Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode *Course Review Horay* Di Kecamatan Tallo Kota Makassar

The Effect of Damdas Learning Media on Motivation and Thematic Learning Outcomes Through the Horay Course Review Method in Tallo District, Makassar City

Nur Lindah Sari^{1*}, Muhammad Yunus², Sundari Hamid²

¹ Sekolah Dasar Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar

² Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa

*E-mail: nurlindahsari.ns27@gmail.com

Diterima: 20 September 2021/Disetujui 24 Desember 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran Damdas melalui metode *course review horay* terhadap motivasi dan hasil belajar tematik siswa kelas IV di SD Inpres kecamatan Tallo Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang didesain dengan menggunakan desain penelitian pretest-posttest kontrol group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas IV di SD Inpres Kecamatan Tallo Kota Makassar. Sampel penelitian ini berjumlah 50 orang siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing kelompok terdiri atas 26 orang siswa SD Inpres Galangan Kapal II dan 24 orang siswa SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa (1) Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran tematik pada kelas yang telah diberi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *course review horay* sebagai kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75,19 > 65,62$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai signifikan $P(\text{sig.2-tailed}) = 0,002 < \alpha = 0,05$. (2) Pembelajaran dengan menggunakan metode *course review horay* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Damdas, Motivasi Siswa, Hasil Belajar

Abstract. This study aims to describe the effect of using Damdas learning media through the *course review method. horay* on the thematic motivation and learning outcomes of fourth graders at SD Inpres, Tallo sub-district, Makassar City. This type of research is experimental research, the research approach used is a quantitative approach, which was designed using a pretest-posttest control group design. The population in this study were fourth grade elementary school students at Inpres Elementary School, Tallo District, Makassar City. The sample of this study amounted to 50 students who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group with each group consisting of 26 students of SD Inpres Shipyard II and 24 students of SD Inpres Shipyard IV Makassar City. After conducting the research, the researcher concluded that (1) The results of the t-test showed a significant increase in thematic learning outcomes in the class that had been given thematic learning using the *course review horay* method as a control class. The average post-test value of the experimental class is greater than the average value of the control class, which is $75.19 > 65.62$. The results of the hypothesis test show that H_0 is rejected and H_a is accepted with a significant value of $P(\text{sig.2-tailed}) = 0.002 < \alpha = 0.05$. (2) Learning using the *course review horay* method in the experimental class is more effective than students who do not use the *course review horay* method (conventional approach).

Keywords: Damdas Learning Media, Student Motivation, Results Study.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Aunurrahman, 2014). Efektivitas pembelajaran oleh guru profesional adalah faktor pertama dalam peningkatan mutu pendidikan tersebut. Guru sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik membutuhkan peningkatan profesional secara terus menerus (Puspita et al., 2021). Berdasarkan fungsi pendidikan nasional, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang kondusif yang mendorong siswa untuk melakukan

pembelajaran di dalam kelas. Syah (2013) proses belajar mengajar adalah sebuah kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang mengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang efektif dan efisien, antara lain dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan (Syamsuddin et al., 2010). Proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi yang akan mendasari siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi, proses belajar mungkin tidak terlaksana dengan maksimal karena kurangnya semangat atau dorongan dari dalam dan luar diri siswa untuk belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2013) bahwa motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah

Para siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis, seperti konsep tematik. Metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik atau guru hanya terbatas pada penjelasan materi dari permasalahan di atas diperlukan metode pembelajaran yang benar-benar bisa meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan bisa memberdayakan siswa adalah metode *course review horay* Menurut Heriawan (2012) *course review horay* merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara pengujian pemahaman menggunakan kotak yang diisi dengan nomor untuk menuliskan jawaban, yang paling dulu menjawab benar atas soal yang diberikan guru langsung berteriak *horay*.

