



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ORAY-ORAYAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Anang Ma'ruf¹

q200210004@student.ums.ac.id

¹Prodi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta

Sofie Putri Ardillani²

q200210009@student.ums.ac.id

²Prodi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta

Yulia Maftuhah Hidayati³

yhm284@ums.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Surakarta

Anatri destya⁴

ad121@ums.ac.id

⁴Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak: Teknik pembelajaran yang aktif merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa dan dianggap membantu proses belajar dikelas sehingga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya untuk menunjang kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran yang aktif tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar diantaranya adalah permainan tradisional oray-orayan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. Jumlah subjek dalam penelitian sebanyak 40 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan siswa SD sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional oray-orayan. Berdasarkan analisis uji t yang telah dilaksanakan dari tabel diatas diketahui nilai Sig. Levenes's Test for Equality of Variances adalah sebesar $0.358 > 0.05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen 1 dan 2 adalah homogen atau sama. Pada tabel tersebut diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Konsep Bilangan

THE EFFECTIVENESS OF THE TRADITIONAL ORAY-ORAYAN GAME LEARNING MEDIA IN DEVELOPING THE ABILITY TO RECOGNIZE THE CONCEPT OF NUMBER IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract: Active learning techniques are a creative way to increase students' attention, motivation, and involvement and are considered to help the learning process in the classroom so it needs to be applied in the learning process, especially to support the learning process. the ability to recognize the concept

of numbers in elementary school students. An active learning process cannot be separated from the learning media used in the learning process, including the traditional oray-orayan game. This study aims to determine the effectiveness of the traditional game learning media oray-orayan in developing the ability to recognize the concept of numbers in elementary school students. The number of subjects in the study were 40 students using purposive sampling technique. The results showed that there was a difference in the average ability to recognize the concept of numbers in elementary school students before and after being given learning media in the form of traditional oray-orayan games. Based on the t-test analysis that has been carried out from the table above, it is known that the value of Sig. Levenes's Test for Equality of Variances is $0.358 > 0.05$, which means that the data variance between experimental classes 1 and 2 is homogeneous or the same. The table shows the value of sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that the traditional oray-orayan game learning media is effective in increasing the ability to recognize the concept of numbers for elementary school students.

Keywords: Effectiveness, Learning Media, Number Concept

PENDAHULUAN

Setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran. Namun, penyediaan kebutuhan kegiatan belajar mengajar seperti media pembelajaran tidaklah mudah, karena harga media pembelajaran cukup mahal bagi sekolah tertentu, dalam artian tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut tentunya menuntut guru untuk kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga proses kegiatann belajar mengajar tetap berjalan dengan baik. Kreatifitas guru dituntut ketika kondisi sekolah minim dengan sarana dan prasarana, salah satu kreatifitas guru yaitu dengan menyediakan media pembelajaran, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran dengan memperhatikan materi dan juga pemahaman peserta didik terhadap media yang di gunakan (Ulya, 2017)

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan

salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Dengan bermain banyak manfaat yang dapat diperoleh anak misalnya, anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri (Atmaji, 2019). Sering dengan perkembangan zaman, beragam permainan anak-anak yang tersedia mulai dari permainan tradisional sampai permainan modern Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun kemampuan anak.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan

kognitif dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan (Nurromah & Muryaningsih, 2022). Pada dasarnya bermain memiliki fungsi dalam aspek fisik, motorik, emosi dan kepribadian, perkembangan sosial, kognitif, ketajaman pengindraan, dan mengasah keterampilan. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar memahami kehidupan, serta belajar mengendalikan diri. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nurrahmah & Ningsih, 2018) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan tradisional dapat memotivasi siswa untuk menyenangi matematika. Selain untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran matematika terutama konsep perkalian dan pembagian, permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat yang baik bagi perkembangan fisik dan emosi anak, antara lain dapat mengembangkan kecerdasan intelektual kecerdasan emosi, melatih kemampuan motorik dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman, guru, maupun lingkungan sekitar. Sejalan dengan penelitian (Chaelani et al., 2019) dengan mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan model permainan tradisional yang ada di daerah setempat di Jawa Tengah yang memiliki sifat edukatif, dan terdapat nilai-nilai karakter didalamnya, yang dapat membantu peserta didik memahami materi

