

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL BAGASING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENJASKES
DI SDN 3 PETUK KATIMPUN**

Akhmad Syarif
Universitas PGRI Palangka Raya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Petuk Katimpun. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui hasil penerapan metode permainan tradisional bagasing dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Penjaskes siswa di kelas V adalah dengan tes, observasi siswa, serta kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis. Perhitungan data diperoleh t hitung 10,741 dan t tabel 1,66757 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena t hitung 10,741 > t tabel 1,66757, maka dapat ditetapkan terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* setelah menerapkan metode permainan tradisional bagasing di kelas V. Sehingga dapat disimpulkan metode permainan tradisional bagasing dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Penjaskes siswa di kelas V.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Bagasing, Mata Pelajaran Penjaskes.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses belajar yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang yang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin terjadi oleh perubahan pada pengetahuan, keterampilan atau sikap. Apabila proses belajar itu di selenggarakan secara formal di sekolah-sekolah. Tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa. Baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun

sikap. Selama proses belajar tersebut di pengaruhi oleh lingkungan yang antar lain yaitu : terdiri atas murid, guru, dan staf sekolah lainnya serta bahan materi lainnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk

dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan, permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, dan hasil suatu peradaban. Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budaya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh televisi dan video game yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis maupun

penurunan konsentrasi dan semangat belajar.

Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan yakni semakin kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan. Banyaknya kegunaan permainan bagi proses pembelajaran perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut. Mengenal permainan tradisional bermain congklak, egrang, balap karung, bola bekel dan lain-lain di masa muda, akan mengantarkan mereka pada permainan yang bermanfaat dalam kegiatan belajar untuk meraih prestasi di

masa yang akan datang. Tanpa mengenalnya di masa muda, sulit bagi anak-anak untuk menerima hal yang sama yang dahulu mereka mainkan bahkan yang pernah dimainkan pula oleh ayah, ibu, dan kakek-neneknya. Operasional pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar. misalnya dalam permainan bagasing yang terbuat dari kayu, layangan, yoyok, parasut dan-lain-lain. Bagi anak permainan dapat dijadikan kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Melalui permainan, berbagai pekerjaannya dapat terwujud dan permainan dapat dipilih oleh anak karena menyenangkan bukan untuk memperoleh hadiah atas pujian. permainan tradisional juga dapat membantu fisik bisa lebih sehat karena disana kita bisa beraktifitas (mengeluarkan keringat) dengan demikian dapat di tarik kesimpulan yaitu media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajardemi tercapainya media pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

TINJAUAN TEORITIS

Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak ialah permainan yang dimainkan anak- anak pada usia dini, balita, dan usia sekolah dasar.

Permainan tradisional anak- anak bersifat turun temurun dan tidak diketahui asal mula serta siapa yang menciptakan permainan tersebut. Oleh karena itulah, permainan tradisional memiliki sifat atau ciri yang sudah tua usianya. Permainan tradisional anak-anak biasa dimainkan anak-anak dalam satu lingkungan, baik lingkungan keluarga, rumah, ataupun sekolah. Pada dasarnya anak-anak mengetahui tata cara atau macam-macam jenis permainan tradisional ini dari pewarisan generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut

sebagai seni tradisional.

Bagasing

Bagasing ini seperti gasing pad umumnya. Tetapi gasing disini terbuat dari batang atau pohon karet. Biasanya bermain dalam 2 mode yakni adu lama dan adu tikam. Dalam adu lama, gasing yang paling lama berputar itulah yang keluar sebagai pemenang. Sedang dalam adu tikam, satu gasing di mainkan terlebih dahulu baru kemudian lawan akan melemparkan gasingnya hingga mengenai gasing yang sedang berputar, dan yang bisa bertahan adakah pemenangnya. Ada beberapa jenis permainan gasing, yakni :

