

Pengaruh Permainan Tradisional Dam-Daman Bangun Datar (Damtar) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV SDN Cililitan

Desta Hikmah Ramdani¹, M. Fahmi Nugraha² Sunanih³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jl Tamansari, Tasikmalaya Jawa Barat
Destahikmah086@gmail.com, m.fahminugraha@umtas.ac.id, sunanih@umtas.ac.id,

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history

Received: 10 November 2024

Revised: 25 November 2024

Accepted: 28 November 2024

Kata Kunci: Media Pembelajaran, dam-daman bangun datar, sikap sosial

Keywords: *Learning Media, Flat Building Checkers, Social Attitudes.*

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh media Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) terhadap sikap sosial siswa kelas IV SDN Cililitan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Jenis penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group desain*. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas IV SDN Cililitan yang berjumlah 26 siswa. Sampel yang diambil yaitu menggunakan teknik *random sampling*. Dalam desain populasi ini dibagi menjadi dua kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran metode konvensional (ceramah) dan kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner angket (*pretest dan posttest*), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas IV di SDN Cililitan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* yang didapat dengan nilai sig (2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas IV di SDN Cililitan.

This research aims to see the influence of Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) media on the social attitudes of class IV students at SDN Cililitan. This research uses a type of quantitative experimental research. This type of research uses a quasi experiment with a nonequivalent control group design. The population used was all class IV students at SDN Cililitan, totaling 26 students. The sample taken was using a random sampling technique. In this population design, it was divided into two control groups given conventional learning method (lecture) and the experimental group given learning treatment using Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) media. Data collection techniques were carried out by providing questionnaires (pretest and posttest), observation, interviews and documentation. The results of this research indicate that Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) media has an influence on the social attitudes of class IV students at SDN Cililitan. This is proven by the results of hypothesis testing using the independent sample t-test which was obtained with a sig (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, so H_a was accepted and H_o was rejected. So it can be concluded that there is an influence of the use of Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) media on the social attitudes of class IV students at SDN Cililitan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang selaras dengan kemajuan suatu negara, pendidikan dasar menjadi tombak Pendidikan suatu negara sukses atau tidaknya negara tersebut berawal dari sistem Pendidikan dasar di negara tersebut. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 pada 1996, ke-99 pada 1997, ke-105 pada 1998, dan ke-109 pada 1999. Bukti dari kemerosotan pendidikan di Indonesia adalah terjadinya tawuran, tingkat pelajar maupun mahasiswa. Sebagian besar banyak tersebar dalam majalah media cetak

maupun elektronik yang menunjukkan keadaan pendidikan di Indonesia. Menurut survey *Political and Economic Risk Consultan* (PERC), kualitas Pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu juga ditunjukkan data Balitbang (2003), bahwa dari 146.052 SD di Indonesia hanya 8 sekolah saja yang dapat pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program* (PYP). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki sifat khas dan selalu digunakan dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. (Sepriyanti & Julisra, 2019) matematika dikenal sebagai ilmu yang bersifat abstrak. Artinya hanya ada dalam pemikiran.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi matematika siswa. Salah satu faktornya ialah kurangnya pembiasaan guru dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan soal literasi matematika (Madyaratri, 2019) (Busyra & Sani, 2020) guru dituntut untuk memahami karakteristik matematika agar mampu memberikan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Perubahan jaman merupakan salah satu hal yang tidak dapat kita hindari, salah satu hasil dari perubahan jaman adalah kemajuan. Kemajuan teknologi membuat perkembangan sosial anak menjadi berkurang, anak yang lebih senang dirumah dengan memandangi televisi, laptop, ataupun smartphone. Sehingga kodrat anak sebagai makhluk sosial menjadi terganggu karena kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat atau teman sebaya. Sikap sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sarwono (2009) mengatakan "seorang anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga sehingga sikapnya terbentuk dalam interaksinya bersama orang-orang disekitarnya. Sikap dibentuk melalui proses belajar sosial, yaitu proses dimana individu memperoleh informasi, tingkah laku, ataupun sikap baru dari orang lain".