Metode *course review horay* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena lebih menekankan pada kegiatan siswa pada keberlangsungan pembelajaran, serta memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan pengetahuan (Nashar, 2004). Metode ini juga merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, belajar dengan diselingi hiburan yaitu dengan mengucapkan *horay* di setiap soal yang dijawab dengan benar dan melibatkan siswa aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Menurut Wardani dalam Wijayanti (2014) Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakter yang lain. Sedangkan menurut Sukiman dalam Andriani (2012) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejibaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Pengaruh permainan tradisional terhadap model pembelajaran *course review horay* adalah keduanya saling melengkapi. *Course review horay* adalah model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bisa berkerjasama untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan Kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengngontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Permainan tradisional Damdas untuk anak-anak sejak zaman dahulu, hanya dengan dua orang dan peralatan yang sederhana kita dapat bermain Damdas. Menurut Johan (1999) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan untuk menanamkan budaya dan karakter terhadap pelakunya. Budaya karakter ini terjadi karena langsung ataupun tidak langsung, misalnya karakter pantang menyerah, sportivitas, dan lain sebagainya. Permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan Kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengngontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan Damdas merupakan sebutan bagi salah satu jenis permainan tradisional Betawi dan dikenal dengan sebutan *dam-daman* di daerah Jawa Tengah, utamanya Yogyakarta dan Solo. Cara bermain Damdas mirip seperti permainan catur, namun dengan peralatan dan cara yang jauh lebih sederhana. Permainan Damdas umumnya hanya berupa dua jenis kerikil, batu, atau biji-bijian dengan warna serta bentuk berbeda, sehingga dapat dibedakan antara pion permainan yang satu dengan lawannya. Terdapat dua jenis permainan Damdas, yaitu Damdas tiga batu dan Damdas enam belas batu. Pada Damdas tiga batu, jumlah pion yang digunakan adalah tiga buah pion masing-masing pemain, sedangkan Damdas enam belas buah pion untuk masing-masing pemainnya. Adapun manfaat dalam permainan tradisional Damdas yaitu: melatih kesabaran, melatih kecerdasan dan kecermatan, mengajarkan bahwa semua manusia sama, melatih untuk mengambil resiko, mengajarkan nilai gotong royong, mengenalkan konsep bangun datar, dan membantu mencegah demensia (Euis, 2011). Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional Damdas terhadap motivasi belajar siswa. Siswa mampu berinteraksi dalam pembelajaran secara aktif, bersemangat, kreatif dalam mengatur strategi permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional Damdas ini memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar (Euis, 2011).

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest kontrol group design*. Dalam desain *pretest-posttest kontrol group design* ini terdapat dua grup yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara grup eksperimen dan grup kontrol. Hasil *pre-test* yang baik adalah jika nilai grup eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan karena belum optimalnya metode mengajar yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik di kelas sehingga peneliti memilih lokasi di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021 semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Tallo Kota Makassar.
2. Sampel
Penelitian ini menggunakan teknik *sampling*. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Random Sampling*. Dimana teknik ini dipilih berdasarkan nilai probabilitas dan pemilihannya dilakukan secara acak. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah, siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar Sampel terdiri atas 26 orang siswa SD Inpres Galangan Kapal II dan 24 siswa SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi *dependen variable* yaitu media permainan tradisional Damdas dengan metode *course review horay*. Sedangkan *Independen Variabel* adalah motivasi dan hasil belajar tematik.

E. Instrument Penelitian

1. Metode Observasi (pengamatan)
Pedoman observasi yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.
2. Metode Interview (wawancara)
Pedoman wawancara yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui tanya-jawab dengan siswa guna mengetahui target penyelidikan.
3. Metode Dokumentasi
Pedoman dokumentasi yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data yaitu alat bantu berupa kamera digital dan alat perekam.
4. Metode Tes
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk tes uraian dengan jumlah soal sebanyak 20 nomor yang disesuaikan dengan tema yang diajarkan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan metode *interview* (wawancara), tes dan observasi (pengamatan).