1. Gasing Balanga

Gasing Balanga juga merupakan jenis gasing tradisional Suku Dayak khas Kalimantan Tengah yang sering dipertandingkan dalam tradisi "Bagasing". Jika pada Gasing Pantau mampu berputar lebih lama serta mengeluarkan bunyi yang nyaring, maka tidak demikian halnya dengan Gasing Balanga, gasing jenis Balanga ini adalah gasing yang umumnya dibuat dan dimainkan untuk tujuan diadu dengan gasing lain. Tradisi mengadu Gasing Balanga ini dikenal warga masyarakat Dayak di Kalimantan Tengah dengan sebutan Batikam yakni mengadu ketahanan Gasing Balanga saat satu sama lain saling bersentuhan. Dalam

kegiatan Batikam ini tidak jarang salah satu gasing akan pecah atau terbelah akibat benturan yang sangat keras. Gasing yang terjatuh, keluar dari arena permainan, apalagi sampai terpecah maka secara otomatis akan menjadi pihak yang kalah. Bentuk Gasing Balanga menyerupai sebuah tempayan atau dalam Bahasa Dayak Kalteng dikenal dengan istilah "Balanga". Ukuran Gasing Balanga atau gasing aduan ini biasanya memiliki diameter lingkaran sekitar 9 Cm dan tinggi sekitar 7 Cm.

2. Gasing Pantau

Gasing Pantau merupakan satu diantara jenis gasing tradisional khas Provinsi Kalimantan Tengah, Dalam budaya masyarakat Dayak Kalteng tradisi memainkan gasing ini dikenal dengan istilah "Bagasing". Gasing Pantau adalah gasing yang dimainkan sedemikian rupa agar dapat berputar dalam waktu yang cukup lama. Ciri khas Gasing Pantau yang membedakannya dengan jenis gasing tradisional khas Kalteng lainnya yakni Gasing Balanga adalah Gasing Pantau mampu mengeluarkan bunyi. Perpaduan antara lamanya perputaran gasing pada suatu poros dengan dinamika nada yang dikeluarkan oleh Gasing Pantau inilah yang membuat jenis gasing ini cukup menarik dan

sering diperlombakan pada berbagai festival seni dan budaya Suku Dayak. Gasing Pantau yang mampu berputar lebih lama dan mengeluarkan bunyi yang nyaring biasanya akan keluar sebagai pemenang.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai yang bisa dijadikan sebagai bukti nyata dari perubahan yang dialami oleh orang yang belajar. Hasil belajar kerap kaitannya dengan pengertian belajar dalam arti sempit. Tujuan belajar yang diinginkan dari sudut kognitif ialah peserta didik mampu menguasai materi ajar yang disampaikan oleh guru di kelas. Dan dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa di kelas. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

1. Keterampilan dan Kebiasaan,
2. Pengetahuan dan Pengertian,
3. Sikap dan Cita-cita.

Sedangkan, dalam buku penilaian hasil proses belajar mengajar, Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni :

1. Informasi Verbal,
2. Keterampilan Intelektual,
3. Strategi Kognitif,
4. Sikap, dan
5. Keterampilan Motoris.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap variabel dan kondisi eksperimen. Peneliti ikut berpartisipasi penuh dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Di mana peneliti berperan sebagai pengajar di kelas.

Peneliti menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitiannya. Kelas tersebut mendapat perlakuan dalam penelitian eksperimen ini. Sebelum mendapatkan perlakuan, kelas eksperimen harus mendapatkan pengukuran awal terlebih dahulu atau *pretest* terkait dengan hasil belajar siswa dalam materi jurnal umum. Kemudian kelas eksperimen satu (E_1) diberi perlakuan (X), perlakuan tersebut ialah penerapan metode permainan tradisional bagasing dalam pembelajaran Penjaskes di kelas.

Setelah diberi perlakuan, kelas eksperimen satu (E_1) diberi tes berupa *posttest*. Kemudian dilihat apakah ada perubahan rata-rata hasil belajar dari *pretest* atau tes sebelum diberi perlakuan dengan *posttest* atau tes sesudah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian eksperimen *one group pretest posttest design*. Yaitu model penelitian eksperimen yang dilakukan pada

satu kelompok saja, tanpa kelompok pembanding. Model ini lebih sempurna jika dibandingkan dengan model *one shot case study*, karena sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti.

Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono, “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Populasi sama dengan sampel yang dijadikan obyek dalam penelitian ini ialah kelas V, Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling atau teknik pengambilan sampel *sampling purposive*. Hal ini dikarenakan *sampling purposive* ialah teknik penentuan sampel dengan

pertimbangan tertentu. Dikarenakan pada penelitian ini peneliti membutuhkan kelas yang memiliki masalah dalam hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Penjaskes dan setelah dilakukan penelitian serta observasi di kelas V, dari 35 siswa terdapat 22 orang siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKM, yaitu 75. Hal ini menunjukkan tingkat kemampuan siswa rendah, dimana hanya 37 % siswa yang mampu memiliki nilai di atas KKM. Dan dapat disimpulkan, kelas V merupakan kelompok kelas memiliki tingkat hasil belajar yang cukup rendah.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, ialah :

1. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat sering digunakan dalam melakukan penelitiannya. Tes dalam penelitian pendidikan biasanya digunakan untuk melihat bagaimana perkembangan siswa ketika menerima sebuah stimulus yang diterapkan untuk siswa yang menjadi objek penelitian. Selain itu tes juga sering digunakan untuk menguji kemampuan seorang guru dalam menguasai materi pelajaran yang harus dikuasainya. Teknik pengumpulan data tes, digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besarkah perbedaan hasil

belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan tradisional bagasing. Dan, Instrumen yang peneliti gunakan untuk teknik pengumpulan data tes ialah naskah soal. Langkah-langkah dalam mengembangkan instrumen adalah menetapkan spesifikasi, yaitu berisi uraian yang menunjukkan keseluruhan karakteristik yang harus dimiliki suatu instrumen, yaitu :

- 1) Menentukan Tujuan,
- 2) Menyusun Kisi-kisi,
- 3) Memilih Bentuk Instrumen,
- 4) Menentukan Panjang Instrumen.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang memiliki ciri lebih spesifik dibandingkan dengan kedua teknik pengumpulan data lain, seperti wawancara dan kuesioner. Ketika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain. Observasi berbeda, teknik pengumpulan data observasi tidak terbatas pada orang, melainkan juga pada objek-objek alam yang lainnya. Selain itu, observasi biasanya digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan

teknik pengumpulan data observasi, untuk mencatat serta mengingat pengamatan yang peneliti lakukan di kelas V. Selain itu, peneliti juga terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebagai guru yang mengajar materi di kelas V. Dan dapat disimpulkan, bahwa peneliti melakukan kegiatan observasi berpartisipatif atau *participant observation*.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan oleh para peneliti. Beberapa orang berpendapat, bahwa teknik pengumpulan data angket jauh lebih mudah apabila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya. Selain mudah dalam segi pengumpulan datanya, teknik pengumpulan data angket juga mudah dalam menganalisis data setelah data diperoleh. Menurut Sugiyono, “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner juga merupakan teknik pengumpulan data yang efektif bila peneliti tahu apa yang diharapkan dari responden penelitian.” Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data

angket untuk mengumpulkan respon responden penelitian terhadap *treatment* atau perlakuan yang peneliti lakukan di kelas V dan kuesioner dibuat dengan tipe pertanyaan terbuka.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan salah satu uji pra-syarat penelitian. Hal ini disebabkan, dengan melakukan uji ini, agar data yang diambilnya memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dan ketika data yang peneliti tetapkan tidak berdistribusi normal, maka rumus atau cara yang digunakan untuk menguji hipotesis berbeda dengan data yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan tiga cara, yaitu nilai skewnees, histogram, serta p-plot. Dalam pengujian normalitas data menggunakan program aplikasi SPSS 17

Tabel Deskriptif Statistik

	N	Skewness		Kurtosis	
		Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Pretes	32	-,427	,414	,198	,809
Postes	30	-,752	,427	-,494	,833
Valid N (listwise)	28				

Normalitas data dilihat dari nilai skewnees yang merupakan nilai kecondongan atau kemiringan suatu kurva. Data yang mendekati nilai distribusi normal memiliki nilai skewnees yang mendekati angka 0 sehingga memiliki kemiringan yang cenderung seimbang. Hasil output SPSS 17

terlihat nilai pretes sebesar -0,427 dan nilai postes sebesar -0.752. Kedua data memiliki nilai skewnees atau kecondongan mendekati 0, maka masing-masing data memiliki kecenderungan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus fisher, namun dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan program SPSS 17. Dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel Homogenitas Data *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,698	6	18	,179

Tabel Homogenitas Data *Postest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,322 ^a	9	23	,279

Hasil pengujian *homogeneity varians* data *pretest* dengan *levене* statistik menunjukkan nilai 1,698 dengan signifikansi 0,179. Dan hasil pengujian *homogeneity varians* data *postest* dengan *levене* statistik menunjukkan nilai 1,322 dengan signifikansi 0,279. Oleh karena nilai signifikan perhitungan homogenitas dengan anova lebih dari nilai alpha 0,05, maka keputusannya menerima Ho atau data bersifat homogen.

Uji Hipotesis (uji t)

Setelah melewati dua tahap uji pra-syarat penelitian, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasilnya data yang diujikan merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen. Maka tahap selanjutnya ialah uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t yang digunakan merupakan uji dua rata-rata untuk populasi berpasangan yang mempunyai desain penelitian *one group pre-test post test*. Dalam perhitungan uji t, peneliti menggunakan program SPSS 17, sebagai berikut :

Tabel Uji t Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postes	81,29	35	9,877	1,670
Pair 1 Pretes	50,14	35	15,505	2,621

Derajat kebebasan = $35 + 35 - 2 = 68$
 Harga t tabel 0,05 = 1.66757.

Tabel Uji t

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			Upper			
				Lower						
Pair 1 Postes - Pretes	31,143	17,154	2,899	25,250	37,035	10,741	34	,000		

Hasil perhitungan menggunakan $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dua sisi penolakan dikarenakan signifikansi 2 sisi $0,00 < 0,05$ tingkat signifikansi (α) atau t hitung $10,741 > t$ tabel 1, 66757. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dengan *posttest* setelah menerapkan metode permainan tradisional bagasing di kelas V di SDN 3 Petuk Ketimpun.

HASIL PENELITIAN

Pelajaran penjaskes merupakan pelajaran yang paling ditakuti oleh para siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri, khususnya di kelas V. Hal ini dikarenakan, siswa-siswi dihadapkan dengan materi sulit dan membosankan. Banyak sekali siswa yang sudah malas, ketika mendengarkan kata Olahraga atau mata pelajaran Penjaskes. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran penjaskes pada kelas V di SDN 3 Petuk Katimpun adalah 75. Dan

ternyata, pada saat peneliti melakukan kegiatan Praktek dan hampir 50% siswa yang ada di kelas V nilainya di bawah KKM. Salah satu pertimbangan yang menjadikan peneliti menerapkan metode permainan tradisional bagasing ialah :

1. Belajar asyik yaitu salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
2. Metode permainan tradisional bagasing merupakan metode yang belum pernah diterapkan oleh guru-guru manapun.
3. Selain dapat menjadikan siswa antusias dan pada akhirnya mengerti akan materi ajar yang disampaikan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Metode permainan tradisional juga mampu membentuk karakter siswa jauh lebih baik dari nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional.

Satu kali pertemuan untuk mengambil nilai *pretest* , dua kali pertemuan untuk menerapkan metode pembelajaran permainan tradisional bagasing, dan satu kali pertemuan untuk mengambil nilai *posttest*.

Dan ternyata hasil belajar siswa di kelas V, yang tadinya 50% di bawah KKM. Setelah diterapkannya metode belajar permainan tradisional bagasing, lebih dari 50% anak memiliki nilai di atas KKM. Hal ini dapat disimpulkan karena t hitung $10,741 > t$ tabel $1,66757$. Selain itu, berdasarkan nilai

pretest dan *posttest* yang peneliti olah. Nilai $21,07$. Dan nilai tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi nilai-gain.

Kemudian, ketika peneliti menyebarkan angket terbuka untuk siswa-siswi kelas V. Peneliti menjadi tahu bahwa ternyata siswa-siswi di kelas V di Sekolah Dasar Negeri sangat menyukai adanya penerapan metode-metode ajar dengan berbagai jenis. Keunggulan dari penerapan metode permainan tradisional bagasing ialah metode ini terkonsep dari sebuah permainan, dan ini menjadikan anak senang ketika mendengar dan menerapkannya. Ketika mereka senang, maka mereka akan sungguh-sungguh mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini mengakibatkan meningkatnya pemahaman serta hasil belajar siswa di kelas V. Nilai-nilai yang dapat membentuk karakter anak dengan penerapan metode permainan tradisional bagasing ialah nilai kerjasama, nilai kompetisi, nilai ketelitian, nilai ketangkasan, nilai gotong royong dengan sesama teman, serta nilai kecerdasan. Dan berdasarkan data-data yang telah peneliti kumpulkan, dimulai dari data hasil belajar, observasi siswa, serta angket, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode belajar permainan tradisional bagasing, hasil belajar siswa di kelas V meningkat. Selain itu, terdapat juga

kelebihan dan kekurangan metode permainan tradisional bagasing. Kelebihannya ialah, metode ini mampu meningkatkan minat serta ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Akibatnya siswa menjadi termotivasi belajar karena melakukan kegiatan belajar mengajar dengan kegiatan bermain di kelas. Pada akhirnya siswa menjadi semangat belajar dan paham terhadap materi ajar yang guru sampaikan di kelas. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh metode permainan tradisional bagasing adalah sulitnya menerapkan materi yang banyak dalam satu pertemuan dengan metode ini. Hal ini disebabkan penyampaian yang mengandung unsur bermain. Selain itu, pembagian dua kelompok besar juga menjadikan guru harus perhatian penuh terhadap seluruh siswa. Hal ini dilakukan untuk tetap menjaga konsentrasi siswa pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, siswa juga sulit berdiskusi dengan teman sekelompoknya serta siswa kurang mampu melakukan kegiatan refleksi bersama-sama dengan guru. Hal ini dikarenakan jam pelajaran yang hanya satu jam setengah dan seringkali sudah masuk pada jam istirahat.

SIMPULAN

Dari hasil uji hipotesis penelitian, ditemukan nilai t hitung 10,741 dan t tabel 1,66757. Data ini menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel. Karenanya, H_0 ditolak, dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode permainan tradisional bagasing dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V di SDN 3 Petuk Katimpun Selain itu, perhitungan nilai berada pada nilai 21,07. Ini dapat disimpulkan, bahwa terdapat perubahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya metode permainan tradisional bagasing. Dan secara umum, metode permainan tradisional memang lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat saya simpulkan pada saat menanyakan kesan dan pesan siswa melalui angket terbuka dan pedoman observasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional bagasing. Strategi yang saya terapkan dalam penerapan metode permainan tradisional bagasing juga menjadikan siswa aktif dan paham terkait dengan materi ajar melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

SARAN

Diharapkan agar guru lebih cerdas memilih metode belajar yang diterapkan di kelas sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga diharapkan lebih pintar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Dan diharapkan sekolah lebih memfasilitasi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Selain itu, sekolah juga diharapkan memacu guru agar selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode- metode yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

Mulyani, Sri, 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia, 2013, Yogyakarta: Langensari Publishing.

Nur, Haerani, Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional

Purwanto, Iwan, “ Desain Metode Pembelajaran Melalui Permainan Anak

Tradisional Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter,” Penelitian Individu pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013, Jakarta.

Seriati, Ni Nyoman dan Nur Hayati, Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.