matematika dan dapat membuat peserta didik tertarik terhadap pembelajaran matematika. Dan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Iswinarti, 2010) bahwa permainan tradisional seperti engklek memiliki nilai-nilai terapeutik meliputi: (1) Nilai deteksi dini pada anak yang mempunyai masalah, (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial. Selain permainan tradisional engklek, permainan tradisional meong-meongan dapat meningkatkan rasa percaya diri, disiplin, dan sikap kooperatif pada anak. Tidak hanya itu, permainan tradisional dakon atau congklak dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak. Permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan kompetensi interpersonal anak sekolah dasar (Susanti et al., 2010).

Permainan tradisional anak-anak di era modern ini mulai di lupakan dengan hadirnya beberapa permainan canggih yang berbasis teknologi terutama anak-anak yang tinggal di wilayah perkotaan. Tergerusnya permainan tradisional ini memancing kita sebagai pendidik untuk merefleksi kembali permainan-permainan tradisional yang dapat bermanfaat untuk di jadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Dewasa ini permainan tradisional yang masih menjadi kegemaran anak-anak terutama di wilayah perdesaan salah satunya permainan ora-orayan, dalam pelaksanaannya permainan ora-orayan ini dilakukan di tempat-tempat tertentu, terutama di wilayah perdesaan atau bisa juga dilakukan di sekolah tertentu atau pada komunitas tertentu. Permainan ora-orayan ini dipercaya dapat mengajarkan nilai-nilai yang dapat perkembangan positif dalam hidup anak-anak karena mengedepankan rasa

solidaritas dan kerjasama di antara anak (Puspita, 2019).

Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media permainan tradisional oray-orayan yang diujicobakan dalam pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media tersebut dalam mengembangkan kemampuan peserta didik mengenal konsep bilangan pada mata pelajaran matematika. Karena dalam beberapa penelitian sebelumnya yang peneliti temui permainan tradisional oray-orayan ini belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Selain itu peneliti memodifikasi penggunaan media permainan tradisional oray-orayan ini dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan materi ajar mata pelajaran matematika dikelas 1 SD. Berdasarkan penjelasan di atas penulis ingin menentukan fokus kajian dalam artikel ini adalah dengan mengetahui efektifitas permainan tradisional ora-orayan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan peserta didik mengenal konsep bilangan pada mata pelajaran matematika.

KAJIAN TEORITIK

Permainan Oray-Orayan

Oray-orayan merupakan kata berulang memakai akhiran-an yang artinya meniru atau menyerupai oray atau ular. Oray-orayan berasal dari kata "oray" bahasa sunda yang artinya "ular". Oray-orayan merupakan salah satu kaulinan urang lembur yang dimainkan secara berkelompok oleh beberapa anak perempuan maupun lelaki (7-20 anak) di lapangan terbuka ataupun di halaman rumah. Untuk memainkannya biasanya anak-anak sambil bernyanyi lagu "orayorayan"(Puspita, 2019).

Bentuk kaulinan oray-orayan yaitu permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran yang berumur antara 5 sampai 12 tahun. Pada umumnya masih dikenal terutama dipedesaan, dilakukan di halaman sekolah maupun halaman rumah yang agak luas. Permainan ini dilaksanakan pada pagi hari, siang atau sore hari, maupun pada malam hari ketika bulan purnama. Jumlah pemain 7 sampai 20 anak, atau lebih banyak lebih baik karena akan lebih indah kelihatannya bagaikan ular yang sebenarnya. Permainan oray-orayan ini tidak memerlukan alat bantu, hanya memakai syair-syair lagu dan dalam budaya Sunda disebut kakawihan yang berisi tanya jawab yang dilakukan sendiri oleh mereka yang bermain.

