



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN DAN
PERMAINAN TRADISIONAL (BOY-BOYAN) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DAN SATUAN
JARAK SISWA KELAS VI UPT SDN 43 GRESIK**

Mohammad Dimas Yanuardana¹, Agung Setyawan²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Trunojoyo Madura

210611100124@student.trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan siswa berpikir secara konkret. Pemahaman siswa lebih mudah apabila di hubungkan dengan benda-benda konkret di sekitar siswa. Sebagaimana di UPT SDN 43 Gresik yang mengalami kesulitan mengerjakan pertanyaan mengenai operasi hitung satuan jarak dan bangun ruang pada kelas 6. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional (boy-boyan) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dan satuan jarak siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik. Peneliti menyajikan hasil penelitian secara kuantitatif deskriptif mengenai pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian ini yaitu di Pancor, Sidogedungbatu, Sangkapura-Gresik, Jawa Timur pada Senin, 27 Februari 2023. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik yang berjumlah 12 orang dan objeknya yaitu hasil belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan yaitu observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dan tes pilihan ganda (pre-test dan post-test). Kemudian, teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis datanya adalah deskriptif kuantitatif. Pada siklus 1 hasil belajar matematika masih rendah. Sedangkan, pada siklus 2 hasil belajar matematika meningkat. Dapat disimpulkan, bahwa penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional (boy-boyan) berpengaruh pada hasil penelitian siklus I dan II.

Kata Kunci: Matematika, Hasil belajar, Siswa

ABSTRACT

Mathematical concepts are abstract, while students think concretely. Students' understanding is easier when connected with concrete objects around students. As at UPT SDN 43 Gresik who had difficulty working on questions about counting operations for distance units and building spaces in grade 6. This study aims to find out how the application of environmental-based learning media and traditional games (boy-boyan) to improve learning outcomes of mathematics in building materials. and the distance unit for grade 6 students at UPT SDN 43 Gresik. The researcher presents the results of research quantitatively descriptive of learning Mathematics by using descriptive methods with a quantitative

approach. The location of this research is in Pancor, Sidogedungbatu, Sangkapura-Gresik, East Java on Monday, February 27, 2023. The subjects of the research are the 6th grade students of UPT SDN 43 Gresik, totaling 12 people and the object is the students' mathematics learning outcomes. The instruments used were observation of student activities, interview guidelines, and multiplechoice tests (pre-test and post-test). Then, the data collection techniques are observation, interviews, and tests. The data analysis technique is descriptive quantitative. In cycle 1, mathematics learning outcomes are still low. Meanwhile, in cycle 2, mathematics learning outcomes increased. It can be concluded that the application of environmental-based learning media and traditional games (boy-boyan) has an effect on the results of the first and second cycles of research.

Keywords: *Mathematics, Learning Outcomes, Students*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses perubahan di dalam diri manusia yang terwujud dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku (Saputra, 2019). Proses belajar mengajar memiliki empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017) [1]. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015) Media digunakan sebagai alat bantu mengajar yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi tidak efektif karena disebabkan oleh waktu persiapan mengajar yang terbatas, sulitnya mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia. Namun, hal tersebut tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik, ketersediaan serta fungsi dari media diketahui oleh para guru. Guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan wajib di pelajari oleh setiap peserta didik, baik itu pada tingkatan SD, SMP maupun di SMA/SMU dan tidak terkecuali juga untuk mahasiswa yang sudah memasuki Perguruan Tinggi. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik, sehingga terdapat beberapa peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah. Matematika memiliki kesan yang negatif bagi sebagian peserta didik, karena banyak peserta didik yang lambat memahami mata pelajaran ini dan menganggapnya sulit. Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang

bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan (Hasratuddin, 2021: 132)[2]. Sedangkan menurut Hudojo (1998) pada jurnal Pendidikan Paradikma karya Hasratuddin menyatakan bahwa: “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.” Dari pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa matematika merupakan sebuah ilmu yang didalamnya berisikan ide-ide abstrak dan tersusun dari banyak simbol, bentuk, dan ukuran. Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban dari sebuah permasalahan manusia melalui pengetahuan tentang menghitung yang ada di dalamnya. Konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah mutlak diperlukan demi meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini senada dengan hasil penelitian (Rahmatullah, 2011) yang menyimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan tingkat perkembangan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Dalam hal ini guru memilih media yang dapat digunakan untuk belajar matematika yaitu salah satunya memanfaatkan lingkungan yang ada disekitar kita, misalnya lantai kelas. Mengingat media ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika selanjutnya disebut media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Media berbasis lingkungan merupakan media pembelajaran yang menjadikan lingkungan disekitar murid sebagai sumber belajar. Media berbasis lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Belajar berbasis lingkungan sekitar memberikan nilai lebih baik bagi peserta didik itu sendiri maupun bagi lingkungan sekitar.

Pembelajaran dengan media berbasis lingkungan sangat efektif diterapkan di sekolah dasar. Konsep-konsep sains dan lingkungan sekitar murid dapat dengan mudah dikuasai murid melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Dampak positif dari diterapkannya media berbasis lingkungan yaitu murid dapat terpacu sikap rasa keingintahuannya tentang sesuatu yang ada di lingkungannya. Selain media pembelajaran berbasis lingkungan, permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional merupakan suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu dan berdasarkan kultur atau budaya daerah tersebut. Boy-boyan merupakan salah satu jenis permainan tradisional beregu yang menggunakan bola dengan tujuan permainan menghancurkan sasaran berupa tumpukan batu bata, pecahan genting, atau pecahan keramik lantai. Permainan lebih disukai oleh anak-anak. Dengan melalui media permainan khususnya tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan

meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan permainan tradisional guru turut andil membantu untuk mewariskan budaya masa lalu ke zaman sekarang, selain itu guru juga membantu untuk mengurangi rasa ketergantungan gadget kepada peserta didik.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh kelompok kami di UPT SD Negeri 43 Gresik didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan tidak dapat dipahami oleh siswa atau dengan kata lain siswa tidak dapat mencerna pembelajaran yang diberikan oleh bapak ibu guru. Bahkan siswa kelas 6 yang seharusnya sudah dapat dikatakan harus bisa mengenai operasi hitung bilangan bulat dan hafal satuan jarak atau berat tetapi nyatanya siswa kelas 6 masih kesulitan dan kurang mampu untuk mengerjakan soal atau pertanyaan yang telah diberikan dengan materi tersebut. Penyebab hasil belajar matematika rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam proses belajar mengajar yakni: kemampuan guru, kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media pembelajaran, dan materi atau bahan pelajaran. Disaat kelompok kami melakukan pendekatan dan observasi lebih jauh lagi terdapat beberapa kendala yang mengakibatkan hal demikian dapat terjadi. Yang pertama siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar matematika. Kedua siswa sudah memiliki pemikiran sejak awal bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Yang ketiga siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, saat dilihat kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, ditambah jika matematika dijadikan mata pelajaran yang di jam-jam akhir sekolah. Yang keempat kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memberikan pengertian kepada siswa bahwa matematika merupakan ilmu yang menyenangkan serta inovasi pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih paham akan pembelajaran yang dilakukan serta tidak adanya media konkret yang diberikan sehingga siswa berpikir secara abstrak saja. [3] Sudjana (2005:90) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami murid. Dari berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa kelas 6 UPT SD Negeri 43 Gresik tersebut perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang nantinya dapat membantu siswa kelas 6 itu sendiri. Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar peserta didiknya (Azura, 2020: 29). Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah (Azura, 2020 : 29). Dengan menerapkan pembelajaran menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, karena terbilang di usia sekolah dasar siswa akan lebih tertarik dengan permainan dibandingkan pembelajaran yang mereka anggap sulit. Seperti pendapat [4] Riska Ayu (2020) dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis game/permainan memberikan berbagai keuntungan bagi guru maupun siswa. Media ini telah digunakan dalam proses pembelajaran yang ternyata dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Selain pembelajaran berbasis game/permainan yang bertujuan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar matematika, pemanfaatan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah juga dapat mempermudah tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan adanya media berbasis lingkungan siswa mengalami hal nyata dalam kehidupannya atau pengalaman secara pribadi yang dapat dicerna logika yang nantinya akan dihubungkan dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa mengenai materi matematika. Dikarenakan matematika juga merupakan ilmu abstrak, jadi bila pembelajaran matematika hanya disampaikan dengan teori maka pemahaman yang diperoleh siswa akan berkurang. Hal ini sesuai dengan penelitian Etrianti (2020) bahwa pemanfaatan lingkungan sekolah dilakukan agar siswa diberikan kesempatan untuk menggali informasi tentang segala sesuatu yang ada disekitarnya, dan kemudian dihubungkan dengan pembelajaran yang ada di sekolah. [5] Lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran bagi siswa, karena lingkungan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab tidak terwujudnya harapan pembelajaran yang baik. Mulai dari kurangnya kemauan guru untuk mengembangkan model pembelajaran, kemampuan guru memahami inti pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan teori-teori pembelajaran terbaru dan juga kemampuan guru memahami karakter setiap peserta didik. Hal ini mempengaruhi siswa dari segi motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi itu sendiri. Mengatasi permasalahan ini, peneliti mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Mulai dari operasi hitung bilangan bulat, bangun ruang, dan hafalan satuan jarak atau berat. Mulai dari pemanfaatan media permainan tradisional seperti boy-boyan untuk menghafalkan satuan jarak dan berat. Pemanfaatan media berbasis lingkungan untuk pemahaman operasi hitung bilangan bulat seperti transaksi jual beli serta pemahaman materi bangun ruang melalui benda-benda di sekitar.

METODOLOGI

Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Deskriptif Kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana sudjana (1997:53) bahwa: "Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna [6]. Masyhuri (2008:34) menjelaskan bahwa penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitian yang

memberi gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Metode penelitian kuantitatif yang dijelaskan oleh sugiyono (2011:14) Metode penelitian sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan dengan perhitungan teknik sampel tertentu yang sesuai, pengumpulan data kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penggunaan metode deskriptif kuantitatif ini diselaraskan dengan variable penelitian yang memusatkan pada masalah-masalah aktual dan fenomena yang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka memiliki makna. Pada penelitian kuantitatif ini, peneliti menyajikan hasil penelitian secara kuantitatif deskriptif mengenai pembelajaran Matematika di UPT SDN 43 Gresik di kelas 6. Lokasi penelitian ini letaknya di Perumahan Pongangan Indah, Kelurahan/Desa Pongangan, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian pada Senin, 27 Februari 2023. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kuantitatif yaitu dengan menempuh beberapa langkah-langkah seperti, pengumpulan data, klasifikasi dan analisis atau pengolahan data dan membuat kesimpulan serta laporan dengan tujuan untuk menggambarkan suatu kejadian secara objektif dalam suatu deskripsi. Metode penelitian ini diharapkan mampu untuk menjawab apa yang menjadi rumusan masalah pada pembelajaran Matematika SD di kelas 6 dengan media berbasis lingkungan dan pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik yang berjumlah 12 orang. Dimana seluruh siswa kelas 6 tersebut menjadi sasaran dalam penelitian ini. Sedangkan, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa. Deskripsi fokus dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa kelas 6 terkait mata pelajaran matematika. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dan tes pilihan ganda (pre-test dan post-test). Kemudian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan tes. Dimana dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi secara langsung terhadap siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik selama 1 hari, lalu peneliti pun melakukan wawancara dengan semua siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik yang merupakan subjek dalam penelitian ini. Setelah mendapat hasil dari kegiatan observasi dan wawancara. Peneliti mempersiapkan tindakan yang dapat membantu permasalahan yang terjadi di kelas 6 UPT SDN 43 Gresik. Pengumpulan data yang selanjutnya yaitu melalui tes pre-test yang kemudian diberikan perlakuan dan di berikan post-test kembali. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer. Dimana data-data tersebut didapatkan dari hasil wawancara dan observasi. Dalam metode pengumpulan data primer ini, peneliti melakukan observasi secara langsung di lapangan. Dalam hal ini peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik dan melakukan kegiatan observasi secara langsung di UPT SDN 43 Gresik. Pengumpulan data berasal dari informan yang didapatkan dari hasil pengumpulan data baik observasi ataupun

wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Tahapan dalam penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan observasi, dan tahapan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menunjukkan apakah media berbasis lingkungan dan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik. Prinsip penggunaan media berbasis lingkungan dan pembelajaran menggunakan permainan tradisional diperoleh dari studi literatur pada penelitian sebelumnya dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa maka dilakukan tes yaitu pretest dan posttest kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dilaksanakan penelitian tindakan kelas pada Senin, 27 Februari 2023. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 43 Gresik pada pukul 08.30 – 10.30 WIB. Adapun subjek yang kami teliti yaitu peserta didik kelas 6 Di UPT SDN 43 Gresik yang berjumlah 12 anak. Pada penelitian yang pertama dilakukan observasi dan juga wawancara kepada subjek. Berikut hasil wawancara yang telah kita dapatkan dari subjek.

No.	Nama Peserta Didik	Pertanyaan	Jawaban	
			Iya	Tidak
1.	Siti Azura	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?		✓
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?		✓
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
2.	Najma Syahirah	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
3.	Muhbubi Ilham	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?		✓
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?		✓
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
4.	Nailah Faradisa	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?		✓
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
5.	Muhammad Afrils Jaelani	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?		✓
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?		✓
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
6.	Abduallah Khairul Azam	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓
7.	Iradhatul Hasanah	1. Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?		✓
		2. Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?		✓
		3. Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?		✓
		4. Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?		✓

8.	Asrarilla	1.	Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?	✓	
		4.	Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?	✓	
9.	Abdul Mahfud Maulana	1.	Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?	✓	
		4.	Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?	✓	
10.	Farit Ari Rifandi	1.	Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?	✓	
		4.	Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?	✓	
11.	Salman Al Farizi	1.	Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?	✓	
		4.	Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?	✓	
12.	Zakiyatul Fahera	1.	Apakah matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, iya atau tidak?	✓	
		2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran matematika? iya atau tidak?	✓	
		3.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi matematika? Iya atau tidak?	✓	
		4.	Apakah selama belajar, nilai matematikamu selalu meningkat? iya atau tidak?	✓	
			Total	8	40

Table 1. Hasil Wawancara

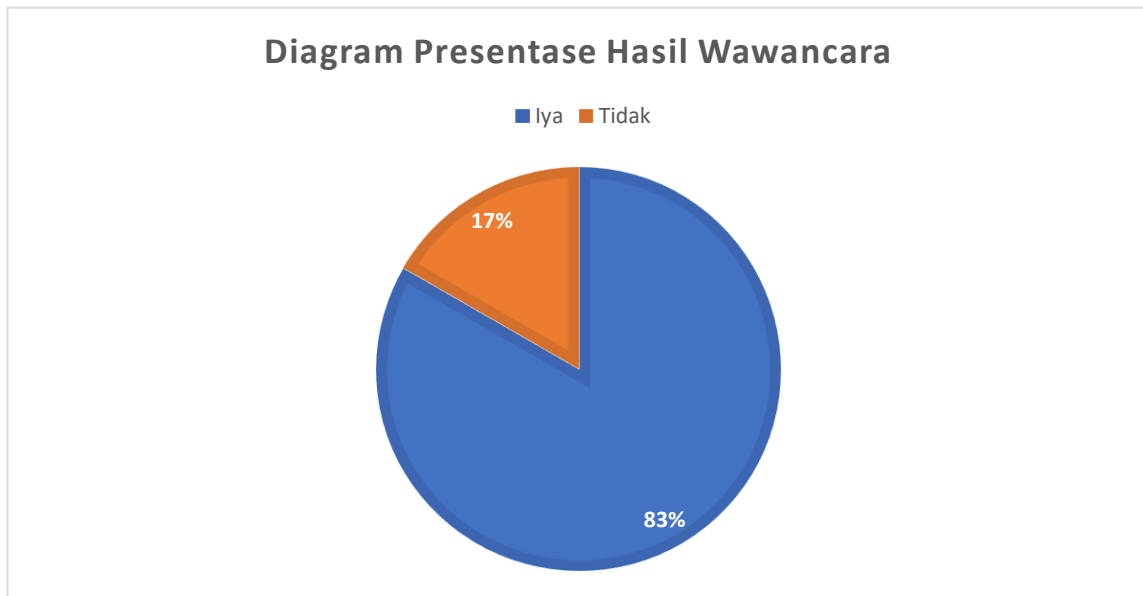


Diagram 1. Presentase Hasil Wawancara

Berdasarkan data yang didapat pada penelitian tindakan kelas di atas data dilihat bahwasannya hanya terdapat 17% jawaban siswa yang mengarah ke pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mudah dipahami dan 83% jawaban siswa mengarah ke pembelajaran matematika yang tidak menyenangkan dan sulit untuk dipahami. Dari data diatas terlihat perbedaan yang cukup jauh dari jawaban iya dan tidak siswa. Dari hasil observasi juga didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan tidak dapat dipahami oleh siswa atau dengan kata lain siswa tidak dapat mencerna pembelajaran yang diberikan oleh bapak ibu guru. Bahkan siswa kelas 6 yang seharusnya sudah dapat dikatakan harus bisa mengenai operasi hitung bilangan bulat dan hafal satuan jarak atau berat tetapi nyatanya siswa kelas 6 masih kesulitan dan kurang mampu untuk mengerjakan soal atau pertanyaan yang telah diberikan dengan materi tersebut. Penyebab hasil belajar matematika rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam proses belajar mengajar yakni: kemampuan guru, kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media pembelajaran, dan materi atau bahan pelajaran. Disaat kelompok kami melakukan pendekatan dan observasi lebih jauh lagi terdapat beberapa kendala yang mengakibatkan hal demikian dapat terjadi. Yang pertama siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar matematika, saat di wawancara mengenai pelajaran matematika terdapat 9 dari 12 siswa tidak menyukai matematika. Kedua siswa sudah memiliki pemikiran sejak awal bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang susah dan rumit dari hasil wawancara 11 dari 12 siswa menganggap matematika adalah pelajaran sulit. Yang ketiga siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, saat dilihat kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, ditambah jika matematika dijadikan mata pelajaran yang di jam-jam akhir sekolah, dari hasil wawancara kepada siswa juga terdapat 8 dari 12 siswa menganggap matematika pelajaran yang tidak menyenangkan. Yang keempat kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar dan mampu

memberikan pengertian kepada siswa bahwa matematika merupakan ilmu yang menyenangkan serta inovasi pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih paham akan pembelajaran yang dilakukan serta tidak adanya media konkret yang diberikan sehingga siswa berpikir secara abstrak saja. Maka peneliti melihat perlu adanya tindakan lanjutan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika pada kelas 6 UPT SDN 43 Gresik agar lebih baik.

Selanjutnya karena didapatkan perlu adanya sebuah tindakan lanjutan untuk menangani permasalahan matematika di kelas 6 yang akhirnya dilaksanakanlah tindakan lanjutan pada hari Senin, 13 Maret 2023 (Siklus I). Berikut hasil tindakan lanjutan yang sudah dilakukan kepada siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Siti Azura	40
2.	Najma Syahirah	20
3.	Muhbubi Ilham	60
4.	Nailah Faradisa	20
5.	Muhammad Afrils Jaelani	20
6.	Abduallah Khairul Azam	40
7.	Iradhatul Hasanah	60
8.	Asrarilla	20
9.	Abdul Mahfud Maulana	20
10.	Farit Ari Rifandi	40
11.	Salman Al Farizi	40
12.	Zakiyatul Fahera	60

Table 2. Data Pre-test Siklus 1

Data pre-test siswa diatas diketahui berasal dari tes pilihan ganda yang berjumlah 5 soal. Dan di dapatkan data bahwa hanya 3 siswa yang mendapat nilai 60 dan tidak ada siswa yang nilainya di atas 60 melainkan dibawah 60 semua. Dengan adanya data demikian maka peneliti melakukan treatment atau perlakuan kepada siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik dengan diberikannya kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional boy-boyan untuk menghafal satuan jarak dan mendalami serta memahami konsep perhitungan satuan jarak yang nantinya tindakan akan dilanjutkan dengan Post-Test. Yang dimana kegiatan dibuat permainan seperti biasanya namun pada potongan keramik yang nantinya akan disusun diberikan nama mulai dari milimeter yang paling bawah, dilanjutkan centimeter, desimeter, meter, dekameter, hektometer, dan kilometer yang paling atas disusun dengan urut. Siswa diberikan 1 bola kasti yang nantinya akan digunakan untuk melempar tumpukan sampai keramik yang sudah tersusun urut hingga terjatuh. Yang dimana di belakangnya terdapat yang menjaga dan setiap pelempar yang gagal akan menjadi penjaga di belakang dan apabila keramik sudah jatuh maka yang jaga akan mengambil bola untuk mengenakan ke yang lain yang sudah berlari, di sisi lain dari 1 penjaga yaang berusaha mengenakan bola kepada yang lain pemain yang lain berusaha menyusun kembali keramik dengan susunan yang harus urut

sesuai urutan satuan jarak dari milimeter yang paling bawah sampai dengan kilometer yang paling atas. Tersusunnya kembali keramik menjadikan permainan kembali dimulai dari awal. Begitupun seterusnya yang menjadikan siswa bermain sambil berfikir untuk menghafal urutan satuan jarak. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan permainan tradisional siswa diberikan pengertian bahwa permainan tadi membantu siswa untuk menghafal urutan satuan jarak. Kegiatan selanjutnya siswa kembali ke kelas dan melakukan kegiatan pembelajaran matematika kembali dengan pemahaman konsep berhitung satuan jarak dan materi bangun ruang dengan metode demonstrasi menggunakan media berbasis lingkungan di sekitar siswa. Konsep berhitung satuan jarak didemonstrasika dari permainan yang sudah dilakukan siswa bahwasannya jika turun 1 tumpukan maka nilainya dikali 10, jika turun 2 dikalikan 100, dst. Jika naik 1 tumpukan maka nilainya akan dibagi 10, jika naik 2 tumpukan dibagi 100, dst. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan penggambaran balok, kubus, kerucut, tabung, dsb melalui lingkungan sekitar siswa yang sering dijumpai siswa seperti ruang kelas, tempat pensil, topi ulang tahun, tempat minum, dsb. Dengan penggambaran bangun ruang secara langsung menjadikan siswa dapat mengamati secara langsung bagaimana bentuk setiap bangun ruang, mengetahui setiap sudutnya, setiap rusuknya, dsb. Setelah semua treatment dan perlakuan sudah dilakukan peneliti melakukan tes kembali dengan soal yang berbeda dan berjumlah 5 soal. Dan didapat data hasil Post-Test 12 siswa kelas 6 sebagai berikut:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Siti Azura	80
2.	Najma Syahirah	80
3.	Muhbubi Ilham	80
4.	Nailah Faradisa	40
5.	Muhammad Afrils Jaelani	60
6.	Abduallah Khairul Azam	60
7.	Iradhatul Hasanah	60
8.	Asrarilla	60
9.	Abdul Mahfud Maulana	100
10.	Farit Ari Rifandi	60
11.	Salman Al Farizi	20
12.	Zakiyatul Fahera	80

Table 3. Post-test Siklus 1

Dari data diatas dapat diketahui siswa kelas 6 sudah 10 orang yang mendapat nilai ≥ 60 dan terdapat 2 siswa yang masih mendapat nilai dibawah 60. Data diatas sudah menggambarkan peningkatan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa melalui treatment yang sudah dilakukan. Beberapa kendala yang didapatkan saat melakukan siklus 1 adalah siswa yang di awal sudah kurang motivasi untuk belajar matematika, siswa yang sulit untuk dikondisikan, siswa yang sering berbicara dengan temannya.

Setelah dilakukan siklus 1 peneliti melakukan siklus 2 pada tanggal 13 Maret 2023 untuk mengetahui apakah pemahaman siswa tentang materi hanya bertahan sementara apakah sudah tertanam kepada siswa tentang pemahaman konsep dan materi satuan jarak ataupun bangun ruang. Pada siklus 2 juga akan dilakukan tindakan seperti pada siklus pertama yakni siswa diberikan pre-test pilihan ganda berjumlah 5 soal dengan soal yang berbeda dari sebelumnya, yang dimana hasil pre-testnya sebagai berikut:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Siti Azura	100
2.	Najma Syahirah	40
3.	Muhbubi Ilham	80
4.	Nailah Faradisa	40
5.	Muhammad Afrils Jaelani	40
6.	Abduallah Khairul Azam	40
7.	Irادهatul Hasanah	80
8.	Asrarilla	40
9.	Abdul Mahfud Maulana	80
10.	Farit Ari Rifandi	60
11.	Salman Al Farizi	40
12.	Zakiyatul Fahera	80

Table 4. Data Pre-test Siklus 2

Dari data pre-test diatas didapatkan beberapa siswa sedikit lupa atau tidak ingat materi yang sudah disampaikan dipertemuan sebelumnya. Sebanyak 6 siswa mendapat nilai dibawah 60 dan 6 siswa ≥ 60 . Setelah pre-test peneliti kembali memberikan *treatment* permainan tradisional boy-boyan dan media berbasis lingkungan agar siswa tidak mudah bosan dan memberikan siswa kembali mengingat permainan di pertemuan selanjutnya serta lebih mendalami materi. Setelah *treatment* telah dilakukan siswa kembali diberikan post-test pilihan ganda berjumlah 5 soal yang berbeda dari sebelumnya. Dengan data hasil Post-Test sebagai berikut :

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Siti Azura	80
2.	Najma Syahirah	100
3.	Muhbubi Ilham	80
4.	Nailah Faradisa	80
5.	Muhammad Afrils Jaelani	80
6.	Abduallah Khairul Azam	100
7.	Irادهatul Hasanah	80
8.	Asrarilla	80
9.	Abdul Mahfud Maulana	100
10.	Farit Ari Rifandi	60

11. Salman Al Farizi	60
12. Zakiyatul Fahera	100

Table 5. Data Post-test Siklus 2

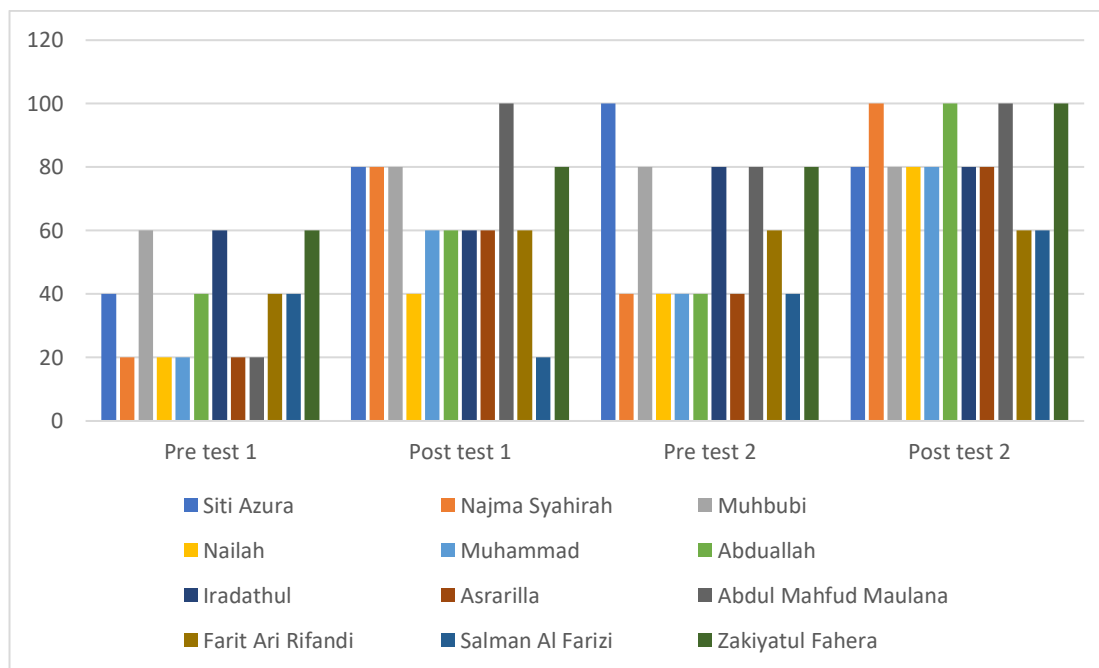


Diagram 2. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat perkembangan hasil belajar siswa dari siklus 1 sampai siklus 2. Berdasarkan data diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dari awal siklus 1 dengan pre-test dilanjutkan Post-Test pada siklus 1, yang kemudian di lakukan kembali pre-test di siklus 2 untuk mengetahui pemahaman siswa apakah masih ada, namun beberapa sudah lupa dan terlihat di post-test siklus 2 peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan nilai ≥ 60 . Hasil belajar siswa meningkat jika siswa dapat menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan dirasa menyenangkan untuk siswa. Dengan penggunaan permainan tradisional boy-boy sebagai media pembelajaran menjadikan pembelajaran terkesan seperti permainan yang meningkatkan semangat siswa karena pada usia SD siswa lebih suka bermain. Hasil ini sesuai dengan pendapat Azura (2020: 29) bahwa kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah. Penggunaan media permainan tradisional boy-boy dapat membantu siswa meningkatkan keinginannya untuk belajar sambil bermain. Seperti pendapat Riska Ayu (2020) dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game/permainan memberikan berbagai keuntungan bagi guru maupun siswa. Media ini telah digunakan dalam proses pembelajaran yang ternyata dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media berbasis lingkungan juga membantu pemahaman siswa untuk memahami

materi matematika yang abstrak dengan contoh konkret yang ada di sekitar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Etrianti (2020) bahwa pemanfaatan lingkungan sekolah dilakukan agar siswa diberikan kesempatan untuk menggali informasi tentang segala sesuatu yang ada disekitarnya, dan kemudian dihubungkan dengan pembelajaran yang ada di sekolah. Lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran bagi siswa, karena lingkungan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional boy-boyan dapat membantu siswa dalam memahami materi satuan jarak dan bangun ruang serta membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Matematika bagi sebagian besar siswa merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit. Dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika, siswa banyak mengalami kesulitan dalam proses pemahaman untuk memecahkan sebuah soal. Dalam hal ini seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta dapat mengembangkan serta menginovasikan sebuah strategi dan media pembelajaran agar siswa dapat lebih antusias dalam belajar matematika. Kreativitas seorang guru sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan suatu kegiatan pembelajaran berhasil. Sebagaimana dari hasil observasi terhadap siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik khususnya dalam mata pelajaran Matematika, diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran matematika kurang efektif sebab siswa tidak dapat mencerna pembelajaran yang diberikan pendidik. Siswa kelas 6 yang seharusnya memahami mengenai materi operasi hitung bilangan bulat dan hafal satuan jarak atau berat tetapi keadaan dilapangan siswa masih kesulitan dan kurang mampu untuk mengerjakan soal atau pertanyaan tersebut. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab, antara lain mulai dari kurangnya kemauan guru untuk mengembangkan model pembelajaran, kemampuan guru memahami inti pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan teori-teori pembelajaran terbaru dan juga kemampuan guru memahami karakter setiap siswa. Dari berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa kelas 6 UPT SD Negeri 43 Gresik tersebut perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang nantinya dapat membantu siswa kelas 6 tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik, peneliti mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika mulai dari materi operasi hitung bilangan bulat, bangun ruang, dan hafalan satuan jarak atau berat dengan memanfaatkan media permainan tradisional (boy-boyan) untuk menghafalkan satuan jarak dan berat serta memanfaatkan media berbasis lingkungan untuk pemahaman operasi hitung bilangan bulat seperti transaksi jual beli serta pemahaman materi bangun ruang melalui benda-benda di sekitar. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan sebanyak 2 siklus untuk menguji

dampak dari penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional (boy-boy) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dan satuan jarak siswa kelas VI UPT SDN 43 Gresik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas bahwasannya hanya terdapat 17% jawaban siswa yang mengarah bahwa pembelajaran matematika menyenangkan dan mudah dipahami dan 83% jawaban siswa mengarah bahwa pembelajaran matematika tidak menyenangkan dan sulit dipahami. Sehingga, peneliti melakukan kegiatan siklus 1 dengan memberikan pre-test berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 5 soal. Hasil yang didapatkan yaitu nilai yang didapatkan siswa masih rendah. Sehingga, peneliti melakukan treatment atau perlakuan kepada siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik dengan memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional boy-boy untuk menghafal satuan jarak dan mendalami serta memahami konsep perhitungan satuan jarak yang nantinya tindakan akan dilanjutkan dengan Post-Test. Setelah semua treatment dan perlakuan sudah dilakukan peneliti, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan post-test dengan soal yang berbeda dan berjumlah 5 soal dan mendapatkan hasil peningkatan pemahaman siswa serta hasil belajar siswa melalui treatment yang sudah dilakukan peneliti. Kemudian, peneliti melakukan siklus 2 untuk mengetahui apakah pemahaman siswa tentang materi hanya bertahan sementara atau sudah tertanam kepada siswa tentang pemahaman konsep dan materi satuan jarak ataupun bangun ruang. Pada siklus 2 siswa diberikan pre-test pilihan ganda berjumlah 5 soal dengan soal yang berbeda dari pre-test sebelumnya. Hasil yang didapatkan yaitu beberapa siswa sedikit lupa atau tidak ingat materi yang sudah disampaikan dipertemuan sebelumnya. Peneliti memberikan kembali treatment permainan tradisional boy-boy dan media berbasis lingkungan agar siswa tidak mudah bosan dan mengingatkan kembali materi dipertemuan sebelumnya. Setelah treatment dilakukan siswa kembali diberikan post-test pilihan ganda berjumlah 5 soal yang berbeda dari sebelumnya. Dari post-test tersebut didapatkan hasil bahwa siswa sudah memahami materi yang telah diberikan. Dari data diatas sudah 100% dari jumlah siswa atau 12 siswa secara keseluruhan mendapat nilai ≥ 60 . Sehingga, dapat disimpulkan dan dibuktikan bahwa treatment yang dilakukan memberikan dampak terhadap hasil belajar matematika siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis lingkungan dan permainan tradisional boy-boy dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 UPT SDN 43 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumarni, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016," *J. Mitra Pendidik*, vol. 3, no. 2, pp. 184–194, 2019, [Online]. Available: <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- [2] R. L. S. Farias, R. O. Ramos, and L. A. da Silva, *Numerical solutions for non-Markovian*

stochastic equations of motion, vol. 180, no. 4. 2009. doi: 10.1016/j.cpc.2008.12.005.

[3] A. Arviana, Syahrilfuddin, and Z. Antosa, "Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. guru Sekol. dasar Fak. dan ilmu Pendidik. Univ. Riau Pekanbaru*, pp. 28–34, 2020, [Online]. Available:

file:///D:/BACKUP DATA C/Downloads/7881-17647-1-PB.pdf

[4] Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika," *J. Pendidik. Mat. Parad.*, vol. 6, no. 2, pp. 130–141, 2020, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/960/>

[5] R. Firmansyah and I. Saidah, "Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT," *Informatika*, vol. 3, no. September, pp. 176–182, 2016.

[6] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.