Salah satu media yang dapat meningkatkan sikap sosial siswa adalah permainan tradisional Dam-daman bangun datar (DAMTAR). Permainan DAMTAR adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara mendiskusikan terlebih dahulu sebelum bermain untuk maju dan memakan lawan, dengan begitu menciptakan perubahan dalam sikap sosial yang dijelaskan oleh guru dan membuat sadar peserta didik bahwa dengan adanya kerja sama akan menciptakan sebuah hasil yang maksimal. Dengan adanya penggunaan media permainan tradisional ini diharapkan siswa mengalami banyak perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Tiga penelitian sebelumnya memberikan dukungan untuk penelitian sekarang. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Arfan Munajat (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Dam-daman pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD di Tasikmalaya" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari uji efektivitas pada kelas kontrol mendapat skor *N-Gain* 0,1 memiliki kriteria rendah dan hasil dari kelas kontrol mendapat skor 0,7 memiliki kriteria tinggi. Maka dari itu dengan menggunakan media Dam-daman tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Wardoyo Cahyaningtyas (2024) dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Prilaku Sosial pada Remaja". Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa diperoleh t-hitung sebesar 6,30 dan nilai t-tabel 2,093 pada derajat (n-1). Dengan hitungan t-hitung > t-tabel yang menunjukkan hipotesis nilai-nilai H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap prilaku sosial siswa kelas X

SMAS Muttaqien Jakarta. Penelitian ke tiga dilakukan oleh Widia Setianingrum (2021) dengan Judul penelitian “Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Pelabuhan Ratu, Bandar Lampung”. Hasil penelitiannya ini menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional di MI Mansyariqul Anwar 7 Pelabuhan Ratu Bandar Lampung mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Karena dengan bermain permainan tradisional khususnya bentengan peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam interaksi, terdapat interkasinya yaitu interasksi verbal, interaksi fisik, dan interaksi emosional. Pembelajaran juga lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan tiga penelitian sebelumnya, yaitu Secara umum, persamaan utama antara penelitian terdahulu terletak pada tema yang diangkat, yaitu pengaruh permainan tradisional Damtar terhadap sikap sosial siswa. Namun, variasi dalam sampel, konteks, metode, dan fokus penelitian memberikan perbedaan dalam cara permainan tersebut diuji dan diinterpretasikan dalam konteks sosial dan pendidikan.

Dari beberapa pemaparan di atas, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*The Influence of the Traditional Game of Dam-daman Bangun Datar (DAMTAR) on the Social Attitudes of Class IV Students at SDN Cililitan*”

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini, penulis membahas dua sub pembahasan yaitu Permainan tradisional dan Keterampilan Sosial Anak. Kedua sub pembahasan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki dua jenis permainan yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang merupakan satu dari banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih.

Menurut *James Danandjaja*, permainan tradisional adalah salah satu permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu serta banyak variasinya. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu aturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Azizah (2016) permainan sudah tumbuh dan berkembang sejak dulu dan memiliki jenis permainan yang berbeda-beda.

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak. Oleh karena itu permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari jaman dulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak sejak jaman dulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan didalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

2. Sikap Sosial

Chaplin dalam Kartini Kartono mendefinisikan “*social attitude* (sikap sosial) yaitu: (1) satu predisposisi atau bercenderung untuk bertingkah laku dengan cara tertentu terhadap orang lain; (2) satu pendapat umum; dan (3) satu sikap yang terarah kepada tujuan-tujuan sosial, sebagai lawan dari sikap yang terarah pada tujuan-tujuan sosial, sebagai lawan dari sikap yang terarah pada tujuan-tujuan *prive* (pribadi). Senada dengan pendapat Sudarsono yang mendefinisikan *social attitude* (sikap sosial) yaitu sebagai perbuatan-perbuatan atau sikap yang tegas dari seseorang atau kelompok di dalam keluarga atau masyarakat.

Abu Ahmad yang menyebutkan sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan berulang-ulang terhadap objek sosial. Sikap sosial dinyatakan tidak oleh seorang tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (banyak orang dalam kelompok) dan dinyatakan berulang-ulang.

Dari beberapa definisi yang telah disebutkan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata untuk bertingkah laku dengan cara tertentu terhadap orang lain dan mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi dalam kehidupan Masyarakat. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sikap jujur, tanggung jawab, dan sikap toleransi.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dan desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Cililitan yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling*, yaitu teknik penentuan sampel secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi. Prosedur yang digunakan untuk random sampling adalah dengan cara undian. Teknik sampling yang akan digunakan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik acak dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan setara didalam populasi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa dari kelas IV SDN Cililitan sebagai kelas kontrol 13 siswa eksperimen dan 13 siswa kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cililitan dan pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan September 2024.

