

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SDN 4 PEJARAKAN

I Kadek Mertayasa², Komang Surantika², I Made Sedana³, Putu Suardipa⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email: kmertayasa86@gmail.com, surantika1983@gmail.com, made_sedana23@yahoo.com, putu.suardipa@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan model Pembelajaran *Inquiri* berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Pejarakan yang terdiri dari 10 siswa dengan komposisi 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaboratif sebanyak dua siklus. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024-2025. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus, pada siklus satu, dan siklus dua terdiri dari empat tindakan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil Penelitian ini ketuntasan hasil belajar pada siklus I mencapai 50% dengan nilai rata-rata 68 dan siklus II 90% dengan nilai rata-rata 77. Terjadi peningkatan sebesar 40%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiri* berbasis permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V Sekolah Dasar 4 Pejarakan pada materi operasi bilangan bulat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Inquiri*, Permainan Tradisional Engklek dan Hasil Belajar

THE INFLUENCE OF INQUIRY LEARNING MODEL BASED ON TRADITIONAL ENGLEK GAMES TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN MATHEMATICS SUBJECTS FOR GRADE V AT SDN 4 PEJARAKAN

Abstract

*The objective of this study is to investigate the implementation of the Inquiry-Based Learning model integrated with the traditional game **engklek** to improve mathematics learning outcomes. The subjects of this study were five-grade students at primary school 4 Pejarakan, consisting of 10 students: 5 boys and 5 girls. This research is a classroom action research (CAR) conducted collaboratively over two cycles. The study was carried out in the even semester of the 2024–2025 academic year. Each cycle of the classroom action research included four main stages: planning, implementation of action, observation, and reflection. The results of the study show that in the first cycle, the percentage of students achieving mastery learning was 50%, with an average score of 68. In the second cycle, this increased to 90%, with an average score of 77—indicating an improvement of 40%. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Inquiry-Based Learning model through the traditional game **engklek** can improve mathematics learning outcomes, particularly in the topic of integer operations, for five-grade students at SD Negeri 4 Pejarakan.*

Keywords: *Inquiry Learning Model, Traditional Game Engklek, and Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, khususnya di kelas V. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi dari pelayanan, kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa lainnya. Proses pencapaian dari tujuan pembelajaran, diperlukan suatu strategi pembelajaran, perencanaan, dan tindakan yang tepat mengenai kegiatan pembelajaran agar potensi yang diharapkan tercapai. Pembelajaran yang baik yaitu ketika suatu pembelajaran di sekolah disertai dengan pemilihan model yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan peneliti yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 4 Pejarakan bahwa siswa kelas V menunjukkan pencapaian kompetensi pada mata pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat belum optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari jumlah siswa sebanyak 10 siswa, yang mencapai KKM di atas 70 yaitu 3 siswa (30%) sementara yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 7 siswa (70%).

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran inkuiri berbasis permainan tradisional, seperti engklek, menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan. Permainan ini tidak hanya mengandung unsur budaya lokal yang dekat dengan keseharian siswa, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep-konsep matematika secara menyenangkan.

Model inkuiri menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam berpikir kritis dan analitis saat menyelesaikan permasalahan (Putri et al., 2019). Model pembelajaran ini berorientasi pada siswa, dengan guru berperan sebagai pembimbing atau fasilitator dalam proses belajar. Dalam penerapannya, model inkuiri mengajak siswa untuk menghadapi permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Yasin et al., 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena mendorong peningkatan pemahaman serta penguasaan materi yang dipelajari (Sutiani et al., 2021).