Konsep Bilangan

Prabowo dan Rahmawati dalam (Khasanah & Juniarti, 2015) mendefinisikan bahwa bilangan merupakan konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Bilangan asli seluruh bilangan bulat positif yang bukan nol; meliputi 1,2,3,4,5,6,7,... Menurut Handojo dan Ediaty dalam (ismatul) angka, 1, 2, 3, 4, dan seterusnya adalah lambang ciptaan manusia untuk menerangkan jumlah berbagai benda. Seperti tanda lalu lintas, lambang itu mempunyai arti tertentu yang telah disepakati. Lambang yang kita sebut angka sebenarnya mempunyai tiga pengertian, pertama menyatakan jumlah, seperti 5 buah apel; kedua menyatakan kata untuk angka itu sendiri, seperti lima; dan yang terakhir adalah menyatakan angka, misalnya 5. Sedangkan Harnet dan Gelman dalam (Khasanah & Juniarti, 2015) mengatakan peka terhadap bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung, kepekaan bilangan itu mencakup

pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlah atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “lima gajah lebih banyak dari lima semut” karena gajah lebih besar dari pada semut. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi experimental yang melibatkan dua kelompok, yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen I dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran. Dan eksperimen II dengan media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain non equivalent control group design. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1A dan 1B SDIT Persis 99

Rancabango. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan sampel jenuh atau purposive sampling. Purposive sampling adalah sampel diambil berdasarkan keperluan penelitian, artinya setiap individu yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Subjek penelitian dalam eksperimen ini adalah anak-anak dalam periode perkembangan middle and late childhood atau masa sekolah dasar. yakni kelas 1A 20 siswa dan 1B 20 siswa, sehingga total sampel sebanyak 40 siswa. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soalsoal konsep bilangan yang akan diujikan kepada siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Tes pada penelitian ini berbentuk uraian Soal-soal konsep bilangan dibuat oleh peneliti yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jumlah soal dalam tes soal berhitung sebanyak 5 butir. Setiap butir soal yang diujikan memiliki nilai 2 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Untuk menguji kevalidan instrument tes yang digunakan maka peneliti melakukan uji validitas soal yang mana instrument yang digunakan merupakan alat pengumpul data yang akurat dalam sebuah penelitian berikut merupakan hasil uji validitas soal yang digunakan peneliti.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,847	0,632	Valid
2	0,742	0,632	Valid
3	0,818	0,632	Valid
4	0,843	0,632	Valid
5	0,634	0,632	Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2 Rekapitulasi hasil pretest dan posttest

Pengukuran	Rata-rata	
	Eksperimen 1	Eksperimen 2
Pretest	72.65	72.50
Posttest	79.70	85.00
Selisih	7.05	12.5

Dari data pretest dan posttest yang telah diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dapat terlihat pada tabel diatas bahwa kedua sampel kelas memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda dimana kelas eksperimen 1 tidak menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 72.65 sedangkan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media pembelajaran permainan oray-orayan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72.50. Dilihat dari perhitungan tersebut perbedaan nilai rata-rata kedua kelas tidak jauh berbeda atau perbedaannya tidak signifikan oleh karena itu dapat disimpulkan bahawa pengetahuan awal dari kedua kelas tersebut hampir sama. Setelah diterapkannya pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dan media pembelajaran permainan oray-orayan pada kelas eksperimen 2 diperoleh perbedaan yang begitu jelas antara hasil posttest pada kelas eksperimen 1 dengan

hasil postes kelas eksperimen 2. Dapat dilihat pada tabel diatas berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 79.70 pada kelas eksperimen 1 dan 85.00 pada kelas eksperimen 2. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar Matematika setelah diterapkannya media pembelajaran pada kelas eksperimen 2 tersebut dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest yang telah dilakukan yakni pada kelas eksperimen 1 selisih pretes dan posttest sebesar 7.05 sedangkan pada kelas eksperimen 2 selisihnya yakni 12.5.

