



Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan

Livia Radinka Zein^{1,*}, Rina Rahayu²

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar
Jalan Kapten Suparman No.39, Tuguran, Potrobangsari, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang,
Jawa Tengah 56116, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: liviadinkazein@gmail.com

Abstrak

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat dijadikan alternatif untuk dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang menggunakan benda serta kesepakatan peraturan yang dibuat oleh guru dan harus dipatuhi oleh pemain atau siswanya. Permainan engklek dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 SMP. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pretest dan posttest siswa pada kelas 7 SMP dalam memahami materi pencemaran lingkungan mencapai 87.00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 57.00. Hal tersebut dapat terjadi karena metode bermain dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kejenuhan maka dari itu siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh terhadap materi pencemaran lingkungan.

Kata Kunci: hasil belajar, motivasi, permainan engklek, permainan tradisional

The Importance of the Influence of Engklek Traditional Games on the Motivation and Learning Outcomes of Junior High School Students on Environmental Pollution Materials

Learning methods using games can be used as an alternative to improve students' understanding and motivation in the learning process. The engklek game is a traditional game that uses objects and regulatory agreements made by the teacher and must be obeyed by the players or students. The crank game can increase students' motivation and learning outcomes. The purpose of this study was to explain the effect of traditional games on motivation and learning outcomes of 7th graders of junior high school. Based on this research, it can be concluded that the application of learning using traditional games is more effective in increasing students' motivation and learning outcomes than learning without traditional games. This is shown from the average pretest and posttest scores of students in grade 7 SMP in understanding environmental pollution material which reached 87.00 which was higher than the control class which reached 57.00. This can happen because the method of playing in the learning process can create a pleasant learning atmosphere so that it does not cause saturation, therefore students can focus fully on environmental pollution material.

Keywords: learning outcomes, motivation, hopscotch games, traditional games

How to Cite: Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). Pentingnya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 10*(2), 109-114. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpms.v10i2.45531>

Permalink/DOI: DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/jpms.v10i2.45531>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar serta direncanakan untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar para siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, maka perlu upaya untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Tetapi kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada berbagai sekolah belum sesuai dengan apa yang telah diharapkan (Zagoto & Dakhi, 2018). Kegiatan pembelajaran dikelas masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga menyebabkan siswa kesulitan untuk menguasai materi pelajaran dan berdampak pada prestasi siswa (Sudarsana, 2018). Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan langkah strategis untuk dapat memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran efektif dapat dilakukan dengan tindakan nyata yang dikemas dengan bermain karena pada tingkat sekolah menengah pertama para siswa masih senang bermain (Lauh & Suhairi, 2022). Dengan menggunakan metode bermain memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa (Rahyuni et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan metode bermain dapat membuat daya ingat siswa menjadi lebih kuat (Agustin et al., 2021). Sementara itu, hasil belajar adalah pencapaian yang telah diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang meliputi afektif, psikomotorik dan domain kognitif yang biasanya digunakan sebagai tolak ukur dalam mengetahui seberapa jauh siswa yang telah menguasai materi (Abdullah, 2017). Motivasi belajar merupakan suatu daya yang dapat menggerakkan siswa untuk dapat melakukan sesuatu pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai (Masni, 2017).

Diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar (Solikah, 2020). Motivasi siswa merupakan hal yang penting dan diperlukan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap proses dan hasil belajar siswa (Ibrahim & Suardiman, 2014). Dengan demikian, penting untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran (Fadilla et al., 2021).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan yang akan ditimbulkan tanpa melihat pada hasil akhirnya yang dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan (Marie & Nursafitri, 2022). Dalam melakukan permainan, pendidik tentunya mengarahkan untuk dapat memilih material yang diinginkan agar siswa dapat menentukan konsep tertentu (Widianto, 2021). Guru dapat mengembangkan kemampuan menghafal siswa dengan menstimulasi lewat berbagai macam permainan yang menyenangkan. Untuk dapat memberikan pembelajaran yang baik, maka pendidik perlu memperhatikan fungsi dari permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran (Ardiana, 2022). Alat permainan yang digunakan harus bersifat edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk suatu pembelajaran untuk kepentingan pendidikan (Astini et al., 2019).

