

Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajara IPA Kelas IV di MI Ma'arif Kandangan Garung Wonosobo

Reza Alivia

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ Wonosobo

e-mail : reza.alivia18@gmail.com

Noor Aziz

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ Wonosobo

e-mail : nooraziz@unsiq.ac.id

Firdaus

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ Wonosobo

e-mail : firdaus@unsiq.ac.id

Abstrak

Salah satu tugas guru adalah melakukan strategi maupun menentukan media pembelajaran yang lebih tepat dan bisa menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa dalam belajar. Banyak sekali strategi pembelajaran yang telah digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu hal yang dapat dikembangkan adalah teknik permainan tradisional yang bisa menjadi ide untuk membantu siswa menguasai aspek atau materi yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan ular naga dengan kelompok kelas kontrol yang menggunakan lembar kegiatan siswa atau LKS, 2) untuk berapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara kelompok kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional ular naga dengan kelompok kelas kontrol yang menggunakan lembar kegiatan siswa atau LKS, 3) untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga dalam peningkatan hasil belajar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Ma'arif Kandangan Garung Wonosobo tahun ajaran 2022/2023 yang kemudian diambil dua kelas sebagai sampel, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, tes yaitu berupa *pretest* dan *posttest* selain itu terdapat angket respon siswa dan dokumentasi. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan Uji-t dan Uji Lanjut atau Uji-gain dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertama, hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hal ini dibuktikan dengan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan perolehan t_{hitung} sebesar 10.232 lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2.012. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,232 > 2,012$. Kedua, sesuai dengan uji hipotesis dan N-gain terbukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan tradisional ular naga. Nilai rata-rata untuk masing-masing kelas yaitu 50% atau 49.79 dan kelas kontrol 26% atau 26.09. Kemudian dari hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga menemukan hasil yang baik, ini dibuktikan dengan presentase perindikator yang memperoleh nilai 88%, 83% dan 78%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, LKS, Permainan Tradisional Ular Naga.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak bisa lepas dari kata belajar dan pembelajaran. Kegiatan belajar dalam pendidikan khususnya disekolah, pada akhirnya akan menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar adalah tujuan yang dicapai siswa setelah belajar. Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara belajar dan mengajar. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting karena sering diartikan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa dalam menyerap pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena itu menjadi sebab siswa selalu berlomba untuk mendapat hasil akademik yang tinggi (Dimiyati dan Mujiono, 2009). Karena pentingnya pendidikan, hampir semua bangsa terlibat langsung dalam masalah pendidikan. Rousseau berpendapat bahwa tujuan pendidikan adalah membekali kita dengan keterampilan yang kita butuhkan sebagai orang dewasa yang tidak kita miliki saat masih anak-anak. (Sutikno Sobri, 2007).

Investasi terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia di masa yang akan datang adalah pendidikan. Pendidikan muncul dari interaksi antara guru dan siswa atau pendidik dengan peserta didik. Sebagai seorang guru, khususnya guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) harus bisa memilih jenis dan metode pembelajaran yang tepat di kelas. ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah atau setara dengan Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan penelitian terdahulu, dijelaskan mengapa hasil belajar siswa rendah, salah satunya karena kemampuan siswa yang kurang, sehingga didalam kelas sulit mengikuti pembelajaran. Siswa yang kurang mampu sering ribut karena tidak bisa mengikuti proses pembelajaran dan merasa tertinggal.

Guru menggunakan metode ceramah untuk menyiasati agar siswa yang kurang dapat mengikuti ritme pembelajaran dan dapat