Pada penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu media dam-daman bangun datar (DAMTAR) dan variabel terikatnya yaitu sikap sosial siswa. Instrumen penelitian menggunakan instrumen pengumpulan angket. Sedangkan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi. Validitas dilakukan untuk mengukur suatu instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Sukmadinata (2016: 228) validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur

Dalam melakukan validitas instrumen peneliti melakukan *expert judgement* yaitu kepada dosen ahli dibidang bahasa yaitu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd, dan kepada guru kelas IV SDN Cililitan Ibu Reni, S.Pd. Kemudian melakukan uji coba instrumen soal dengan menggunakan korelasi *pearson product moment* dengan SPSS versi 27 dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka

instrumen valid namun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid. Reliabilitas merupakan tes yang dapat dipercayai sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan statistik. Penelitian melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-Smirnov* pada SPSS versi 27. Basuki (2015: 86) jika nilai signifikan pada *kolmogorov-Smirnov* < 0.05 data tidak menyebar normal dan jika nilai signifikan pada *kolmogorov-Smirnov* > 0.05 maka data menyebar normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sebelum dan sesudah perlakuan memiliki varians yang sama atau tidak. Untuk mengukur homogenitas varians yang di input dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dalam penelitian ini menggunakan Anova satu arah (*Anova one way*) menggunakan SPSS versi 27 menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan kriteria jika signifikan > 0.05 maka H_0 diterima dan jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak. Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang dibuat diterima atau ditolak, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan uji hipotesis apabila sudah berdistribusi normal maka data digunakan dengan menggunakan uji dua pihak (*two tail test*) dengan menggunakan SPSS versi 27. Sugiyono (2019: 262) uji dua pihak menggunakan bila hipotesis nol (H_0) berbunyi “sama dengan” dan hipotesis alternatif (H_a) berbunyi “tidak sama dengan” ($H_0 = ; H_a \neq$).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian ini didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas IV SDN Cililitan dengan jumlah 26 siswa yang dibagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Teknik *simple random sampling*. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dam-daman bangun datar (damtar). Sementara kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran dam-daman bangun datar (damtar) atau hanya diberikan perlakuan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan kelas kontrol sebanyak 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16-18 September 2024. penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media Dam-daman Bangun Datar (Damtar) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV SDN Cililitan. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data yang diperoleh yaitu data kuantitatif. Data tersebut merupakan hasil tes yang dilakukan selama penelitian. Data yang diperoleh peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 25*.

a. Hasil Pretest Siswa Kelas IV

Pemberian *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan *pretest* kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa yang telah dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada hari senin tgl 16 September 2024. berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan, maka diperoleh skor siswa sebagai berikut.

Tabel 1 Skor *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1	Abdul Adim	37	1	Wendi Setiawan	36
2	Dede Vina	38	2	Depi Lestari	41
3	Dirga Athaya Tsabitul	39	3	Tri Sopi Asnuni	38
4	Encep Rahman Alsubhi	38	4	Dhelysa Alya Suhendi	38
5	Albi Trian Nugraha	38	5	Abil Shidiq Arsalan	38
6	Gitalis Noviani	41	6	Suryani	31
7	Siti Rihana Nurqolbi	37	7	Kevin Agustian Ramadhan	31
8	Sintia Adela	35	8	Lucy Aprilianti	39
9	Syafiq Ijlal Ibtisam	41	9	Ardi	42
10	Asya Dwi Listia	32	10	Muhamad Faisal	41
11	Luky Candra	39	11	Nizam Alpian	38
12	Dea Zahra Alvia	41	12	Pitri Nurlaela	41
13	Gio Pratama Putra	36	13	Sera Dwi Lestari	39

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, maka didapatkan distribusi frekuensi yang diolah dengan aplikasi spss 25. Distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 32	1	7.7	7.7	7.7
35	1	7.7	7.7	15.4
36	1	7.7	7.7	23.1
37	2	15.4	15.4	38.5
38	3	23.1	23.1	61.5
39	2	15.4	15.4	76.9
41	3	23.1	23.1	100.0
Total	13	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 2, frekuensi siswa yang mendapat nilai 32 berjumlah 1 orang yang mendapat nilai 35 berjumlah 1 orang, yang mendapat nilai 36 berjumlah 1 orang, yang mendapat nilai 37 berjumlah 2 orang, yang mendapat nilai 38 berjumlah 3 orang, yang mendapat nilai 39 berjumlah 2 orang, yang mendapat nilai 41 berjumlah 3 orang. Adapun deskripsi data hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis			
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error			
nilai pretest eksperimen	13	9	32	41	492	37.85	.715	2.577	6.641	-.766	.616	.908	1.191
Valid N (listwise)	13												

Berdasarkan table 3, diperoleh data sebanyak 13 siswa dengan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 41 dan nilai terendah (*minimum*) yaitu 32 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 37,33 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 2,577.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh data distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	2	15.4	15.4	15.4
	36	1	7.7	7.7	23.1
	38	4	30.8	30.8	53.8
	39	2	15.4	15.4	69.2
	41	3	23.1	23.1	92.3
	42	1	7.7	7.7	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4, diperoleh data distribusi frekuensi siswa yang memperoleh nilai 31 sebanyak 2 orang, yang memperoleh nilai 36 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 38 sebanyak 4 orang, yang memperoleh nilai 39 sebanyak 2 orang, yang memperoleh nilai 41 sebanyak 3 orang, yang memperoleh nilai 42 sebanyak 1 orang. Adapun deskripsi data hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis		
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
nilai pretest kontrol	13	11	31	42	37.92	.970	3.499	12.244	-1.180	.616	.815	1.191
Valid N (listwise)	13											

Berdasarkan tabel 5, diperoleh data dengan data sebanyak 13 orang dengan nilai tertinggi (*maksimum*) sebesar 42 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 31 dengan nilai rata-rata (*mean*) 37.92 dan standar deviasai atau simpangan baku sebesar 3.499.

b. Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

setelah dilakukan *pretest* kelas eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan median Dam-daman Bangun Datar. Berikut adalah perlakuan dikelas eksperimen:

1) Pembelajaran I

Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari senin, 16 september 2024 pada pukul 08.30–09.20. Adapun indikator yang dicapai adalah menentukan bangun datar segi banyak tidak beraturan. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa mampu mengidentifikasi bangun datar di sekitarnya. Peneliti memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam menyapa siswa serta memberikan motivasi, dilanjutkan dengan berdoa dan mengabsen siswa. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang penggunaan media yang akan digunakan.

2) Pembelajaran II

Pembelajaran ke dua di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari senin, 16 September 2024 pada pukul 09.00–09.45. pertemuan kedua membahas materi tentang bangun datar segi

banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan materi Pelajaran yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik. Siswa melakukan praktek pembelajaran dengan menggunakan media damtar. Siswa berdiskusi dalam praktek tersebut ada bangun datar apa saja, nanti dijadikan pertanyaan dalam permainan berlangsung. Apabila bisa menjawab pertanyaan dari lawan bermainnya, kita bisa memakan pion dari lawan tersebut. Setelah selesai siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari praktek tersebut tentang sifat-sifat dan nama-nama bangun datar.

3) Pembelajaran III

Pembelajaran ketiga dikelas eksperimen dilaksanakan pada hari selasa, 17 September 2024 pada pukul 09.00-09.45. pada pertemuan ketiga siswa diberikan materi tentang persegi dan persegi Panjang. Proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan materi Pelajaran yang hendak dicapai. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan kemarin. Kemudian peneliti meminta siswa untuk melanjutkan praktek permainan damtar dengan materi persegi dan persegi panjang. Peneliti meminta siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapat dan diberikan penguatan materi tentang persegi dan persegi panjang dengan tanya jawab bersama siswa.

c. Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Setelah dilaksanakan pretest kelas kontrol diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Berikut adalah perlakuan yang dilakukan di kelas kontrol:

1) Pembelajaran I

Pada kelas kontrol pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 16 September 2024 pada pukul 09.00-09.45, dengan memberikan materi dan penjelasan tentang bangun datar. Proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas dan hendak dicapai dan memberikan salam, menyapa siswa serta memberikan motivasi, dilanjutkan dengan berdoa dan mengabsen siswa. Setelah selesai menjelaskan, peneliti menugaskan siswa untuk menulis kembali materi yang terdapat pada buku LKS masing-masing. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan 3 soal untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.

2) Pembelajaran II

Pada kelas kontrol pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari selasa, 17 September 2024 pada pukul 09.00-09.45, dengan memberikan materi dan menjelaskan tentang bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan materi Pelajaran yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Setelah selesai menjelaskan, peneliti menugaskan siswa untuk mengamati buku paket masing-masing. Setelah memberikan penjelasan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

3) Pembelajaran III

Pada kelas control pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari rabu, 18 September 2024 pada pukul 09.00-09.45. dengan memberikan materi dan penjelasan tentang persegi dan persegi

Panjang. Kelas dimulai dengan salam dan mengabsen kehadiran siswa serta pemberian motivasi. Siswa mendengar kan penjelasan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. Peneliti mengulas kembali materi yang diberikan pada pembelajaran atau pertemuan sebelumnya. Setelah itu siswa diminta untuk mengamati dan membaca teks pada buku paket masing-masing. Kemudian peneliti memberikan materi tentang persegi dan persegi panjang.