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mempunyai berbagai keanekaragaman budaya dengan keunikan salah satunya pada permainan tradisional (Latif & Amelia, 2022). Berdasarkan uraian Lutfi et al. (2021) pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan menyenangkan, memotivasi, dan menantang. Metode pembelajaran dengan permainan dijadikan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Permainan tradisional dapat mendorong kemampuan siswa dari segi kemampuan psikologis, aktivitas fisik dan motorik siswa (Agustin et al., 2021). Permainan tradisional dapat diartikan sebagai permainan yang sudah diturunkan dari satu generasi ke generasi yang berikutnya yang mengandung nilai positif, bernilai, baik, dan diinginkan (Ardillani, 2022).

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa belajar untuk dapat mengetahui sesuatu, belajar menjiwai, belajar bersosialisasi dan belajar dengan teman sebaya (Hadi, 2017). Pembelajaran seperti itulah yang akan membuat siswa menjalin komunikasi dengan teman karena pembelajaran tidak hanya berupa kegiatan mentransfer pengetahuan ke siswa saja melainkan juga melatih siswa untuk dapat berperan aktif serta berpikir (Deswita et al., 2018). Sementara itu, permainan tradisional yang akan digunakan sebagai pengembangan hasil belajar dan motivasi siswa adalah permainan engklek. Permainan engklek ialah suatu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda serta kesepakatan peraturan yang dibuat guru dan harus dipatuhi pemain (Suryana, 2022).

Permainan engklek dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sari et al., 2021). Aspek perkembangan untuk peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah menengah pertama dapat menggunakan permainan tradisional engklek. Pada permainan ini guru menyediakan gambar yang dibelakangnya terdapat sebuah penjelasan mengenai pencemaran lingkungan dan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk bernyanyi, tebak-tebakan mengenai pelajaran yang telah direncanakan, dan meniru gerak.

METODE

Penelitian pra-eksperimen ini berbasis model *one group test* berupa *pretest* dan *posttest design* yang dilakukan pada satu kelompok. Penelitian ini dilakukan dengan pengukuran variabel terikat yang mempunyai subjek dan setelah perlakuan akan dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang sama dengan awal. Sampel diambil dengan cara *purposive sampling* berdasarkan keperluan penelitian yang sedang dilakukan. Subjek penelitian eksperimen ini adalah siswa SMPA kelas 7. peneliti mengambil subjek secara acak. Pada penelitian ini terdapat variabel bebas yang dilihat dari permainan tradisional engklek dan variabel terikatnya adalah kemampuan siswa dalam memahami materi pencemaran lingkungan. Alat ukur yang digunakan adalah 100 soal tes mengenai pencemaran lingkungan yang setiap soalnya berskor 10 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah.

Prosedur penelitiannya diawali tahap persiapan berupa mencari lokasi dan menyusun modul dan soal tes mengenai pencemaran lingkungan. Tahap selanjutnya mengumpulkan siswa SMP kelas 7 dengan teknik *purposive sampling* berupa pengambilan sampel sesuai dengan keperluan penelitian yang sedang dijalankan dan secara acak (Nurdiani, 2014). Pengambilan nilai *pre-test* diambil dari hasil tes siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek dan diberikan *post-test* setelah perlakuan. Penelitian ini menggunakan analisa data berupa *paired sample t – test* untuk dapat membandingkan nilai rata-rata kemampuan siswa SMP kelas 7 dalam memahami materi pencemaran lingkungan sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan karakter subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakter subjek

Kategori	Jumlah	
Usia	12	7 (35%)
	13	13 (65%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	15 (75%)
	Perempuan	5 (25%)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui karakter subjek penelitiannya 35% berusia 12 tahun dan 65% berusia 13 tahun. Jenis kelamin subjek laki-laki 75% dan perempuan 25%. Penelitian memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada subjek penelitian yang digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar dan motivasi siswa SMP kelas 7 pada saat sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek. Tabel 2 ini adalah hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2. Nilai *pretest* dan *posttest*

No.	Pretest	Posttest
1.	50	90
2.	60	80
3.	40	90
4.	50	100
5.	30	70
6.	60	100
7.	50	80
8.	80	90
9.	80	90
10.	70	80
11.	50	70
12.	40	70
13.	60	80
14.	50	70
15.	50	90
16.	60	100
17.	60	100
18.	50	90
19.	40	90
20.	70	80

Berdasarkan Tabel 3 terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi pencemaran lingkungan sebelum dan setelah media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek dilakukan dengan menggunakan analisis dari uji *paired sample t-test*.