G. Teknik Analisis Data

1. Membuat tabulasi skor siswa
2. Menghitung persentase kemampuan siswa
3. Analisis statistika inferensial

Analisis statistika Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t, sebelumnya dilakukan pengujian normalitas terlebih dahulu dilakukan sebelum menguji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya.

Pengujian normalitas yang digunakan adalah *kolmogorow-smirnow* untuk mengetahui data yang mengikuti populasi berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah data hasil belajar dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis tersebut dilakukan dengan uji *t-test Equality of Means* menggunakan program SPSS 25 for windows dengan nilai α adalah 0,05. Hipotesis nol ditolak dan kerja diterima jika nilai $\text{sig} < \alpha$. Sedangkan Hipotesis nol diterima dan Hipotesis kerja diterima jika nilai $\text{sig} > \alpha$.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Gambaran Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode *Course Review Horay*

- a. Data *Pre-test*
Hasil pengamatan penulis terhadap hasil pembelajaran tematik siswa dalam memahami materi ajar melalui pembelajaran daring/luring masih sangat kurang, ini ditandai dengan hasil pre-test siswa yang berada pada kategori gagal dan kurang.
- b. Data *Post-test*
Secara umum pada pre-test menunjukkan siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai materi pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru, sedangkan pada post-test siswa telah memiliki seperangkat pemahaman tentang pembelajaran tematik yang sangat baik.

2. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Tematik yang Tidak diberi Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode *Course Review Horay*

a. Data *Pre-test*

Pada *pre-test* berdasarkan kategori hasil belajar siswa terdapat 8 siswa dalam kategori gagal, 15 siswa dalam kategori kurang dan 1 siswa dalam kategori cukup. Dengan distribusi ketuntasan tidak ada siswa berada pada kategori tuntas dan 24 siswa berada pada kategori tidak tuntas.

b. Data *Post-test*

Hasil akhir *post-test* terlihat ketuntasan masing-masing siswa dimana terdapat 12 siswa yang berada pada kategori tuntas dan 12 siswa berada pada kategori tidak tuntas, ini berarti 50% siswa yang berada pada kategori tidak tuntas. Hal ini masih jauh dari yang diharapkan di mana masih ada 50% siswa yang tidak tuntas.

3. Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan Dengan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Data penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol sebelum diberi pembelajaran konvensional yaitu tidak ada siswa yang berada pada kategori baik sekali dan baik, 1 orang (4.16%) berada pada kategori cukup, 15 orang (62.5%) berada pada kategori kurang, dan 8 orang (33.33%) berada pada kategori gagal. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran konvensional yaitu 1 orang (4.16%) berada pada kategori baik sekali, 11 orang (45.83%) siswa berada pada kategori baik, 7 orang (29.16%) berada pada kategori cukup, 5 orang (20.83%) berada pada kategori kurang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori gagal.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

NO	Interval Nilai	Kategori	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
1	80 – 100	Baik Sekali	0	0	1	4
2	66 – 79	Baik	0	0	11	46
3	56 – 65	Cukup	1	4	7	29
4	40 -55	Kurang	15	63	5	21
5	0 39	Gagal	8	33	0	0
Jumlah			24	100	24	100

4. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode *Course Review Horay* pada Kelas Eksperimen

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberi pembelajaran konvensional yaitu tidak ada siswa berada pada kategori baik sekali, baik, dan cukup, 13 orang (50%) berada pada kategori kurang, dan 13 orang (50%) berada pada kategori gagal. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* yaitu 9 orang (34.61%) berada pada kategori baik sekali, 11 orang (42.30%) berada pada kategori baik, 5 orang (19.23%) berada pada kategori cukup, 1 orang (3.84%) berada pada kategori kurang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori gagal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Damdas melalui Metode *Course Review Horay* pada Kelas Eksperimen