menerima materi secara rata dengan yang lain. Awalnya metode ceramah sangat cocok dengan karakteristik, dimana siswa ingin mengamati pembelajaran sambil mendengarkan, dengan metode pengajaran ini diharapkan siswa akan memperhatikan penjelasan guru dan memperoleh pemahaman yang mantap terhadap materi. Namun metode ceramah membuat siswa bosan dan kurang aktif atau pasif, sehingga metode ini menjadi tidak efektif apabila tidak diikuti dengan metode lain. Hal tersebut menjadi tugas guru dalam melakukan strategi maupun membuat media pembelajaran yang lebih tepat dan bisa menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa dalam belajar. Menurut Alim, mengatakan bahwa siswa usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki karakteristik antara lain: 1) Senang bermain. Pendidik harus memahami perkembangan anak, menyediakan model bermain untuk aktivitas fisik, 2) Ketika seorang anak senang bergerak tetapi tidak dapat diam, itu tidak berarti bahwa tidak ada aturan atau tidak dapat dikendalikan. Namun, anak usia sekolah yang senang bergerak dapat diarahkan pada kegiatan pendidikan. 3) Nikmati tamasya kelompok. Kegiatan pada bagian ini dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar atau anak-anak secara berkelompok, dimulai dari teman sekelas. (Mohammad Fahmi, 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan serta kemampuan belajar siswa di kelas adalah dengan cara kreatif. Selain itu, siswa belajar untuk lebih mengenali konsep dunia nyata, memikirkan materi dengan cara baru, dan secara konseptual mampu memahami fenomena alam dan menyimpan informasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, untuk membantu siswa Sekolah Dasar (SD) memperoleh materi pembelajaran, metode pembelajaran aktif harus digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar menerima hal-hal baru di sekolah

dasar, yang sangat penting untuk perkembangan mereka.

Senang bermain, senang bergerak, dan berkelompok adalah karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), hal ini memberikan acuan pada peneliti untuk membuat media pembelajaran aktif yang diminati siswa, salah satunya adalah media permainan tradisional. Pada tingkat sekolah dasar, salah satu metode atau media pembelajaran yang efektif adalah permainan ular naga yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Anak-anak belajar tentang hal-hal baru dan melatih keterampilan yang sudah mereka miliki dengan bermain permainan tradisional. Mereka juga belajar tentang kehidupan dan bagaimana mengendalikan diri. (Euis Kurniati, 2016).

Permainan tradisional ularnaga merupakan salah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan di luar ruangan. Permainan ularnaga ini tidak melakukan alat khusus. Permainan ini dilakukan dengan dua orang menjadi gerbang dan yang lain membentuk ular dengan memegang pundak teman yang lain dengan diiringi nada lagu pada saat bermain permainan tersebut. Lagu dalam permainan ular-naga biasanya adalah lagu naga, tetapi pemain dapat meminta lagu yang berbeda. Lirik lagu ular-naga adalah sebagai berikut: "Ulnaga panjangnya bukan kepalang berjalan-jalan selalu kemari umpannya lezat inilah yang dicari itu dianya yang terbelakang" (Cahyani, 2019).

Menurut Kurniati, menggunakan metode permainan tradisional memiliki kelebihan dibandingkan metode ceramah. Keuntungan dari metode bermain tradisional adalah: 1) keterampilan anak dapat dikembangkan melalui bermain, 2) Anak dapat belajar bersaing secara sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan mengikuti berbagai permainan dalam permainan yang memiliki nilai kompetensi. 3) keterampilan sosial, keterampilan motoric, dan keterampilan emosional dapat dikembangkan ketika anak bermain bersama teman, 4)

perkembangan anak dapat dirangsang melalui permainan, 5) alat dan bahan yang digunakan sederhana dan terjangkau, 6) Karena nilai-nilai dalam permainan tradisional dapat dijadikan pedoman hidup, sangat mendidik dan membantu anak mempersiapkan masa depan. Keenam keunggulan permainan tradisional tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

Permainan dengan nilai-nilai positif yang diwariskan secara turun-temurun dikenal dengan permainan tradisional. Bermain memiliki sejumlah manfaat, antara lain yang berkaitan dengan motorik, fisik, kepribadian, emosi, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, peningkatan indera, dan pengembangan keterampilan. Anak-anak dapat belajar tentang hal-hal baru melalui bermain game konvensional dan melatih keterampilan yang ada, juga belajar memahami kehidupan, dan belajar mengendalikan diri.

Namun saat ini banyak sekali anak-anak yang tidak mengerti atau memahami permainan tradisional. Munculnya budaya kontemporer membawa dampak positif dan negatif terhadap permainan tradisional. Berbagai permainan tradisional telah tergantikan oleh permainan baru sebagai akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI), baik secara langsung maupun tidak langsung. Kejadian saat ini menunjukkan bahwa fasilitas permainan berteknologi tinggi, seperti video game, Play Station, game yang bisa diunduh menggunakan gadget, dan game online, memperkaya dunia anak-anak. Permainan ini memiliki banyak kekurangan, seperti hanya memberikan hiburan dan tidak merangsang perkembangan mental anak melalui interaksi.

Bagi siswa sekolah dasar, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang harus dilestarikan dan dihayati. Karya ini dibuat untuk menyelamatkan keberadaan game konvensional dari permintaan game masa kini yang serba kompleks dan tentunya sangat

menarik. Manfaat yang ditimbulkan oleh permainan adat adalah sifat sosial yang lebih tinggi, siswa langsung terlibat, merasa saling membutuhkan, kepuasan sifatnya bebas dan terbuka. Di beberapa masyarakat, permainan tradisional juga membantu anak-anak mempelajari nilai dan norma secara bersamaan, seperti sportivitas, disiplin, tanggung jawab, solidaritas, kerja sama, dan kejujuran. (Sekar, 2022).

Berdasarkan latar belakang atau permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan solusi berupa pelaksanaan pembelajaran melalui media permainan tradisional ularnaga. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan Ular Naga untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Peneliti memilih permainan tradisional ular naga agar siswa lebih mengenal permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu, agar permainan tersebut tidak kalah populer dari waktu ke waktu, dan agar dapat mendorong siswa untuk belajar yang nantinya membantu metode permainan ular naga meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hakikatnya siswa tidak akan memiliki kesan bahwa mereka sedang belajar melalui media permainan konvensional. sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan atau kegiatan pembelajaran yang ada dengan lebih mudah. Alhasil, strategi permainan tradisional dapat dikembangkan untuk membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran atau aspek-aspek yang dipelajari. Dari permasalahan tersebut, penulis merumuskan untuk menganalisis berapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Ma'arif Kandungan Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hermawan di SDN Jongkang Yogyakarta dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional Pada Tema 3 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta" dengan hasil penelitiannya adalah adanya peningkatan hasil

belajar menggunakan permainan tradisional gobak sodor dan ular naga dari kondisi awal dengan nilai rata-rata sebesar 74,17 meningkat menjadi 86,93 artinya meningkat 12,76. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat guna menambah wawasan dan pengalaman terhadap ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya penerapan permainan tradisional ular naga dalam pembelajaran. kemudian hasil penelitian ini diharapkan menumbuhkan semangat bagi para pembaca guna meningkatkan pembelajarannya sehingga program pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

METODE

Melalui eksperimen dengan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melalui kelompok kelas kontrol dengan menggunakan lembar kegiatan siswa atau LKS. Hasil penelitian ini yang disajikan dalam bentuk angka merupakan hasil dari pendekatan penelitian kuantitatif yang dianalisis dengan bantuan Microsoft Excel. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 29 Mei sampai 16 Juni 2023. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV A di MI Ma'arif Kandungan, Garung, Wonosobo. Kemudian untuk sampel penelitian ini dipilih yaitu kelas IV A dan IV B MI Ma'arif Kandungan, Garung, Wonosobo. Penelitian ini berlangsung. Tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi merupakan tiga tahapan penelitian ini.

Observasi, tes, wawancara, dokumentasi, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data. Di MI Ma'arif Kandungan Garung Wonosobo, observasi digunakan untuk mengamati bagaimana permainan tradisional ular naga digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV. Teknik pengumpulan uji tes penulis menggunakan 2 jenis tes yaitu Pre-test, yang juga disebut tes

awal, digunakan untuk melihat apakah siswa telah sepenuhnya memahami apa yang telah diajarkan kepada mereka. Kemudian diadakannya *posttest* atau tes akhir, dengan maksud untuk menentukan apakah siswa telah benar-benar memahami semua materi penting setelah pembelajaran dalam teknik pengumpulan data wawancara penulis memfokuskan pada manajemen sekolah, kebijakan sekolah. Kemudian teknik pengumpulan data dengan dokumentasi yaitu difokuskan untuk sebuah data mengenai profil sekolah. Selanjutnya menggunakan angket yang difokuskan pada respon siswa setelah melakukan metode pembelajaran dengan eksperimen melalui permainan ular tangga.

