

**PENGARUH POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DENGAN
PENGUNAAN METODE PERMAINAN BERBASIS BUDAYA PADA
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD
NEGERI PEMATANG SILIMAKUTA KABUPATEN SIMALUNGUN
TAHUN 2021**

Melisa Nur Asima Sidabutar

Universitas Efarina

Email: melisasidabutar1719@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of culture-based game methods in the field of mathematics can improve student learning outcomes, to find out the differences in learning outcomes taught with culture-based game methods and without culture-based game methods in the field of mathematics with the subject of flat shapes in class III SD Negeri Pematang Silmakuta, Simalungun Regency, in 2021. The method used is the experimental method. Research data collection was carried out by testing. Data analysis was carried out by looking at the differences in learning outcomes taught using culture-based game methods and without culture-based game methods in the field of mathematics with the subject of flat shapes in class III SD Neger Pematang Silimakuta, Simalungun Regency in 2021. The hypothesis testing technique used is the formula (- test, and the calculation results obtained are equal to 4.97 while the tare price with df 4 " 1.66. The results of the hypothesis test stated that there were significant differences in the learning outcomes of students who were taught using culture-based learning (engklek game) and without the game method culture-based (crawl game) with the subject of flat shapes at SD RK Pematang Siantar in the 2020/2021 school year, at the S'e significant level (tiung 2 tara 4.97 5 1. 66). The results stated that there was a significant difference in the results learning of students who are taught using culture-based learning (engklek games) and t without the culture-based game method (engklek game) on the subject of flat shapes in Grade III of SD Negeri Pematang Sihmakuta, Simalungun Regency, in 2021.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan berbasis budaya dalam bidang studi matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajar dengan metode permainan berbasis budaya dan tanpa metode permainan berbasis budaya pada bidang studi matematika dengan pokok bahasan bangun datar di kelas III SD Negeri Pematang Silmakuta Kabupaten Simalungun Tahun 2021. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan tes. Analisa data dilakukan dengan melihat perbandingan hasil belajar yang diajar dengan metode permainan berbasis budaya dan tanpa metode permainan berbasis budaya pada bidang studi matematika dengan pokok bahasan bangun datar di kelas III SD Neger Pematang Silimakuta Kabupaten Simalungun Tahun 2021. Teknik uji hipotesis yang digunakan rumus (-test, dan hasil perhitungan diperoleh tiumng Sebesar 4,97 sedangkan harga tara dengan df 4 « " 1,66. Hasil uji hipotesis menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SD RK Pematang Siantar tahun ajaran 2020/2021. pada taraf sigrufikan S'e. (tiung 2 tara 4,97 5 1, 66). Hasil penelitian menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) pada pokok bahasan bangun datar di Kelas III SD Negeri Pematang Sihmakuta Kabupaten Simalungun Tahun 2021.

Keyword: Bangun Datar, Metode Permainan, Peningkatan Hasil Belajar

PENGARUH POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DENGAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BERBASIS BUDAYA PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI PEMATANG SILIMAKUTA KABUPATEN SIMALUNGUN TAHUN 2021

Melisa Nur Asima Sidabutar

PENDAHULUAN

Pada dasarnya tujuan belajar matematika yang sesuai dengan hakekat pembelajaran matematika merupakan sasaran yang utama. Sedangkan peranan teori belajar yang merupakan strategi terhadap pemahaman matematika. Dengan demikian diharapkan bahwa matematika dapat dipahami dengan wajar, sesuai dengan kemampuan anak. Jadi perlu kita sadari bahwa tujuan akhir dari belajar matematika adalah pemahaman terhadap konsep matematika yang abstrak. Sedangkan teori-teori belajar yang menganjurkan tentang membawa anak terhadap pengalaman lingkungannya dan memanipulasi benda-benda konkrit hanya merupakan sebagai jembatan dalam memahami konsep-konsep matematika tersebut, yang pada akhirnya siswa harus belajar sesuai dengan hakekat matematika.

Perilaku manusia, baik yang dewasa maupun anak-anak dapat tersusun menjadi suatu model untuk dijadikan sebagai prinsip belajar-mengajar yang dapat diaplikasikan ke dalam belajar matematika. Prinsip belajar ini harus dipilih agar sesuai penerapannya dalam mempelajari matematika yang berkaitan dengan ide yang abstrak dan penggunaan simbol yang tersusun secara hierarkhis dengan penalaran yang deduktif maupun dengan penalaran yang induktif.

Dalam hal mengajar, guru/pengajar harus menguasai matematika yang akan diajarkannya, namun hal ini tidaklah cukup, pengajar juga harus menguasai metode-metode mengajar dan memiliki keterampilan membuat alat peraga sebagai alat bantu anak didik terhadap pemahaman matematikanya. Guru juga memperhatikan kemampuan berpikir siswanya. Proses belajar mengajar dapat dipandang sebagai suatu proses yang difokus kepada kepentingan anak didik.

Penelitian Juhan Musthafa dari Universitas Muhammadiyah Malang (2008), hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan adalah cukup efektif dilakukan pada pelajaran sistem persamaan linier dikelas VIII MTsN Babadan Ngawi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut tanggapan siswa sendiri mengenai pembelajaran berbasis permainan ini sangat positif dan siswa senang sekali untuk mengikuti pembelajaran berbasis permainan pada sistem persamaan linier.

Dari pengamatan penulis yang dilakukan dilapangan adalah kekurangmenarikan pembelajaran Matematika oleh siswa sehingga pengenalan akan konsep-konsep Matematika tidak dipahami. Guru-guru tidak memperkenalkan model pembelajaran dengan permainan matematik, sehingga terjadi kebosanan dan sering salah konsep (miskonsepsi)

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul penelitian “Pengaruh Pokok Bahasan Bangun Datar dengan Penggunaan Metode Permainan Berbasis Budaya pada Peningkatan Hasil Peserta Didik , Kelas III SD Negeri Pematang Silimakuta Kabupaten Simalungun Tahun 2021”

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Pokok Bahasan Bangun Datar dengan Penggunaan Metode Permainan Berbasis Budaya pada Peningkatan Hasil Peserta Didik Kelas III SD Negeri Pematang Silimakuta Kabupaten Simalungun Tahun 2021”?”.

PENGARUH POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DENGAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BERBASIS BUDAYA PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI PEMATANG SILIMAKUTA KABUPATEN SIMALUNGUN TAHUN 2021

Melisa Nur Asima Sidabutar

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pematang Silimakuta yang beralamat di Huta Dolok, Dusun Silimakuta Kecamatan Pematang Silimakuta Kabupaten Simalungun. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2020 – Januari 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta kelas III diperoleh rata-rata hasil belajar = 75,54 sedangkan dengan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) diperoleh hasil rata-rata belajarnya = 63,56.

Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) pada pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta, hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) lebih besar daripada hasil belajar dengan tanpa menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) ($75,54 > 63,56$).

Dalam hal mengajar, guru atau pengajar harus menguasai matematika yang akan diajarkannya, namun hal ini tidaklah cukup, pengajar juga harus menguasai metode-metode mengajar dan memiliki keterampilan membuat alat peraga sebagai alat bantu anak didik terhadap pemahaman matematikanya. Guru juga memperhatikan kemampuan berpikir siswanya. Proses belajar mengajar dapat dipandang sebagai suatu proses yang difokus kepada kepentingan anak didik.

Proses pembelajaran berbasis budaya bukan sekedar mentransfer atau menyampaikan budaya atau perwujudan budaya tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreatifitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang matapelajaran yang dipelajarinya. Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar menjadi konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan metode berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta kelas III membuktikan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode berbasis budaya (permainan engklek) lebih tinggi daripada hasil belajar dengan tanpa menggunakan metode berbasis budaya (permainan engklek).

PENGARUH POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DENGAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BERBASIS BUDAYA PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI PEMATANG SILIMAKUTA KABUPATEN SIMALUNGUN TAHUN 2021

Melisa Nur Asima Sidabutar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab sebelumnya maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil belajar post-test kelas eksperimen = 75,54
2. Rata-rata hasil belajar post-test kelas kontrol = 63,56
3. Dari hasil pengujian hipotesis di dapat thitung 4.97. Selanjutnya t hitung dikonsultasikan dengan t tabel dengan dk = 48+48-2=94 pada $\alpha = 0,05$ diperoleh 1,66 (hasil interpolasi). Maka hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta dapat diterima.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya (permainan engklek) dan tanpa metode permainan berbasis budaya (permainan engklek) dengan pokok bahasan bangun datar di SDN Pematang Silimakuta tahun ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. Manajemen Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2000. Sratistik (Jilid 2). Yogyakarta: ANDI
- Harjanto. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2003. Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid Abdul. 2008. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mina. 2009. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode Permainan pada Pokok Bahasan Bangun Datar Kelas V SD. Skripsi. Medan : Unimed.
- Mulyasa. E. 2006. Kurikulum Yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Cet.I. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musthafa, Juhan. 2008. Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Pada Sistem Persamaan Linear Di Kelas VIII Mts N Babadan Ngawi. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses dari : skris i.umm.ac.id , Mei 2010
- Rodhiyah. 2006. Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Operasi Perkalian dan Pembagian dengan Metode Permainan pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Diakses dari: sdflost.com , Mei 2010.
- Ronis, Diane. 2009. Original Title: Brain-Compatible Mathematics. Alih Bahasa: Herlina. Edisi Bahasa Inggris: 2007, A Sage Publication Company. Jakarta: PT Indeks.
- Sardinan, A.M. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudiyono, Anas. 2001. Pengantar Statistik Pendidikan. Edisi 1.,Cet.1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2001. Metode Statistik. Bandung : Tarsito.

PENGARUH POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DENGAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BERBASIS BUDAYA PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI PEMATANG SILIMAKUTA KABUPATEN SIMALUNGUN TAHUN 2021

Melisa Nur Asima Sidabutar

- Sudjana. 1992. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Supatmono, F.X .Catur. 2009. Mutematika Asyik: Asyik Mengajarnya, Asyik Belajarnya. Jakarta: Grasindo.
- Surani. 2007. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Terhadap Kecakapan Matematika Pada Pokok Bahasan Segiempat Sebagai Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2006/2007. Skripsi. Universitas Negeri Malang. Diakses dari: » flost.com , Mei 2010.
- Suyati., M.Khafid. 2002. Pelajaran Matematika Penekanan Pada Berhitung Jilid 5B: Berdasarkan Kurikulum 2004. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Stone, Randi. 2007. Best Practices for Teaching Mathematics. Alih Bahasa: Suci Romadhona. Edisi Bahasa Inggris: 2009, Jakarta: PT Indeks.
- Van de Walle, John A. 2007. Elementary and Middle School Mathematics. Edisi Keenam. Alih Bahasa : Suyono. Edisi Bahasa Inggris: 2008, Jakarta: Erlangga.