Seetelah memberikan penjelasan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Diakhir pemebelajaran Peneliti memberikan tiga soal untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.

d. Prestasi Belajar Akhir Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilaksanakan *pretest* dan pemberian perlakuan sebanyak tiga kali kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian siswa diberikan *posttes* yang dimaksudkan untuk mengetahui hasil pencapaian pembelajara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari kamis, 18 September 2024 kegiatan *posttest* diikuti oleh siswa yang diberikan perlakuan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa.

Berdasarkan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh skor siswa sebagai berikut.

Tabel 6 Skor *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1	Abdul Adim	49	1	Wendi Setiawan	49
2	Dede Vina	48	2	Depi Lestari	39
3	Dirga Athaya Tsabitul	49	3	Tri Sopi Asnuni	40
4	Encep Rahman Alsubhi	51	4	Dhelysa Alya Suhendi	39
5	Albi Trian Nugraha	51	5	Abil Shidiq Arsalan	36
6	Gitalis Noviani	48	6	Suryani	38
7	Siti Rihana Nurqolbi	49	7	Kevin Agustian Ramadhan	36
8	Sintia Adela	50	8	Lucy Aprilianti	38
9	Syafiq Ijlal Ibtisam	49	9	Ardi	37
10	Asya Dwi Listia	38	10	Muhamad Faisal	36
11	Luky Candra	49	11	Nizam Alpian	39
12	Dea Zahra Alvia	50	12	Pitri Nurlaela	37
13	Gio Pratama Putra	49	13	Sera Dwi Lestari	38

Dari data skor *posttest* maka diperoleh tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen yang diolah dengan spss 25 adalahh sebagai berikut:

Tabel 7 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	7.7	7.7	7.7
	48	2	15.4	15.4	23.1
	49	6	46.2	46.2	69.2
	50	2	15.4	15.4	84.6
	51	2	15.4	15.4	100.0
Total		13	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 7, frekuensi siswa yang memperoleh nilai 38 sebanyak 1 orang, frekuensi siswa yang memperoleh nilai 48 sebanyak 2 orang, frekuensi siswa yang memperoleh nilai 49 sebanyak 6 orang, frekuensi siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 2 orang, frekuensi siswa yang memperoleh nilai 51 sebanyak 2 orang. Adapun deskripsi data hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8 Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis			
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Std. Error			
Poseksperimen	13	13	38	51	630	48.46	.910	3.282	10.769	-3.077	.616	10.425	1.191
Valid N (listwise)	13												

Berdasarkan tabel 14, diperoleh data sebanyak 13 siswa dengan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 51 dan nilai terendah (*minimum*) yaitu 38 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 48.46 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 3.282. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh data distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 9 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	3	23.1	23.1	23.1
	37	2	15.4	15.4	38.5
	38	3	23.1	23.1	61.5
	39	3	23.1	23.1	84.6
	40	1	7.7	7.7	92.3
	49	1	7.7	7.7	100.0
Total		13	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 9, diperoleh data distribusi frekuensi siswa yang memperoleh nilai 36 sebanyak 3 orang, yang memperoleh nilai 37 sebanyak 2 orang, yang memperoleh nilai 38 sebanyak 3 orang, yang memperoleh nilai 39 sebanyak 3 orang, yang memperoleh nilai 40 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 49 sebanyak 1 orang. Adapun deskripsi data hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10 Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Posttest	13	13	36	49	502	38.62	937	3.380	11.433	2.704
Valid N (listwise)	13									

Berdasarkan tabel 10, diperoleh data sebanyak 13 siswa dengan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 49 dan nilai terendah (*minimum*) yaitu 36 dengan nilai rata rata (*mean*) adalah 38.62 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 3.380.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *independent sample t-test* uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis ini diterima atau tidak. Wibowo (2010:43) menyatakan bahwa “*independen simple t-test* merupakan Teknik statistic parametik yang digunakan untuk menguji perbedaan pada antar kelompok”. Setiap uji hipotesis ternyata mempunyai asumsi-asumsi tersendiri sebelum melakukan uji hopitesis tersebut, baik parameti atau parametik. Seperti halnya menggunakan *independen simple t-test* pada asumsinya, menurut Wibowo (2010:43), “uji asumsi yang mengikuti penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil *output* dengan menggunakan *independent simple t-test* pada program spss versi 27 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hastabajar	Equal variances assumed	.050	.825	7.538	24	<.001	9.846	1.307	7.150	12.543
	Equal variances not assumed			7.538	23.979	<.001	9.846	1.307	7.149	12.543