Implementasi pembelajaran matematika dengan model inkuiri agar lebih efektif dapat dipadukan dengan permainan tradisional engklek untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual bagi siswa. Model ini menekankan pada keterkaitan konsep matematika dengan kehidupan nyata, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami makna di balik setiap konsep melalui pengalaman langsung. Permainan engklek, sebagai bagian dari budaya lokal yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa, dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep seperti pola bilangan, operasi hitung, dan pengukuran. Dengan model inkuiri, siswa diajak untuk mengamati, menanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan sendiri dari aktivitas bermain engklek. Proses ini mendorong keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta memperkuat keterampilan pemecahan masalah secara menyenangkan dan bermakna sehingga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika

melalui penerapan model pembelajaran inkuiri berbasis permainan tradisional engklek. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 4 Pejarakan dan untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran inkuiri berbasis permainan tradisional engklek.

Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran yang menekan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menghafal dan menumpuk ilmu pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan yang diperoleh dapat bermakna untuk siswa melalui keterampilan berpikir.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memacu dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing. Model pembelajaran inkuiri dianggap cocok diterapkan karena pembelajarannya dapat melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga tidak bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar (Kartika et al., 2017; Sodayang & Lumingkewas, 2021). Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kunandar dalam (Elma, 2024) berpendapat bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka dengan konsep dan prinsip, dan guru mendorong. Mendorong siswa untuk bereksperimen dan memimpin pengalaman yang memungkinkan mereka

menemukan prinsip untuk diri mereka sendiri. Model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan (Siswantoro, 2020; Zagoto et al., 2022)

Model pembelajaran inkuiri dipahami sebagai metode pembelajaran yang menggunakan langkah-langkah sistematis seperti orientasi, perumusan masalah, pengajuan hipotesis, pengumpulan data melalui eksperimen, pengujian hipotesis dan penarikan kesimpulan (Maylia, 2024). Langkah-langkah tersebut memungkinkan peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi. Untuk pembelajaran matematika sangat pentinglah para peserta didik dibiasakan untuk meneliti sendiri permasalahan yang dihadapi agar dapat menemukan sendiri jawabannya untuk sampai pada suatu kesimpulan. Beberapa unsur yang menjadi ciri utama model pembelajaran inkuiri, yaitu:

1. Model inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, hal ini berarti bahwa model inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar; dan
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (self belief).

Prinsip-prinsip pembelajaran inkuiri menurut Maylia, 2024 adalah sebagai berikut:

1. Prinsip berorientasi pada pengembangan intelektual, artinya tujuan utama strategi pembelajaran inkuiri adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Selain berorientasi pada hasil belajar, strategi pembelajaran inkuiri

- juga berorientasi pada proses belajar.
2. Prinsip interaksi, pada dasarnya proses pembelajaran adalah sebuah interaksi yang terjadi baik antara siswa dengan guru maupun interaksi siswa dengan lingkungannya. Hal ini menempatkan guru sebagai pangatur lingkungan bukan sebagai sumber belajar.
 3. Prinsip bertanya, guru memiliki peran sebagai penanya. Kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan merupakan proses berpikir. Oleh karenanya, kemampuan guru dalam bertanya pada pembelajaran inkuiri sangat diperlukan.
 4. Prinsip belajar untuk berpikir, pada dasarnya belajar bukanlah hanya untuk mengingat fakta, tetapi juga merupakan proses berpikir (*learning how to think*) yaitu proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun kanan
 5. Prinsip keterbukaan, belajar merupakan sebuah proses mencoba berbagai kemungkinan. Maka dari itu, siswa perlu diberikan kebiasaan mencoba hal baru sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna ialah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Guru memiliki tugas untuk menyiapkan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengembangkan hipotesisnya dan membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

Selain prinsip, model pembelajaran inkuiri pun memiliki langkah-langkah yang perlu diperhatikan. Menurut Nurmulyat dalam (Sa'diyah, 2024) mendefinisikan inkuiri sebagai aktivitas yang memiliki keragaman dengan langkah-langkah:

1. kegiatan observasi,
2. membuat pertanyaan, dan mengumpulkan sumber informasi untuk menganalisa sesuatu yang telah diketahui.
3. Merencanakan investigasi sebagai tahap memeriksa kembali sesuatu yang telah diketahui dengan bukti eksperimen dan menggunakan alat untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterpretasikan data,
4. Mengajukan jawaban yang disertai penjelasan dan prediksi untuk kemudian dikomunikasikan sebagai hasil analisis.

Sedangkan Sintaks model Inkuiri menurut Sanjaya dalam (Maryati, 2021) adalah sebagai berikut.

1. Orientasi: Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran
2. Merumuskan Masalah: Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu.
3. Merumuskan Hipotesis: Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.
4. Mengumpulkan data: Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
5. Menguji Hipotesis: Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

6. Merumuskan Kesimpulan:

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencakup perubahan yang terjadi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diukur setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam (Dakhi, 2020) untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap,

apresiasi dan keterampilan.

Hasil belajar memiliki berbagai manfaat, baik bagi peserta didik, pendidik, maupun sistem pendidikan secara keseluruhan. Adapun manfaatnya adalah: (1) mengevaluasi kemajuan belajar hasil belajar membantu siswa mengetahui sejauh mana mereka telah menguasai materi pelajaran. Ini memberikan gambaran mengenai kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami pelajaran, (2) motivasi untuk belajar lebih baik, ketika siswa meraih hasil yang baik, mereka merasa termotivasi untuk terus belajar dan berusaha lebih keras. Sebaliknya, jika hasil belajarnya kurang memuaskan, mereka akan terdorong untuk memperbaiki diri. (3) meningkatkan kepercayaan diri, siswa yang memperoleh hasil belajar yang baik merasa lebih percaya diri dalam kemampuan akademis mereka, yang dapat memengaruhi keberhasilan mereka di masa depan. (4) pembentukan Karakter, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik (keterampilan dan sikap), yang berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik.

b. Permainan Tradisional Engklek

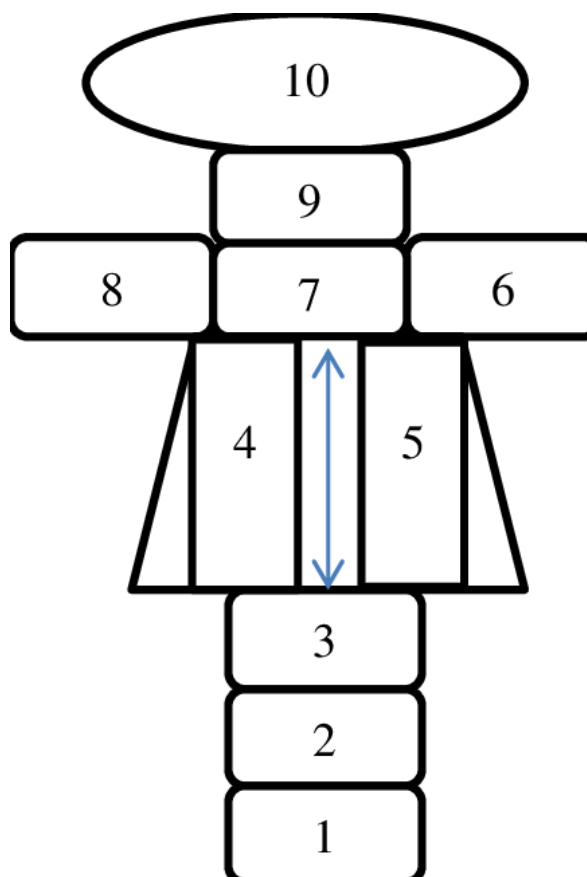
Permainan tradisional Engklek bukan hanya sekadar warisan budaya yang menghibur, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan memadukan gerak fisik dan strategi berpikir, Engklek membuka peluang bagi guru untuk menanamkan konsep-konsep matematika seperti pola bilangan, operasi hitung bilangan bulat, serta pengukuran secara kontekstual. Melalui permainan ini, siswa dihadapkan pada situasi yang menantang dan mendorong mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara logis dan nyata

Permainan tradisional Engklek dapat

menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat. Menurut (Febriyanti, Prasetya, & Irawan, 2018) engklek adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Menurut (Fitriyah & Khaerunisa, 2018) Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki. Dalam permainan ini, siswa diajak melompat pada petak-petak bernomor sambil menyelesaikan soal penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian bilangan bulat yang telah disisipkan dalam setiap petak. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berhitung, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kontekstual. Dengan memadukan gerak fisik dan tantangan kognitif, Engklek mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap konsep bilangan bulat. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan turut mendorong semangat belajar dan kerja sama antar siswa, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika.

Dalam pembelajaran matematika kelas 5, kita bisa membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dengan menggabungkan permainan tradisional seperti engklek dengan materi bilangan bulat. Engklek adalah permainan lompat-lompatan di atas kotak-kotak yang digambar di lantai, biasanya menggunakan kapur. Dalam kegiatan ini, kotak-kotak engklek akan diberi angka bilangan bulat, seperti -5, -3, 0, 2, hingga 5. Setiap siswa akan bergiliran melempar gaco (bisa berupa batu kecil atau biji) ke salah satu kotak berangka. Setelah itu, siswa melompat mengikuti urutan kotak engklek sambil menyebutkan operasi bilangan bulat,

seperti “Bilangan negatif itu kurang dari nol!”, “Nol bukan negatif dan bukan positif!”, atau “Bilangan positif bertambah jika dijumlahkan!”. Ketika sampai di kotak tempat gaco berada, siswa mengambilnya sambil menyebutkan operasi bilangan, misalnya “Jika -3 ditambah 5, hasilnya 2!”. Tujuan permainan ini adalah melatih pemahaman konsep bilangan bulat secara konkret dan menyenangkan. Sambil melompat, siswa juga mengasah kemampuan berbicara dan berpikir logis. Permainan ini bisa dilakukan di halaman sekolah, dengan gambar engklek berwarna-warni seperti pelangi dan angka-angka yang besar dan jelas agar menarik perhatian siswa. Gambar 01 permainan Engklek



METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan pendekatan penelitian tindakan kelas melalui rancangan penelitian sebagai berikut, yaitu Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Pejarakan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender pendidikan sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di sekolah. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Pejarakan Tahun Pelajaran 2024/2025. dengan jumlah 10 orang siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Gambar 1. menunjukan siklus pelaksanaan tindakan kelas.



Gambar 1. Bagan desain PTK Model Modifikasi

Penelitian dengan dua siklus ini memiliki tahapan-tahapan pelaksanaan yang menggunakan soal valid sebagai alat evaluasi terhadap ketuntasan hasil belajar, dilanjutkan dengan penerapan model pada siklus I yang diawali dengan perencanaan tindakan I berupa penyusunan perangkat pembelajaran serta instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan, kemudian dilanjutkan ke pelaksanaan tindakan I, yaitu melaksanakan kegiatan sesuai modul ajar yang telah disusun dan dinilai oleh tim observer; tahapan penelitian menggunakan soal valid sebagai evaluasi ketuntasan hasil belajar, lalu diteruskan dengan penerapan model pada siklus I melalui urutan perencanaan tindakan I berupa penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data yang diperlukan, kemudian dilanjutkan pelaksanaan tindakan I dengan menjalankan kegiatan sesuai modul ajar yang telah disusun

dan dinilai oleh tim kolaborator/observer.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di SDN 4 Pejarakan pada guru kelas V, maka diperoleh data hasil belajar aspek pengetahuan matematika. Data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	5	50%
Belum Tuntas	5	50%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siklus I terdapat 5 (50%) siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 50 (50%) siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus I yaitu 68. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah KKM, ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal yaitu 85% dengan KKM sebesar 60.

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2

Ketuntasan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	9	90%
Belum Tuntas	1	10%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siklus II mengalami peningkatan, terdapat 9 (90%) siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak

1 (10%) siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus II juga mengalami peningkatan dan melebihi indikator KKM sebesar 65, nilai rata-rata pada siklus II materi operasi hitung bilangan bulat yaitu 77. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry* berbasis permainan tradisional engklek berhasil meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diteliti	Hasil				Keterangan
	Siklus I		Siklus II		
	Rata-Rata	Mak-na	Rata-Rata	Mak-na	
Ketuntasan Hasil Belajar	50%	Belum Tuntas	90%	Tuntas	Terjadi peningkatan sebesar 40 %

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa Penelitian ketuntasan hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan bulat mengalami peningkatan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 50% dengan interpretasi belum tuntas, siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 90% dengan interpretasi tuntas, meningkat 40%. Secara klasikal mencapai hasil ketuntasan minimal 85% dengan interpretasi baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhasil atau tidak suatu pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan faktor siswa itu sendiri. Faktor dalam diri siswa sendiri (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern) yaitu Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, secara kebiasaan siswa; Faktor dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil

belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (suasana kelas dalam belajar lingkungan social budaya, lingkungan, guru, media, metode dan model pembelajaran.

Dalam hal ini tentunya guru telah menciptakan proses pembelajaran yang bermakna melalui penerapan model pembelajaran *inquiry* berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 4 pejarakan yang dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh dari dua siklus pembelajaran di kelas V SDN 4 Pejarakan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan bulat. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 50% dengan nilai rata-rata 68, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal sebesar 85%. Namun, pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 90% dengan nilai rata-rata 77, menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan secara klasikal. Peningkatan ketuntasan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry* berbasis permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran aktif guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna serta faktor internal (seperti motivasi dan minat siswa) maupun eksternal (seperti lingkungan belajar dan metode pembelajaran) yang turut mendukung keberhasilan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* berbasis permainan tradisional engklek berhasil meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 4 Pejarakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 4 Pajajaran, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Alfizah Ayu Indria, and Ahmad Lutfi. "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Model Inkuiri." *Jurnal Simki Pedagogia* 6.1 (2023): 118-129. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.225>
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1). [tps://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431](https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431)
- Kartika, Y. K., & Rakhmawati, F. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Menggunakan Model Inquiry Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2515–2525. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1627>
- Putri, F., Zainuddin, Z., & Miriam, S. (2019). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Cahaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* ISSN, 3, 2549–9955. <https://doi.org/10.20527/jipf.v1i3.1018>
- Yasin, M., Jauhariyah, D., Madiyo, M., Rahmawati, R., Farid, F., Irwandani, I., & Mardana, F. F. (2019a). The guided inquiry to improve students mathematical critical thinking skills using student's worksheet. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1345–1360. <https://doi.org/10.17478/jegys.598422>
- Sutiani, A., Situmorang, M., & Silalahi, A. (2021). Implementation of an Inquiry Learning Model with Science Literacy to Improve Student Critical Thinking Skills. In *International Journal of Instruction* (Vol. 14, Issue 2). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1290975>
- Kartika, N. M. D., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v1i1.17>.
- Maylia, Elma Citra, et al. "Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 10.1 (2024): 32-41.
- Siswantoro, E. (2020). Pembelajaran Aktif Berbasis Inkuiri Dengan Model Pencapaian Konsep Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(1), 26-33.
- Sa'diyah, Halimatus, and Syarifah Aini. "Model Pembelajaran Inkuiri Pada Perkembangan Berfikir Kritis Siswa: Literature Review." *Journal of Professional Elementary Education* 1.1 (2022): 73-80. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1.8>
- Maryati, Iyam, and Vera Monica. "Pembelajaran Berbasis Masalah dan Inkuiri dalam Kemampuan Representasi Matematis." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10.2 (2021): 333-344. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.666>
- Feriyanti, Nindy, Sholeh Hidayat, and Luluk Asmawati. "Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD." *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and*

Intructional Research Journal 6.1
(2019). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.659>

Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>

Supardi, 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan kel

Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020): 468-468.