Penelitian ini menggunakan 2 teknik instrument, pertama instrument pengumpulan data dengan instrument pelaksanaan penelitian melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kedua, instrument pengambilan data dengan uji tes dan pedoman wawancara. Dilanjutkan dengan teknik analisis data, yang menggunakan: 1) teknik analisis data pendahuluan meliputi uji prasyarat (uji homogenitas dan uji normalitas), analisis hasil *pretest* dan *posttest*, 2) Uji-t dan uji perolehan adalah dua jenis pengujian hipotesis yang digunakan bersamaan satu sama lain. Uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang berbeda dan *gain-test* digunakan untuk menunjukkan peningkatan pemahaman atau tugas siswa terhadap konsep setelah pembelajaran oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada implementasi permainan tradisional ular naga dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Kandangan Garung Wonosobo dengan materi pembelajaran IPA yaitu Metamorfosis. Penelitian ini berlangsung selama 19 hari. Subjek penelitian yakni kelas IV

A yang berjumlah 26 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 22 siswa.

Pelaksanaan penelitian meliputi 3 tahapan yaitu: 1) tahap persiapan, tahapan persiapan dilaksanakan dengan memberikan apersepsi kepada siswa, 2) tahap pelaksanaan, tahapan pelaksanaan yakni dengan *pretest* materi metamorfosis untuk mengukur keadaan awal siswa, kemudian penyampaian materi yang dilaksanakan di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran ular naga dan kelas IV B sebagai kelas control dengan menggunakan bahan ajar LKS, 3) tahap evaluasi, tahapan evaluasi yakni memberikan *posttest* dan angket respon siswa pada kelas eksperimen. Tahap evaluasi dilakukan dengan pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan angket yang diberikan pada siswa kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran permainan ular naga.

Deskripsi hasil belajar

Metode pembelajaran ular naga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. berdasarkan temuan fakta lapangan, khususnya hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Kandangan Garung. Kelas IV A dipilih sebagai kelas eksperimen untuk pembelajaran, dan kelas IV B dipilih sebagai kelas kontrol. Peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum memberikan perlakuan kepada salah satu kelompok. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan Metode Pembelajaran Permainan Ular Naga yaitu dengan melakukan permainan di luar kelas seperti permainan ular naga pada umumnya, dua anak sebagai gerbang dan yang lainnya menjadi ular bernyanyi melewati gerbang dan ketika lagu berhenti gerbang akan menutup menangkap salah satu siswa yang menjadi ular, setelah itu siswa yang tertangkap akan memilih kanan (kartu soal) dan

kiri (kartu jawaban). Setelah semua ular tertangkap siswa akan mencari pasangan dengan mencocokkan kartu soal dan jawaban masing-masing setelah semua mendapat pasangan maka akan didiskusikan bersama apakah pasangannya sudah tepat atau tidak. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang maba LKS tersebut digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran dan berisi langkah-langkah yang harus dikerjakan ketika di dalam kelas, Sebagai guru pengganti, peneliti dalam penelitian ini terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Setelah penyampaian materi ke kedua kelas, peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh antara kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelaran permainan ular naga dan Lembar Kegiatan Siswa kelas IV MI Ma'arif Kandangan Garung. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan Hasil Belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran permainan ular naga, hasil belajar siswa meningkat lebih besar dari pada kelas kontrol yang menggunakan Lembar Kegiatan Siswa. Nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran permainan ular naga.

Deskripsi seberapa besar peningkatan hasil belajar

a. Data Keadaan Awal (*Pretest*)

Tabel 1. Nilai Awal (*Pretest*)

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Terbesar	85	80
Terkecil	15	0
Jumlah	1545	1075
Rata-Rata	59,4230	48,8636

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keadaan Awal (*Pretest*)
Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
15-29	2	7,6923%
30-44	4	15,3846%
45-59	3	11,5384%
60-74	10	38,4615%
75-89	7	26,9230%
Jumlah	26	100 %

Tabel 3. Distribusi Keadaan Awal (*Pretest*)
Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
0-16	4	18,1818%
17-33	2	9,0909%
34-50	4	18,1818%
51-67	5	22,7272%
68-84	7	31,8181%
Jumlah	22	100 %

b. Data Keadaan Akhir (*Posttest*)

Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Terbesar	100	95
Terkecil	40	25
Jumlah	1895	1340
Rata-Rata	72,8846	60,9090

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (*Posttest*) Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
40-55	7	26,9230%
56-71	4	15,3846%
72-87	10	38,4615%
88-103	5	19,2307%
Jumlah	26	100 %

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (*Posttest*) Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
20-35	5	22,7272%
36-51	3	13,6363%
52-67	4	18,1818%
68-83	5	22,7272%

84-99	5	22,7272%
Jumlah	22	100 %

Deskripsi hasil angket respon siswa

Data hasil angket respon siswa terkait pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional ular naga pada perlakuan kelas eksperimen setelah diuji validitas dan reliabilitasnya pada siswa. Kuisisioner terdiri dari 5 pertanyaan meliputi pertanyaan positif dan negatif. Pertanyaan positif memiliki skor 4 untuk jawaban sangat setuju (SS), skor 3 untuk jawaban setuju (S), skor 2 untuk jawaban tidak setuju (TS), dan skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Pada pertanyaan negatif skor yang diperoleh diberikan adalah kebalikan dari pertanyaan positif.

Tabel 7. Distribusi Hasil Angket Respon Siswa

Presentase		Kategori
Interval	Frekuensi	
>85%	13	Sangat Baik
$70% < X \leq 85%$	11	Baik
$55% < X \leq 70%$	2	Cukup
$40% < X \leq 55%$	0	Kurang
$X \leq 40%$	0	Sangat Kurang
Jumlah	26	

Analisis hasil hipotesis

Data soal *pretest* dan angket perlu diujikan terlebih dahulu sebelum soal *pretest* dan angket diujikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui apakah soal *pretest* dan angket valid dan reliabel atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan rumus *product moment*. Dari uji validitas diperoleh nilai r hitung setiap nomor berurutan sebesar 0.4769, 0.4215, 0.5024, 0.4415, 0.4863, 0.3931, 0.4620, 0.4392, 0.4013, 0.4769, 0.5011, 0.4294, 0.4304, 0.4268, 0.4157, 0.3931, 0.4822, 0.4653, 0.4415, 0.4532, sedangkan untuk rtabel sebesar

0,388. Maka r hitung > rtabel sehingga instrument dinyatakan valid. Setelah diujikan maka diperoleh bahwa soal-soal yang akan diterapkan valid. Kemudian untuk soal angket diperoleh Hal tersebut diperoleh dari nilai r hitung setiap nomor secara berurutan 0.6347, 0.4747, 0.7383, 0.4069, 0.4348. sedangkan untuk rtabel sebesar 0.388. Maka r hitung > rtabel sehingga instrument dinyatakan valid. Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan terlebih dahulu yaitu menentukan apakah data yang didapatkan baik pretest maupun posttest berdistribusi normal dan homogeny. Setelah didapatkan baik pretest maupun posttest berdistribusi normal dan homogeny, Uji-t kemudian digunakan untuk menguji hipotesis untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji-T

Uji-t dua sisi digunakan untuk membandingkan skor rata-rata pada pretest dan posttest untuk berbagai kelompok. Kesimpulan berikut dapat ditarik dari analisis data berbasis uji-t:

Tabel 8. Hasil perhitungan Uji-t

Tarif Signifika	0,05
t_{hitung}	10.23261
t_{tabel}	2.012896
Keputusan	H_a diterima
Kesimpulan	Terdapat Perbedaan

b. Uji-Gain

Setelah guru menyelesaikan pembelajaran, test-gain digunakan untuk menunjukkan peningkatan pemahaman atau penugasan konsep siswa. Kesimpulan berikut dapat ditarik dari hasil uji gain analisis data:

Tabel 8. Hasil perhitungan Uji-t

Sebelum Penelitian	Kelas eksperimen	Rata-rata 54.23
	Kelas kontrol	Rata-rata 48.86
Sesudah penelitian	Kelas eksperimen	Rata-rata 76.15
	Kelas kontrol	Rata-rata 60.91
N-Gain	Kelas eksperimen	Rata-rata 49.79 %
	Kelas kontrol	Rata-rata 26.09 %

Pembahasan

Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan diskusi kelompok, latihan soal, serta demonstrasi. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan berbeda kemudian diambil data hasil pembelajaran yang diperoleh dari hasil *posttest* berupa menyelesaikan soal pilihan ganda. Data yang diambil digunakan untuk menganalisis kemampuan siswa dan mengetahui apakah hipotesis nol dalam penelitian ini diterima atau ditolak serta mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

a. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini terdiri dari lima aspek yaitu memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa hasil belajar kelas kontrol masih kurang dalam aspek memahami, menerapkan, menganalisis, menerapkan, dan menciptakan. Presentase yang didapatkan setiap masing-masing aspek adalah 56% untuk memahami, 68% untuk menerapkan, 43% untuk menganalisis, 45% untuk mengevaluasi, 59% untuk menciptakan. Disamping hasil belajar kelas kontrol masih tergolong kurang, namun masih ada beberapa siswa

yang mampu mengerjakan soal *posttest* dengan baik dan dalam pembelajaran mampu membedakan, mengkritik, dan memahami dengan baik.

Kelas eksperimen yang diterapkan metode permainan tradisional ular naga mendapatkan presentase yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol dan dikategorikan baik. Presentase yang didapatkan kelas eksperimen adalah 73% untuk memahami, 60% untuk menerapkan, 62% untuk menganalisis, 80% untuk mengevaluasi, dan 73% untuk menciptakan. Presentase untuk menerapkan yang didapatkan kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol yaitu 68%. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa dari kedua kelas yang belum mampu mengimplementasikan pernyataan maupun persoalan yang terkait aspek menerapkan.

Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76 sedangkan kelas kontrol 60. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional ular naga dengan kelas kontrol yang menggunakan LKS atau lembar kegiatan siswa. Perbedaan eksperimen didukung oleh hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_a diterima, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian selain dilakukan uji-t juga dilakukan uji gain dimana kelas eksperimen memperoleh *n-gain score* 0,50 dan *n-gain score (%)* 50%. Kategori tafsiran efektifitas pada *n-gain score* kelas eksperimen menunjukkan kriteria cukup efektif sedangkan peningkatan hasil belajar *n-gain* menunjukkan kriteria sedang. Berdasarkan kategori tafsiran *n-gain* maka menunjukkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol diperoleh *n-gain*

score 0,26 dan *n-gain score (%)* 26%. Kategori tafsiran efektifitas pada *n-gain score* kelas eksperimen menunjukkan kriteria kurang efektif sedangkan kriteria peningkatan hasil belajar *n-gain* menunjukkan kriteria rendah. Berdasarkan kategori tafsiran *n-gain* maka menunjukkan bahwa lembar kegiatan siswa atau LKS kurang efektif digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh kelas kontrol ini dipengaruhi oleh pada saat pembelajaran siswa merasa bosan dan cenderung rasa antusiasnya rendah.

Berdasarkan uraian tersebut kelas eksperimen yang menerapkan permainan tradisional ular naga memperoleh nilai yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan lembar kegiatan siswa atau LKS. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan semangat dan antusias dalam belajar sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih paham tentang materi. Kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional ular naga dimulai terlebih dahulu dengan penyampaian materi dikelas kemudian guru mengajak siswa ke luar kelas untuk melaksanakan permainan, setelah memahami aturan permainan, dua siswa akan berperan sebagai gerbang dan yang lain akan menjadi ular dan berkeliling melewati gerbang sambil bernyanyi. Apabila lagu selesai maka gerbang akan menangkap pemain yang berada dibawahnya, pemain yang tertangkap harus memilih gerbang kanan yang berisi kartu soal atau gerbang kiri kartu jawaban. Setelah semua pemain tertangkap maka para pemain yang mendapatkan kartu soal akan membacakan soal yang dia peroleh lalu semua siswa akan mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban yang dirasa tepat. Setelah itu siswa akan berbaris

dengan pasangannya masing-masing lalu guru akan mencocokkan apakah pasangannya tepat atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ular naga membuat hasil belajar dan antusias peserta didik meningkat. Pernyataan ini didukung oleh Ahmadun yang mengungkapkan bahwa penggunaan permainan tradisional ular naga mengalami peningkatan dalam hal hasil belajar dan antusiasme peserta didik dari sebelum menggunakan model permainan tradisional ular naga dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan ketepatan peserta didik dalam menjawab soal, kegembiraan saat proses pembelajaran berlangsung, semua peserta didik antusias dan bersungguh-sungguh saat pembelajaran didalam kelas untuk mempersiapkan diri dan semua peserta didik gembira saat menyanyikan lagu-lagu dalam melakukan permainan (Ahmadun, 2019).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dari kelima indikator ada 1 indikator yaitu menerapkan dimanav kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol. Namun di 4 indikator yang lain kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Penelitian ini menganalisis kemampuan siswa pada indikator melalui permainan tradisional ular naga dan mengerjakan soal *posttest*.

