunan nilai antara lain siswa F, siswa N, dan siswa O. Siswa yang mengalami penurunan merupakan siswa yang cukup pintar. Ketika saya bertanya Bu Rina bahwa siswa F dan siswa N merupakan salah satu siswa *slow learner*, sedangkan siswa O merupakan siswa yang termasuk dalam kategori pintar, hanya saja karena dia tinggal di pondok pesantren jadi kadang-kadang ketika pembelajaran dia

tertidur. Kepintaran siswa O juga sudah diakui oleh sekolah terbukti dengan beberapa kali siswa O dipercaya mewakili sekolah untuk mengikuti lomba menghafal Al Qur'an tingkat Kabupaten Sleman. Pada saat pembelajaran siklus II Tsabita terlihat sangat lesu dan setelah pembelajaran diluar selesai kemudian semua siswa memasuki kelas dan ketika saya masuk kelas siswa O tertidur, hal tersebut tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh wali kelas IV.

Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 24%. Hal tersebut sama dengan peningkatan dari kondisi awal ke siklus I. Pada peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada setiap masing-masing siklus. Pada kondisi awal terjadi peningkatan dari 40% menjadi 64% dengan rata-rata dari 64,66 menjadi 76, dan pada siklus I terjadi peningkatan dari 64% menjadi 88% dengan rata-rata 76 menjadi 88. Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa peningkatan pada siklus I dan siklus II terjadi sama besar yaitu sebesar 24%.

Berdasarkan uraian diatas itu merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Selain itu peneliti juga melakukan observasi tidak terstruktur ketika melakukan penelitian. Peneliti mengamati siswa dan kemudian mencatatnya. Ada beberapa catatan yang ditulis penelitian pada siklus I dan siklus II, antara lain yaitu 1) ada beberapa siswa yang hampir saja bertengkar karena tidak terima kelompoknya kalah, 2) siswa cenderung berkompetisi untuk menang, 3) peneliti kurang rinci dalam menjelaskan aturan permainan hal itu menyebabkan siswa sulit dikondisikan dan menyebar kemana-mana, 4) siswa lebih aktif dan cenderung sering bertanya mengenai hal yang mereka lihat atau pertama kali mereka alami, 5) siswa terlihat lebih senang belajar diluar kelas, 6) guru membuat batas arena permainan agar siswa tidak pergi-pergi terlalu jauh, 7) dari penggunaan metode permainan siswa belajar menghargai dan bekerja sama, 8) ketika kalah/ gagal dalam permainan siswa cenderung mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam metode permainan tradisional ada kekurangan dan kelebihan.

Kekurangan strategi permainan tradisional antara lain yaitu siswa sulit dikondisikan dan pada saat proses permainan berlangsung, munculnya kata-kata yang cenderung kasar. Kelebihan strategi permainan tradisional siswa lebih aktif dalam pembelajaran, melatih sikap menghargai dan bekerja sama, siswa mendapat pengalaman nyata, menggunakan strategi permainan tradisional juga membuat siswa menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kurniati (2016: 23) bahwa strategi permainan tradisional memiliki kekurangan dan kelebihan. Salah satu yang sesuai dengan teori tersebut adalah pada saat proses permainan berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak dan bahasa yang diucapkan cenderung kasar.

Pada saat penelitian berlangsung ada beberapa kejadian yang menarik perhatian peneliti, yaitu 1) ketika bermain berlangsung siswa cenderung berkompetisi dan berambisi untuk menang, artinya bahwa permainan tradisional menimbulkan kompetisi dan 2) pada saat bermain siswa gagal atau kalah kemudian mengucapkan kata yang cenderung kasar contohnya yaitu

bajigur, kampret, bajilak, dan sebagainya, artinya bahwa permainan tradisional merangsang sikap reaktif. Kejadian tersebut peneliti alami ketika melakukan penelitian siklus I dan siklus II. Ada beberapa siswa yang hendak bertengkar karena tidak terima

dengan kekalahannya. Siswa tersebut ialah siswa W, siswa R, siswa X, dan L. Karena kalah maka siswa tersebut marah dan mengeluarkan kata-kata kasar. Hal tersebut terlihat ketika siswa gagal atau kalah dalam permainan siswa melampiaskan kekecewaannya tersebut dengan mengucapkan kata-kata yang cenderung kasar.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I Penelitian dikatakan berhasil apabila rata-rata kelas mencapai ≥ 75 . Nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 85. Dengan melihat hasil penelitian pada siklus II tersebut penelitian ini telah memenuhi satu syarat keberhasilan penelitian. Terjadinya peningkatan seperti yang dijelaskan diatas merupakan dampak dari penerapan strategi permainan tradisional dalam pembelajaran tematik Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) yang secara umum telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlangsung dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (jenis-jenis Pekerjaan) dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan strategi permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi permainan tradisional pada Tema 4 Subtema 1 siswa kelas IV SDN 3 Mentawa Baru Hulu 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 Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah. 2014. Kumpulan Permainan Anak Tradisional. Jakarta: Penebar Swadaya Arifin, Z. 2011. Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [2] Arikunto, dkk. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- [3] Aqib. 2009. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: CV Yrama Widya
- [4] Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- [5] Dwitagama, dkk. 2009. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks
- [6] Fadlillah, M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pengembangan SD/ MI, SMP/ MTs, & SMA/MA. Yogyakarta: AR- RUZZ MediaKokasih, 2014
- [7] Hartono. 2008. SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [8] Herdiansyah, H. 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: Salemba Humanika
- [9] Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: YramaWidya
- [10] Kunandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan

- Kurikulum 2013. Jakarta: Rajawali Pers
- [13] Kurniati, E. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group
- [14] Kurniawan, D. 2014. Pembelajaran Terpadu tematik. Bandung: Alfabeta Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- [15] Majid, A. 2014. Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Interes Media
- [16] Majid, A dkk. 2014. Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [17] Bandung: Remaja Rosdakarya
- [18] Manab, A. 2015. Penelitian Pendidikan Pendidikan Kualitatif. Yogyakarta:Kalimedia
- [19] Mulyani, N. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press
- [20] Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [21] Muslich, M. 2010. Authentic Assesment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi. Bandung: Refika Aditama
- [22] Bandung: Refika Aditama
- [23] Ridwan, D. 2015. Pengaruh Strategi permainan tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SDI AL-FALAH 1 Pagi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- [24] Rusman. 2017. Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- [25] Jakarta: Kencana
- [26] Sanjaya, W. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana
- [27] Sugiyono, 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D. Bandung: Alfabeta
- [28] Sujarno, dkk. 2011. Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta
- [29] Sujarno., dkk. 2013. Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya
- [30] Suprijono, A. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelaja