

# Pemanfaatan Permainan Tradisional Intingan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 77 Rante Lemo

Reni Lestari<sup>1✉</sup>, Putriyani<sup>2</sup>, & Eka Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

✉E-mail: [renilestari822@gmail.com](mailto:renilestari822@gmail.com)

---

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 77 Rante Lemo dengan jumlah siswa yaitu 11 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan soal tes. Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya permainan tradisional intingan dimana pada siklus I ada 7 siswa yang sudah tuntas sesuai dengan KKM dan 4 siswa belum tuntas dengan presentase ketuntasan 64% dan nilai rata-rata 72,72, sedangkan pada siklus II ada 10 siswa yang sudah tuntas dan hanya 1 siswa yang belum tuntas dengan presentase ketuntasan 91% dan nilai rata-rata 86,36%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional intingan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN 77 Rante Lemo.

**Kata kunci:** Permainan tradisional intingan; Hasil belajar matematika; siswa

## Abstract

*The purpose of this study was to improve student learning outcomes in mathematics through the use of traditional intingan games as a learning medium. This study used classroom action research consisting of two cycles where each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were grade II students of SDN 77 Rante Lemo with a total of 11 students. The instruments used in the study were student observation sheets, teacher observation sheets, and test questions. Learning outcome data was analyzed using quantitative analysis. The results of the study showed an increase in student learning outcomes after the implementation of traditional intingan games where in cycle I there were 7 students who had completed according to the KKM and 4 students had not completed with a completion percentage of 64% and an average score of 72.72, while in cycle II there were 10 students who had completed and only 1 student had not completed with a completion percentage of 91% and an average score of 86.36%. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of traditional intingan games can improve mathematics learning outcomes in grade II students of SDN 77 Rante Lemo.*

**Keywords:** Traditional intingan game; Mathematics learning outcomes; students

## PENDAHULUAN

Ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan untuk membekali anak dengan kemampuan berfikir logis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah, namun ada kalanya pembelajaran matematika malah dianggap sebagai masalah karena sulit untuk dipahami (Permatasari et al., 2023). Dari sudut pandang siswa, pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, cenderung membosankan dan monoton Yeni & Almuslim (2015). Kesulitan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Penyebab kesulitan belajar tidak dapat ditentukan secara langsung tanpa melalui pengamatan terlebih dahulu di dalam proses pembelajaran, ada banyak faktor yang dapat memengaruhi kesulitan belajar diantaranya bisa saja berasal dari siswa, guru, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Strategi pembelajaran yang kurang efektif membuat siswa merasa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, oleh karena itu kesulitan siswa dalam memahami materi akan berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Menurut Gagne dalam Sulkar (2017) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran atau dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan setelah proses belajar selesai. Perubahan yang terjadi ditandai dengan adanya peningkatan dan perkembangan kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar akan terlihat setelah adanya proses belajar, pembelajaran

dapat dikatan berhasil jika siswa mengalami perubahan setelah belajar dimana yang dari sebelumnya tidak tau menjadi tau.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar biasanya berasal dari faktor internal dan faktor eksternal (Ayu et al., 2021). Guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran di sekolah, guru perlu berupaya menciptakan inovasi serta strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa merasa nyaman, senang, dan mudah ketika mengikuti proses pembelajaran. Semenarik apapun materi pembelajaran jika hanya sebatas dijelaskan tanpa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu maka hal tersebut akan membuat siswa merasa sulit memahami pembelajaran yang bersifat abstrak (Lestari et al., 2023). Upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah dan cepat memahami materi yang disampaikan (Simanjuntak et al., 2021). Media belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan guna menyalurkan sebuah pesan untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar Yusufhadi Miarso dalam Teni (2019). Pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk memvisualisasikan benda-benda matematika agar menjadi konkret, dan menjadikan pelajaran lebih efektif dan efisien Ulya (2017).