Hasil Hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media DAMTAR terhadap Sikap Sosial Siswa kelas IV SDN Cililitan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN Cililitan yang beralamat di Dusun Kiarakoneng, RT/RW 006/003, Kelurahan Neglasari, Kecamatan Pancatengah, Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Sikap Sosial Siswa Kelas IV SDN Cililitan tahun ajaran 2024/2025.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media damtar terhadap sikap sosial siswa di SDN Cililitan. Hasil tersebut didapat dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media damtar. Kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan terbilang cukup rendah, hal ini ditunjukkan berdasarkan perolehan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 37,33 dan kelas kontrol yaitu 37.92. Setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan masing-masing kelas, diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 48.46 dan kelas kontrol yaitu 38.62.

Untuk menjawab hipotesis yang dirumuskan, maka dilakukan uji terlebih dahulu yaitu uji t, namun sebelum melakukan uji hipotesis peneliti harus melakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas. Hasil data uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen. Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai $0,0001 < 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media damtar terhadap sikap sosial siswa kelas IV SDN Cililitan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dibuktikan bahwa media damtar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sikap sosial siswa. Dengan media pembelajaran damtar, siswa dimotivasi untuk aktif, saling bekerja sama dan mengemukakan pendapatnya tanpa takut melakukan kesalahan. Hal ini menjadi modal dasar bagi siswa untuk menemukan jati dirinya dalam belajar. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus selalu mendukung dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dan memberikan pendapatnya. Dengan demikian guru dapat memberikan pelayanan Pendidikan yang baik dan menciptakan pembelajaran yang kondusif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 37,33 dan kelas kontrol yaitu 37.92. Setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan masing-masing kelas, diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 48.46 dan kelas kontrol yaitu 38.62. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *independent simple t-test* pada program spss versi 27, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media DAMTAR terhadap Sikap Sosial Siswa kelas IV SDN Cililitan.

Saran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu memahami karakteristik siswa, serta mampu mencari media yang dapat menunjang dalam peningkatan sikap sosial siswa. Karena dengan bantuan media, guru akan lebih mudah memahami sikap siswa. Selain itu, penggunaan media akan sangat disukai siswa. Adapun untuk peneliti diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media pembelajarn ini. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan sikap sosial siswa, serta mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat menghasilkan kemajuan yang positif dan menarik minat siswa untuk belajar.

REFERENSI

- Andriyani, K, Sinaga, Santa Idayana. (2019). *Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok b tk syailendra palembang* , diperoleh hasil t. 1(1).
- Budianti, A. (2019). *Pembentukan sikap sosial remaja melalui rutinan mujahadah usbuiyah di madrasah diniyah sholihul huda desa tanjungsari boyolangu tulungagung*. *Journal of Chemical Information and Modeling*,53(9), hlm 1689-1699.
- Cahyaningtyas, Aprilia Wardoyo. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perrilaku Sosial Pada Remaja*, (2024). *Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta*
- Izza, Farah Nurul., Rian Adam Rajagede. (n.d.). *Pengembangan permainan tradisional dam-*

daman dalam bentuk application programming interface.

- Listyaningrum, Dwi. (2018). *Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas iii sdn 01 manguharjo kota Madiun*. 3(2), 108–112.
- Makorohim, M. Fransazeli., Ahmad Yani., Paisal Hamdani Malau., & Arif Tri Priadi. (2024). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan siswa sekolah menengah pertama*. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v6i1.22243>
- Melinda. (2017). *Eksistensi Permainan Tradisional*. 8–26.
- Mustika, Dede Shinta. (2013). *Pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar negeri sindang laya 1 universitas pendidikan indonesia / repository.upi.edu*. 2002, 2010–2011.
- Pendidikan, D. Era, P., Perdana., & Perdana, P. (2021). *Daftar pustaka*. 4(2012).
- Riadi, Fadhilah Salsabila., & Triana Lestari. (2017). *Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital*. *jurnal kajian pendidikan dasar*.
- Yusuf, Rusdiana., & Lusiana. (2022). *Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar*. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*.
- Wibowo, Satrio B. 2010 Modul pelatihan spss. Lampung. Universitas Muhammadiyah Metro.