NO	Interval Nilai	Kategori hasil Pembelajaran	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
1	80 – 100	Baik Sekali	0	0	9	35
2	66 – 79	Baik	0	0	11	42
3	56 – 65	Cukup	0	0	5	19
4	40 – 55	Kurang	13	50	1	4
5	0 – 39	Gagal	13	50	0	0
Jumlah			26	100	26	100

5. Pengujian Hipotesis Penelitian

Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-*t* melalui program *SPSS 25.0 for Windows* menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai *P* (Sig.2-tailed) = 0,002 < α = 0,05. Nilai signifikan *P* = 0,001 dengan taraf kesalahan 5% atau α = 0,05. Kaidah pengujian hipotesis digunakan apabila nilai $P \leq \alpha$ = 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis alternatif (*H1*) diterima, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* dengan kelas yang tidak diberi media pembelajaran permainan tradisional Damdas dalam pembelajaran tematik melalui metode *course review horay* (pendekatan konvensional) dalam pembelajaran tematik.

Tabel 6. Hasil Uji-*t* Data Gain Ternormalisasi pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	T	df	Sig.	Mean	Std. Error	95% Confidence	

						(2-tailed)	Difference	Difference	Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0.011	0.919	3.282	48	0.002	9.567	2.915	3.707	15.428
Siswa	Equal variances not assumed			3.291	47.992	0.002	9.567	2.907	3.723	15.412

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta pembelajaran dalam memberikan pengalaman yang bermakna (Nunu, 2012) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan inovasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, dan (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Pengaruh permainan tradisional terhadap model pembelajaran *course review horay* adalah keduanya saling melengkapi. *Course review horay* merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak horee atau yel-yel lainnya yang disukai. Metode ini juga bertujuan untuk menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal, selain itu metode ini juga membantu dalam memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok (Huda, 2014). Sedangkan permainan

Dari hasil pengkategorian terlihat bahwa pada tes awal tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat baik dan 15 orang atau 62.5% berada pada kategori kurang sedangkan pada tes akhir, hanya 1 orang siswa atau 4.16% yang berada pada kategori sangat baik dan 5 orang siswa atau 20.83% berada pada kategori kurang. Peningkatan ini cukup rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Di mana pada tes awal kelas eksperimen tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat baik dan 13 orang atau 50% berada pada kategori kurang, sedangkan pada tes akhir terdapat 9 orang atau 34.61% yang berada pada kategori sangat baik dan 1 orang siswa atau 3.84% yang berada pada kategori kurang.

Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75.19 > 65.62$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai signifikan P (Sig.2-tailed) = $0.002 < \alpha = 0,05$. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *course review horay* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *course review horay* (pendekatan konvensional).

Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. Penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD inpres Galangan kapal IV Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $75,19 > 65,62$. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* berpengaruh positif pada motivasi belajar siswa sehingga dianjurkan bagi para guru sekolah dasar maupun sekolah lanjutan tingkat pertama, menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Damdas melalui metode *course review horay* demi peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik. Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai modal penelitian terhadap fokus penelitian yang mirip dengan melakukan modifikasi sesuai dengan konteks dan permasalahan yang tengah dihadapi.

Daftar Pustaka

- Andriani, T.. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9, No. 1.
- Aunurrahman. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Heriawan, Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johan Huizinga, Homo Ludens. Permainan Tradisional. Terj. Hasan Basri (Jakarta: LP3ES, 1990), terj., 39.
- Kurniati, Euis. 2011. Permainan Tradisional dan Perannya dalam mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Prenadamedia Group.
- Majid Abdul. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahnun. Nunu. 2012. Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37. No. 1.
- Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia Press.

- Puspita, A., Rezki, R., Hamid, S., & Hamsiah, A. Teacher Professionalism and Learning Services to Improve Students' Learning Outcomes In PAI Elementary School. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 24(1), 106-113.
- Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsuddin, S., Yunus, M., & Hamid, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(3), 74-85.
- Wijayanti, Rina. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5, No. 1.