Sebelum melakukan uji analisis data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya setelah dilakukan perhitungan diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan bersifat homogen. Setelah itu barulah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. berikut tabel hasil perhitungan uji t.

Tabel 3 Independent Samples

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.864	.358	-4.728	38	.000
	Equal variances not assumed			-4.728	36.595	.000

Berdasarkan analisis uji t yang telah dilaksanakan dari tabel di atas diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar $0.358 > 0.05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen 1 dan 2 adalah homogen atau sama. Pada tabel tersebut diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen 1 dengan kelompok eksperimen 2.

Dalam melaksanakan penelitian terlihat bahwa siswa antusias dan semangat mengikuti pembelajaran kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Keaktifan siswa pada kelas eksperimen 2 sangatlah terlihat ketika pelaksanaan proses pembelajaran melalui permainan tradisional oray-orayan dalam mengenal konsep bilangan yang diberikan oleh peneliti menyangkut materi matematika yang telah ditentukan sesuai dengan KD pembelajaran.

Media pembelajaran permainan tradisional lebih mengarahkan siswa dalam mengenal konsep bilangan dengan menyebutkan bilangan, menyebutkan nilai tempat suatu bilangan dan perintah yang diberikan guru. Dalam prosesnya siswa akan mengembangkan kemampuannya dalam merespon tugas berupa perintah pembelajaran yang diberikan oleh guru serta belajar bagaimana bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman satu kelompoknya. Prosedur pelaksanaan media pembelajaran permainan oray-orayan tersebut juga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi siswa, karena siswa diajak untuk mencari dan menemukan sendiri informasi, yang dibutuhkan dengan berdiskusi bersama teman dalam satu kelompoknya. Bentuk pembelajaran yang demikian akan membuat siswa ikut berpartisipasi secara totalitas dalam kelompok karena setiap siswa wajib memikirkan sendiri mengenai materi yang diberikan guru dan siswa pun akan lebih berani untuk mengemukakan pendapatnya sendiri mengenai materi pelajaran yang sedang dibahas didalam kelompoknya karena siswa memiliki tingkat kecenderungan lebih berani mengemukakan pendapat dan pilihannya dengan teman satu kelompoknya dari pada

dengan guru. Media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan sangat efektif dipakai untuk melakukan pendekatan belajar yang fokus dan berpusat pada siswa (Student Centered Learning) karena peran guru sendiri hanya untuk melengkapi serta memfasilitasi siswa dan mengarahkan berjalannya pembelajaran menggunakan media tersebut. Jadi yang memiliki peranan selama pembelajaran yaitu siswa. Maka hasil penelitian dapat menjelaskan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan dan pembelajaran yang tidak menggunakan media pada pembelajaran matematika dikelas I SDIT PERSIS 99 Rancabango dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan tradisional sangat baik digunakan untuk menunjang pembelajaran matematika untuk mengenal konsep bilangan pada siswa kelas 1 SD dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media sebagai penunjang belajar siswa.

Selain itu permainan tradisional oray-orayan juga sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematik peserta didik yang dapat dilihat berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh (Nursaidah et al., 2018), terungkap beberapa hambatan belajar siswa pada materi sifat-sifat bangun datar persegi dan persegi panjang yaitu hambatan belajar siswa dalam menyebutkan bangun datar persegi dan persegi panjang, menghubungkan konsep persegi dan persegi panjang berdasarkan sifat-sifatnya, menentukan nama dan menggambar bangun datar persegi berdasarkan sifat-sifatnya, menentukan nama dan menggambar bangun datar persegi panjang berdasarkan sifat-sifatnya,

menganalisis persamaan dan perbedaan dari sifat-sifat bangun datar persegi dan persegi panjang. Dengan adanya hambatan tersebut peneliti mencoba merancang sebuah desain didaktis sifat-sifat persegi dan persegi panjang berbasis permainan tradisional oray-orayan yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan belajar (learning obstacle) tersebut. Hasil dari desain awal dan desain revisi yang sudah di implementasikan menunjukkan bahwa adanya pengembangan dan peningkatan kemampuan siswa terhadap hasil belajar setelah menggunakan desain didaktis yang disusun peneliti.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maryati et al., 2019), yang mana peneliti menemukan hambatan Learning obstacle siswa pada materi keliling persegi dan persegi panjang terbagi kedalam lima tipe. Tipe satu, learning obstacle terkait dengan memahami bentuk bangun datar persegi dan persegi panjang. Tipe dua, learning obstacle terkait dengan menghitung keliling persegi. Tipe tiga, learning obstacle terkait dengan menghitung keliling persegi panjang. Tipe empat, learning obstacle terkait dengan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menghitung keliling persegi. Tipe lima, learning obstacle terkait dengan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menghitung keliling persegi panjang. hambatan belajar tersebut dapat diatasi dengan bahan ajar yang disusun oleh peneliti yaitu desain didaktis berbasis permainan tradisional oray-orayan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi keliling persegi dan persegi panjang. Pembelajaran disajikan melalui lembar aktivitas siswa dapat mengurangi atau mengatasi hambatan belajar yang ada sebelumnya. Hasil desain awal dan

desain revisi yang sudah diimplementasikan menunjukkan adanya pengembangan kemampuan siswa.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Noviati & Giwangsa, 2018), penelitian mengenai pembelajaran yang mengaplikasikan permainan Oray-orayan dalam proses pembelajaran mampu mengembangkan aspek psikomotor, moral dan nilai-nilai keagamaan, sosial-emosional, bahasa, kognitif dan seni. Maka oleh karena itu sudah saatnya permainan-permainan tradisional, bukan hanya permainan Orayorayan dilestarikan kembali dengan cara dikenalkan kepada anak-anak generasi sekarang serta diupayakan mereka memainkan permainan-permainan tersebut di dalam kesehariannya. Sejalan dengan penelitian (Ulya, 2017) hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan permainan tradisional oray-orayan dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial yaitu pada aspek perilaku interpersonal dalam hal menghargai orang lain, membangun suasana yang komunikatif, menunjukkan sikap peduli kepada teman dan menjalin kerjasama dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri dalam hal kesadaran akan tanggung jawab dan memecahkan masalah.

Permainan tradisional oray-orayan ini bukan hanya meningkatkan aspek kognitif pada bidang matematik saja namun menurut penelitian (Nurrahmah & Ningsih, 2018) permainan tradisional oray-orayan merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik. Nilai Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional oray-orayan PAUD Al-Ihsan Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut, PAUD Al Ihsan

pada kondisi awal 15, 38 %kemudian disiklus I meningkat menjadi 46,15 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,62% yang mengalami keberhasilan pada indikator kinerja. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional oray-orayan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Penelitian yang sama mengenai peningkatan kemampuan motorik anak yang dilakukan oleh (Erlin Prasetyo, 2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen dengan permainan oray-orayan adalah 88.125 dan SD sebesar 8.59 sedangkan pada kelompok kontrol dengan permainan ular naga adalah 78.75 dan SD sebesar 7.5. Pada pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 2.4671 dan ttabel sebesar 2,10092 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 18$. Maka dapat disimpulkan penggunaan permainan oray-orayan efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Terpadu Bhakti Bunda Padang tahun ajaran 2016/2017.

Pembahasan Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dirasa efektif untuk membantu proses pembelajaran agar terjadinya pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan yang di inginkan. Media pembelajaran juga sebagai perantara atau penghubung menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Lebih lanjut Gagne dan Brigs menyatakan secara ekspilisit bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik menyampaikan isi bahan ajar, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai medium untk menyampaikan pembelajaran agar materi yang di sampaikan oleh guru

mudah di pahami oleh peserta didik. Banyak media sebagai alat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satu guru bias memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dengan syarat melihat kecocokan antara konten dengan permainan tradisional yang di gunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dengan mengenal konsep bilangan.