Inovasi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan antara seni, budaya, dan matematika atau biasa disebut

etnomatematika. Etnomatematika merupakan cara khusus yang dilakukan dalam suatu aktifitas seperti berhitung, mengukur, mengelompokkan, dan mengurutkan (Kencanawaty et al., 2020). Penggunaan etnomatematika dalam pembelajaran akan memberi nuansa baru dalam proses pembelajaran yang akan menggabungkan antara pembelajaran dan permainan tradisional (Muhammad et al., 2023), S. Sirate (2012). Melalui etnomatematika diharapkan menjadi alternatif untuk menarik siswa belajar sambil bermain secara konseptual Gita Kencanawaty dan Irawan (2017).

Berdasarkan observasi awal, guru matematika yang ada di SDN 77 Rante Lemo umumnya masih mengajar dengan cara lebih banyak menjelaskan materi dan hanya berpatokan pada buku paket siswa. Beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan dalam proses pembelajaran, yaitu saat guru menjelaskan materi kebanyakan siswa hanya melamun atau menghayalkan apa yang disampaikan, pembelajaran yang lebih berfokus pada guru, dan kurangnya inovasi pembelajaran seperti pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang hanya sebatas disampaikan dan dijelaskan.

Selain itu nilai yang diperoleh siswa pada tahun 2023 semester ganjil dari 11 siswa kelas II SDN 77 Rante Lemo dengan KKM 70 hanya ada 5 siswa yang mendapat nilai diatas KKM sedangkan 6 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pembaharuan gaya mengajar yang lebih bervariasi dan berinovasi seperti pemanfaatan media pembelajaran sebagai alternatif dalam penyampaian materi.

Dengan mencermati kondisi di atas, maka peneliti bermaksud untuk mencoba menerapkan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media pembelajaran yang dimaksud adalah pemanfaatan permainan tradisional intingan. Permainan tradisional intingan digunakan sebagai media dalam proses penyampaian materi pembelajaran matematika yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa yang diharapkan menjadi solusi alternatif untuk mengubah statement siswa mengenai pembelajaran matematika yang membosankan, tidak menarik, dan sulit untuk dipahami.

Menurut Suparman dalam (Widyastuti et al., 2020) berpendapat bahwa permainan merupakan kebutuhan batiniah pada setiap anak, dengan permainan dapat meningkatkan keterampilan serta perkembangan anak dengan menciptakan suasana yang menarik serta menyenangkan. Permainan tradisional adalah permainan sederhana dengan alat yang sederhana agar lebih mudah dimainkan yang bertujuan untuk bisa membuat anak lebih mengenal alam dan lingkungan sekitarnya Atfal (2023). Lebih lanjutnya permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional intingan.

Permainan tradisional intingan merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menggambar terlebih dahulu kotak-kotak pada sebidang tanah atau lantai dengan menggunakan batu atau potongan genting sebagai alat dalam permainan (Indriyani et al., 2021), Gita Anggraini (2020). Cara melakukan permainan tradisional intingan yaitu melompat diatas kotak yang telah digambar lebih dahulu dengan menggunakan satu kaki kemudian

kotak yang terdapat batu di dalamnya tidak boleh diinjak (Fauziah et al., 2020).

Menurut (Dilla et al., 2021) permainan tradisional intingan memuat konsep matematika didalamnya, permainan ini memiliki unsur pola atau bentuk yang menggambarkan beberapa bentuk bangun datar dimana bentuk bangun datar yang ada pada permainan dapat digunakan sebagai ikon pembelajaran. Ikon pembelajaran yang dimaksud yaitu adanya bangun datar pada permainan tradisional intingan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat langsung oleh siswa ketika melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Suryana & Giyartini (2021) dengan judul penelitian “ Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Jaring-jaring Kubus” hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring kubus. Sedangkan penelitian yang dilakukan Atfal (2023) dengan judul “ Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari sebelumnya karena pada permainan tradisional engklek siswa bekerja sama dalam melakukan permainan sedangkan guru berperan sebagai fasilitator untuk menjelaskan apa yang belum dipahami oleh siswa.

Karena banyaknya manfaat dan kegunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, peneliti bermaksud untuk menggunakan media permainan tradisional sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar sederhana. Kurangnya

pengembangan inovasi media pembelajaran mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang hanya sebatas dijelaskan oleh guru, proses pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, dan tidak adanya media pendukung dalam proses pembelajaran mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai Pemanfaatan Permainan Tradisional Intingan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 77 Rante Lemo.

## METODE PENELITIAN

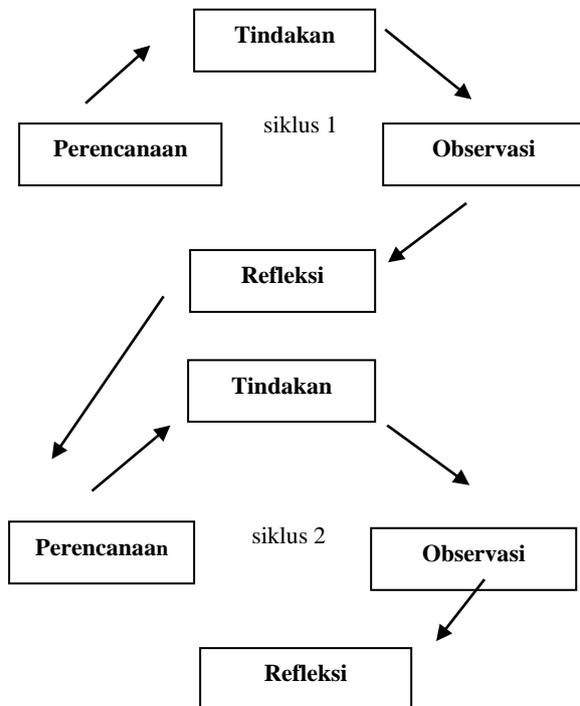
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat sistematis yang berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi dalam kelas yang dilaksanakan secara terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lestari et al., 2023).

Penelitian tindakan kelas adalah sebuah tindakan yang dilakukan secara nyata sebagai bentuk kegiatan pemecahan suatu masalah (Pahleviannur et al., 2022).

Lokasi penelitian terletak di SDN 77 Rante Lemo Desa Latimojong Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas II SDN 77 Rante Lemo yang berjumlah 11 orang terdiri dari 6 orang peserta didik perempuan dan 5 orang peserta didik laki-laki.

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan 4 kali pertemuan dimana pada setiap siklus terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Data hasil belajar dianalisis menggunakan data analisis kuantitatif.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yaitu model PTK Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur PTK Kemmis dan Mc Taggart membentuk siklus seperti spiral sesuai Gambar 1.



**Gambar 1.** Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, dan tes akhir hasil belajar siswa.

Penelitian dapat dikatakan berhasil jika indikator tercapai yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa dimana rata-rata nilai dalam kelas mencapai KKM yaitu 70 dan secara klasikal tuntas minimum 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Tindakan

Sebelum peneliti menerapkan permainan tradisional intingan peneliti

terlebih dahulu melakukan pre test pada pra tindakan. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan berupa pemanfaatan permainan tradisional intingan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Dalam proses pembelajaran pra tindakan masih menggunakan media buku yang dimana lebih berfokus pada peneliti sebagai penyampai materi, setelah pembelajaran selesai siswa akan diberikan tes untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkannya permainan tradisional intingan.



**Gambar 2.** Proses Pembelajaran Pra tindakan.

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa pada proses pembelajaran dikelas lebih berfokus pada guru, siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

### 2. Siklus I

Pada siklus I peneliti mulai menerapkan permainan tradisional intingan dalam proses pembelajaran dimana hal tersebut berpatokan pada RPP yang telah dibuat sebelumnya. Permainan tradisional intingan memuat konsep matematika disalamnya dimana pada permainan tradisional intingan setiap petak pada permainan memuat gambar bangun datar

didalamnya hal ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan perkembangan siswa melalui pengimplementasian pemanfaatan permainan tradisional intingan (Khoerunnissa et al., 2023).

Penerapan pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Proses Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Intingan.

Pada Gambar 3 diatas menunjukan proses pembelajaran melalui pemanfaatan permainan tradisional intingan pada materi bangun datar sederhana. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa akan menyebutkan nama bangun datar yang dipijaknya serta menunjukan dan meyebutkan jumlah sisi pada bangun datar tersebut.

Pada proses pembelajaran siklus I setelah diterapkannya permainan tradisional intingan antusias siswa dalam proses pembelajaran mulai menunjukan adanya peningkatan seperti dijelaskan bahwa penggunaan media nyata dalam proses

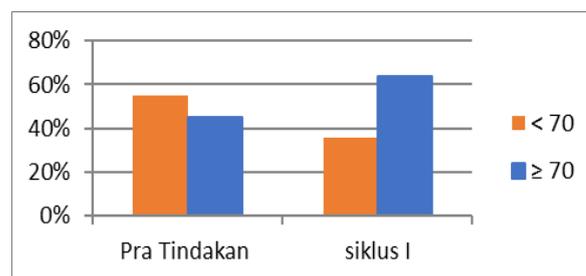
pembelajaran akan merangsang antusias siswa dalam belajar sambil bermain Haryati (2019).

Proses pembelajaran pada siklus 1 berlangsung selama 2 kali pertemuan, setelah itu peneliti memberikan tes akhir. Hasil analisis kuantitatif menunjukan bahwa rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh pada siklus I mencapai 72,72. Untuk tabel frekuensi KKM siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1.

KKM	Frekuensi	Presentase
<70	4	36%
≥ 70	7	64%

Selanjutnya dapat dilihat grafik hasil belajar siswa siklus I yang ditunjukkan pada gambar 2.



**Gambar 4.** Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pratindakan dan Siklus 1.

Berdasarkan pada Gambar 4 pada grafik di atas dapat dilihat hasil belajar pada siklus I yang diikuti oleh 11 siswa kelas II diperoleh nilai rata-rata siswa dengan nilai kiteria ketuntasan minimum (KKM) ≥ 70 yaitu 72,72. Berikut dapat dilihat perbandingan nilai yang diperoleh siswa pada pra tindakan dan siklus I yang ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Perbandingan Nilai Siswa pada pra tindakan dan siklus 1.

Aspek yang diamati	Pra Tindakan	Siklus I
Nilai tertinggi	80	90
Nilai Terendah	40	45
Nilai Rata-rata	63,63	72,72
Jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM	6	4
Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM	5	7
Persentase peserta didik yang belum mencapai KKM	55%	36%
Presentase peserta didik yang sudah mencapai KKM	45%	64%

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa setelah dilakukan tindakan berupa pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada taraf presentase ketuntasan pra tindakan yaitu 45% mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 64% hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional intingan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Arista et al., 2018).

Mengacu pada nilai ketuntasan klasikal yaitu 85% dapat dikatakan bahwa meskipun sudah ada peningkatan hasil belajar pada siklus I namun hal tersebut belum mencapai nilai klasikal ketuntasan yang telah ditentukan sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II sebagaimana prosedur penelitian tindakan kelas (PTK).

Pada pelaksanaan penelitian terdapat lembar observasi yang mencakup aktivitas peserta didik. Lembar observasi pada siklus I dengan menggunakan pemanfaatan permainan tradisional intingan mencakup aspek perhatian, partisipasi, kerjasama, dan pemahaman. Berikut dapat dilihat nilai rata-rata hasil observasi siswa pada siklus I.

**Tabel 3.** Lembar Observasi Siswa Siklus I.

Siklus I	Indikator			
	Perhatian	Partisipasi	Kerjasama	Pemahaman
Rata-rata	1,75	2	2,45	2,63
Presentase	43,18%	50%	61,25%	65,90%
Kategori	Cukup	Cukup	Baik	Baik
Total	55,08%			

Berdasarkan tabel 3 di atas, data yang diperoleh selama siklus I dapat dikatakan berlangsung dengan baik namun belum optimal. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika keseluruhan presentase hasil belajar siswa sudah mencapai 85%, ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran pada siklus I belum berlangsung secara optimal diantaranya masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung, kurangnya partisipasi siswa menyebabkan tidak meratanya pembelajaran. Mengacu pada hal tersebut maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa yang dimana pada siklus II peneliti akan tetap menggunakan tahap penelitian seperti pada siklus I akan tetapi peneliti terlebih dahulu memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. siklus II dimulai pada tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

### 3. Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II dimulai dengan perencanaan pembelajaran yang berpatokan pada RPP yang telah dibuat sebelumnya dimana dalam RPP tersebut memuat pembelajaran yang telah direfleksi dan diperbaiki berdasarkan hambatan-hambatan dalam siklus I. Ada beberapa hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I diantaranya siswa belum terbiasa dengan media pembelajaran yang baru diterapkan, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan selama proses pembelajaran

berlangsung, serta kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan pembelajaran yang tidak merata. Berdasarkan hambatan-hambatan tersebut hal yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya untuk mengatasinya yaitu sebelum tindakan pada siklus II dilakukan peneliti terlebih dahulu menekankan kembali kepada siswa bagaimana cara melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan permainan tradisional intingan agar siswa bisa paham bagaimana cara bermain sambil belajar, peneliti juga akan menekankan kembali kepada siswa bahwa selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa aspek yang menjadi penilaian di antaranya aspek perhatian, partisipasi, kerjasama, dan pemahaman sehingga siswa dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap tindakan masih menggunakan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengukur aktifitas siswa yang mencakup aspek perhatian, partisipasi, kerjasama, dan pemahaman siswa. Pada akhir pembelajaran siklus II dilakukan evaluasi berupa pemberian tes untuk mengukur kembali hasil belajar siswa setelah diberi tindakan berupa pemanfaatan permainan tradisional intingan. Proses pembelajaran berlangsung baik dan optimal dimana hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan penafsiran dalam pembelajaran serta menarik minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Supardi et al., 2015).

Proses pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan permainan

tradisional intingan sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 5.

**Gambar 5.** Proses Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Intingan.



Pada Gambar 5 diatas menunjukkan siswa sedang membuat permainan tradisional intingan dengan mengkreasikan beberapa gambar bangun datar sederhana. Siswa akan merancang sendiri permainan tradisional intingan kemudian siswa akan bermain dengan cara menyebutkan nama bangun datar yang dipijaknya, menyebutkan jumlah sisi, dan menyebutkan jumlah sudut pada bangun datar tersebut.

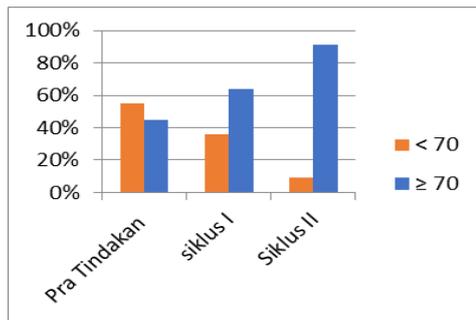
Pada akhir pertemuan siklus II peneliti akan memberikan tes evaluasi untuk melihat pencapaian hasil belajar peserta didik. Berikut dapat dilihat frekuensi nilai KKM siswa pada siklus II.

**Tabel 4.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.

KKM	Frekuensi	Presentase
<70	1	9%
≥ 70	10	91%

Dapat dilihat pada Tabel 4 jumlah siswa kelas II yang sudah mencapai kriteria

ketuntasan minimum (KKM) yaitu  $\geq 70$  ada 10 siswa dengan presentase 91% sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM)  $<70$  ada 1 siswa dengan presentase 9%. Berikut gambar grafik dari pencapaian hasil belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II.



**Gambar 6.** Perbandingan Hasil Belajar Pra tindakan, Siklus I, Siklus II.

Berdasarkan Gambar 6 pada grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai presentase ketuntasan nilai klasikal dengan perolehan sebanyak 91% atau jumlah siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 10 siswa. Kriteria ketuntasan pada siklus II sudah terpenuhi. Berikut nilai antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 5.** Perbandingan Hasil Belajar Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Aspek yang diamati	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	90	100
Nilai Terendah	40	45	60
Ni Nilai Rata-rata	63,63	72,72	86,36
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	6	4	1
Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM	5	7	10
Persentase siswa yang telah mencapai KKM	45%	64%	91%
Presentase siswa yang belum mencapai KKM	55%	36%	9%

Berdasarkan tabel 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai presentase ketuntasan pra tindakan 45%, siklus I 64%, dan siklus II 91% dimana hal tersebut sudah memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Dengan melihat hal tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian telah mencapai kriteria keberhasilan maka dari itu penelitian ini tidak lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berikut adalah tabel observasi siswa pada siklus II. Observasi siswa digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan aktivitas ssiswa dibandingkan pada siklus I.

**Tabel 6.** Lembar Observasi Siswa Siklus II.

Siklus II	Indikator			
	Perhatian	Partisipasi	Kerjasama	Pemahaman
Rata-rata	2,63	2,72	2,63	3,09
Presentase	65,90%	68,18%	65,90%	77,27%
Kategori	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali
Total	69,31%			

Berdasarkan tabel 6, data yang diperoleh selama siklus II dapat disimpulkan bahwa bahwa pada siklus II ini pembelajaran berlangsung dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat dibandingkan pada siklus I. Hasil observasi siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Pemanfaatan permainan tradisional intingan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi bangun datar sederhana sudah mencapai ketuntasan pada siklus II dimana hasil belajar siswa pada siklus II yang diikuti oleh 11 peserta didik dengan presentase ketuntasan 91% dengan KKM  $\geq 70$ . Pada lembar obseservasi siswa siklus II juga menagalami peningkatan dengan nilai presentase 69,31%. Pada siklus

II tahap refleksi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional intingan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional intingan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 77 Rante Lemo. Hal ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryana & Giyartini (2021) dengan judul penelitian pengaruh permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika pada materi jarring-jaring kubus hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian yang dilakukan oleh Atfal (2023) dan (Dilla et al., 2021) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional intingan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Astuti & Hidayat (2024) dengan judul penelitian implementasi pendekatan etnomatematika dengan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ma'arif Lipursari kecamatan Leksono Kabupaten Wonosobo tahun pelajaran 2023/2024 dengan hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah di diterapkannya implementasi pendekatan etnomatematika dengan permainan tradisional engklek. Selain dapat meningkatkan hasil belajar permainan tradisional intingan juga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan pengalaman yang menyenangkan (Yanti et al., 2022).

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yaitu ayah Almarhum Yunus dan ibu tercinta Niak yang sudah berjuang untuk membawa

peneliti sampai pada titik dimana selangkah lagi akan sampai pada tahap akhir sebagai mahasiswa. Peneliti juga mengucapkan terimakasih banyak kepada kakak Patima Amd.Keb, Asri Kunnu S.Pd, Ancong, dan Ida atas dukungan dan motivasi pada setiap langkah peneliti. Peneliti juga mengucapkan terimakasih atas semua pihak yang sudah membantu peneliti dalam membantu penerbitan ini.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mana dapat dibuktikan melalui pemanfaatan permainan tradisional intingan sebagai media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 72,72, dan siklus II 86,36 dengan kategori tinggi.

Setelah diterapkannya pemanfaatan permainan tradisional intingan, hasil belajar siswa kelas II SDN 77 Rante lemo mengalami peningkatan. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, pemanfaatan permainan tradisional intingan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada nilai rata-rata siklus I pada indikator perhatian 1,75 dengan presentase 43,18%, indikator partisipasi 2 dengan presentase 50%, indikator kerjasama 2,45 dengan presentase 61,25 %, dan indikator pemahaman 2,63 dengan presentase 65,90% peningkatan keaktifan peserta didik terus mengalami peningkatan pada siklus II dapat dilihat pada nilai rata-rata indikator perhatian 2,63 dengan presentase 65,90%, indikator partisipasi 2,72 dengan presentase 68,18%, indikator kerjasama 2,63 dengan presentase

65,90%, dan indikator pemahaman 3,09 dengan presentase 77,27%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arista, L. O., Handayanto, A., & Damayani, A. T. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered-Head Together Berbantu Media Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iii Sdn Bendungan Semarang. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 2(3), 47. <https://doi.org/10.24114/jgk.v2i3.10383>
- Astuti, P., & Hidayat, M. S. (2024). *Implementasi Pendekatan Etnomatematika Dengan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI MA'ARIF Lipursari Kecamatan Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2023/2024*. 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.32699/alphateach.v3i2.5962>
- Atfal, M. F. (2023). *Penerapan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar di sd negeri 024 samarinda utara tahun 2022*. 7(2), 183–191. <https://doi.org/10.24903/pm.v9i1>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Dilla, Syar, N. I., & Supriadi, G. (2021). Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 12(1), 61–76. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.600>
- Fauziah, A., Erawati, E., & Annisa, C. (2020). *ENGKLEK GEN 4 . 0 ( STUDI ETNOMATEMATIKA : PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA )*. 3(1), 33–48. <https://doi.org/10.30762/f>
- Gita Anggraini, H. P. (2020). *Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar*. 6, 87–101. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i1.952>
- Gita Kencanawaty, A. I. (2017). *Penerapan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Berbasis Budaya*.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 02(01), 187–194. <https://doi.org/10.35569/jpg.v6i2>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1107>
- Khoerunnissa, Nazla R, Y. S., & Eva, Z. N. (2023). *Eksplorasi konsep matematika pada permainan tradisional kelereng dan engklek*. 4(3), 803–812. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1195>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103.

- <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>  
 Muhammad, I., Marchy, F., Naser, A. do muhamad, & Turmudi, T. (2023). Analisis Bibliometrik: Tren Penelitian Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Di Indonesia (2017 – 2022). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 267. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.14085>
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- S. Sirate, F. (2012). Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 41–54. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a4>
- Simanjuntak, J., Tambunan, H., Studi, P., Pendidikan, P., & Matematika, M. P. (2021). *ETNOMATEMATIKA : EKSPLORASI PERMAINAN ENKGLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA ( ETNOMATHEMATICS : EXPLORATION OF ENKGLEK GAMES AS A MATHEMATICS LEARNING MEDIA )*. 5(2). <https://doi.org/10.36764/jc.v5i2.664>
- Sulkar, A. (2017). *Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas ii sdn 248 laikang kabupaten bulukumba*.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.21831>
- Suryana, Y., & Giyartini, R. (2021). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Jaring-Jaring Kubus*. 8(2), 254–264. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i1>
- Teni, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6, 371–376.
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.247>
- Yanti, Y. R., Sari, E., Azzahra, M., & Semarang, U. N. (2022). Penerapan Metode Etnomatematika Pada Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Datar Matematika Jenjang Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4(Sandika IV), 612–618.
- Yeni, E. M., & Almuslim, U. (2015). *Kesulitan Belajar Di Sekolah*. 2(2), 1–10.