Hal ini menunjukkan permainan tradisional ular naga belum maksimal dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada indikator menerapkan (C3). Sehingga perlu modifikasi agar mendukung hasil belajar siswa secara utuh pada setiap indikator menurut taksonomi Bloom.

b. Respon Siswa

Penerapan permainan tradisional ular naga memperoleh respon dari siswa pada kelas eksperimen. Respon siswa

terdapat 3 indikator atau aspek. Pertama, menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga 88%. Kedua, respon siswa menunjukkan minat belajar terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga 82%. Ketiga, Keberhasilan penggunaan permainan tradisional ular naga terhadap hasil belajar 78%. Artinya siswa menyadari bahwa hasil belajarnya meningkat setelah penggunaan permainan tradisional ular naga.

Siswa dikelas eksperimen sangat antusias mempelajari tentang metamorfosis menggunakan permainan tradisional ular naga. Hal ini terlihat dari rata-rata presentasi respon siswa sebesar 83% yang menunjukkan bahwa siswa berpendapat jika pembelajaran menggunakan permainan ular naga baik dengan kriteria 75% - 85%. Akan tetapi, selama pembelajaran siswa masih sangat perlu bimbingan dari guru. Kurangnya metode yang tepat membuat siswa merasa bosan dan kurang bisa memahami materi sehingga perlu pembaharuan dan kreatifitas guru dalam mengimplementasikan dan mencari metode pembelajaran yang tepat

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada perbedaan, hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan ular naga dalam konteks permainan tradisional dengan kelas control yang menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Hal ini dibuktikan dengan H_0 ditolak dan H_a diterima ditunjukkan dengan perolehan t_{hitung} sebesar 10,23261 dan lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,012896. Maka penelitian ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi

5% sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional ular naga dengan kelas control yang menggunakan lembar kegiatan siswa atau LKS siswa kelas IV MI Ma'arif Kandungan tahun ajaran 2022/2023. peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan tradisional ular naga. Nilai rata-rata untuk masing-masing kelas yaitu kelompok eksperimen dengan uji gain sebesar 49,79% atau 0,50 dan kelompok control 26,09% atau 0,26. Kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas control berada pada kategori rendah pada masing-masing kategori. Setelah itu dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan naga konvensional secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen. Kelas control kemudian memiliki penggunaan lembar kegiatan siswa kurang efektif digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan permainan tradisional ular naga memperoleh respon dari siswa pada kelas eksperimen. Respon siswa terdapat 3 indikator atau aspek. Pertama, menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga 88%. Kedua, respon siswa menunjukkan minat belajar terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga 82%. Ketiga, Keberhasilan penggunaan permainan tradisional ular naga terhadap hasil belajar 78%. Artinya siswa menyadari bahwa hasil belajarnya meningkat setelah penggunaan permainan tradisional ular naga.

Saran

Penelitian ini memiliki batasan dalam hal pelaksanaan penelitian. Dari hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai arahan peneliti selanjutnya agar dapat menerapkan pembelajaran yang lain yang dapat meningkatkan motivasi yang dapat berpengaruh positif kepada hasil belajar siswa dan motivasi belajarnya. Akan tetapi suatu bahan ajar harus

diterapkan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan melihat situasi dan kondisi siswa serta kelasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Cahyani. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal di Kelompok B Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Percikan Iman. Skripsi http://repository.uinjambi.ac.id/2202/1/TRA151748_CAHYANI%20AGUSTINA_PIAUD%20%20Cahyani%20Agustina%20Z.pdf.

Darman, Regina Ade. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Guepedia.

Dimiyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Hermawan. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional Pada Tema 3 Subtema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta. Skripsi. http://repository.usd.ac.id/31547/2/141134076_full.pdf

Kawuryan, Sekar Purbarini. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Pendekatan Saintifik. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, vol. 4. no.1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/view/21298>

Kurniati, Euis. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Praneda Media Group.

Kurniawan, Heru. (2021). Penyusunan Instrumen Penelitian. Selam: Deepublish.

Kusumastuti, Adi., & dkk. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif. Sleman: Depublish Publisher.

Masyhud, S.M. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Jember: Lembaga Penanganan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Pres.

Nugraha, Mohamad Fahmi. (2020). Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Sobry, Sutikno. (2007). Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum. Bandung: Refika Aditama.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)* . Bandung: Alfabeta.

Yani, Huri. (2018). Permainan Tradisional Anak Negeri. Jakarta: Balai Pustaka.