Media pembelajaran tradisional daLam pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat, antara lain memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisilan benda-benda matematika yang semuala abstrack menjadoi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke dalam situasi nyata dan menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep matematika, permainan radisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Wijaya, Silvi Meliyanti, Shinta Damayanti, Fini Lusiana A, 2020). Dalam penlitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran salah satu permainan tradisional yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak yaitu permainan tradisional Ora-orayan.

Media pembelajaran tradisional ora-orayan ini sebagai alternatif media yang dipilih

untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengembangkan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar (Afandi, 2015). Permainan tradisional oray-orayan merupakan kata berulang yang artinya meniru atau menyerupai oray atau ular. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran antara umur 5 sampai umur 12 tahun. Aktivitas permainan ora-orayan ini dengan cara anak membuat barisan berjejer ke belakang. Paling depan menjadi kepala ular, sedangkan di tengah menjadi bagian tubuh dan ekornya dan ada dua orang anak yang menjaga dengan cara menempelkan tanganya dan diangkat keatas sehingga membentuk seperti terowongan yang harus di lewati ular. Agar terlihat seperti ular setiap pemain meletakkan tanganya di pundak temanya yang berada di muka, kecuali yang menjadi kepala ular. Mulailah barisan atau ular itu berjalan meleok-leok mengikuti kepala ular seolah akan menerkam (Puspita, 2019). Setiap siswa yang tertangkap nantinya akan diberikan pilihan untuk berbaris dibelakang anak yang menjadi terowongan. Ada dua pilihan yaitu penjaga terowongan sebelah kiri termasuk kelompok satuan dan penjaga terowongan sebelah kanan termasuk kelompok puluhan. Dibawah ini contoh permainan tradisional ora-orayan yang dijadikan oleh peneliti sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan peserta didik kemampuan mengenal konsep bilangan di sekolah Dasar.

Gambar 1 Proses permainan tradisional oray-orayan yang di lakukan oleh peserta didik secara langsung.



KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan tradisional oray-orayan pada mata pelajaran matematika di kelas I SDIT PERSIS 99 Rancabango tergolong kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 85.00. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media permainan tradisional pada mata pelajaran matematika di kelas I SDIT PERSIS 99 Rancabango tergolong kategori cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 79,70. Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media permainan tradisional oray-orayan dengan kelas yang tidak menggunakan media permainan tradisional pada mata pelajaran matematika dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan di kelas I SDIT PERSIS 99 Rancabango. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan *Jurnal Improvement Vol. 9 No. 1, Juni 2022*

Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,"* 1(September), 329–337.

Chaelani, L., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Keolahragaan*, 2(1), 155–163. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241/pdf>

Erlin Prasetyo, N. H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional. *Humanity*, 6(1), 41–44.

Khasanah, I., & Juniarti, R. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Ape

- "Kubus Angka" Pada Kelompok a Tk Tunas Rimba I Semarang Tahun 2013/2014. *Jurnal Educhild: Pendidikan ...*, 4, 17–22. <https://educchild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2797>
- Maryati, S., L, E. N., & Pranata, O. H. (2019). Desain Didaktis Keliling Persegi Dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Oray-orayan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 70. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17982>
- Noviati, P. R., & Giwangsa, S. F. (2018). Permainan Oray-Orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(2), 73–78.
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>
- Nurromah, S., & Muryaningsih, S. (2022). Pengaruh Jarimatika terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian dan pembagian Kelas IV di Sd Negeri Woton-Wetan. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 32–38.
- Nursaidah, A., Nuraeni, E., & Pranata, O. H. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Desain Didaktis Sifat-Sifat Persegi dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Tradisional Oray-Orayan di Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(4), 10–20. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Puspita, R. D. (2019). Etnopedagogik dalam Kaulinan Oray-Orayan. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/ga.v3i1.4826>
- Susanti, F., Siswati, & Widodo, P. B. (2010). Pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD. *Jurnal Psikologi Undip*, 8(2), 145–155.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6, 371–376.