Tabel 3. *Paired samples statistics*

		Mean	N	Std.	Std. Error
				Deviation	Mean
Pair 1	Pre-Test	55.00	20	13.179	2.947
	Post-Test	85.50	20	10.501	2.348

Seperti pada Tabel 3 dapat diketahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Nilai rerata *post-test* (85,50) lebih tinggi daripada nilai rerata *pre-test* (55,00). Hal tersebut secara deskriptif membuktikan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* seperti yang disajikan pada Tabel 4.

Table 4. *Paired samples correlations*

Pair 1		N	Correlation	Sig.
		Pre-Test & Post-Test	20	.285

Lebih lanjut, untuk membuktikan perbedaan *pre-test* dan *post-test* signifikan, maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sample t-test* dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* seperti pada Tabel 5 yaitu 1) jika nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 yaitu tidak ada perbedaan rerata hasil belajar dan motivasi siswa SMP kelas 7 dalam materi pencemaran lingkungan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek. H_a yaitu ada perbedaan rerata hasil belajar dan motivasi siswa SMP kelas 7 dalam materi pencemaran lingkungan menggunakan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* nilai sig.nya 0,000. Berdasarkan hasil analisis uji *paired sample t – test* dapat diketahui nilai t sebesar -9,527 dan hasil uji signifikan sebesar (p) 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini berarti ada perbedaan rerata hasil belajar dan motivasi siswa SMP kelas 7 dalam materi pencemaran lingkungan menggunakan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek. Hal ini berarti media pembelajaran permainan tradisional engklek dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SMP kelas 7.

Tabel 5. *Paired samples test*

	Paired Differences			t	df	Sig.
	Mean	Std. Dev.	Std. Err. Mean			
<i>Pre-Test - Post-Test</i>	-30.50	14.32	3.20	-9.53	19	.00

Lebih lanjut, untuk menentukan sebuah permainan maka perlu memperhatikan tahap pengembangan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran efektif dapat dilakukan dengan tindakan nyata yang dikemas dengan bermain karena pada tingkat sekolah menengah pertama para siswa masih senang bermain, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung (Azizah, 2016). Dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional engklek akan memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan metode bermain dapat membuat daya ingat siswa menjadi lebih kuat karena materi yang diajarkan dilakukan secara langsung (Putri et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi pencemaran lingkungan. Hal tersebut dapat terjadi karena metode bermain dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini akibatnya proses pembelajaran tidak menimbulkan kejenuhan maka dari itu siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh terhadap materi pencemaran lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa daripada dengan pembelajaran tanpa menggunakan bantuan permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata *pretest* dan *postest* siswa SMP pada kelas 7 dalam memahami materi pencemaran lingkungan mencapai 87.00. hasil tersebut ternyata jauh lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol yang mencapai 57.00.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Urgensi penilaian hasil belajar berbasis kelas mata pelajaran IPS di madrasah tsanawiyah. *Lantanida Journal*, 3(2), 168-181.
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dan nilai-nilai pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 33-44.
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176.
- Ardiana, R. (2022). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1-10.
- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas media pembelajaran permainan tradisional Oray-Orayan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 105-116.
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru PAUD korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1-6.
- Azizah, I. M. A. (2016). Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279-308.
- Deswita, R., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2018). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model pembelajaran CORE dengan pendekatan scientific. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 35-43.
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika pembelajaran daring pada pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(2), 48-60.
- Hadi, I. A. (2017). Pentingnya pengenalan tentang perbedaan individu anak dalam efektifitas pendidikan. *Inspirasi: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(1), 71-92.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal prima edukasia*, 2(1), 66-79.
- Latif, B. S., & Amelia, M. (2022). Dampak pengembangan daya tarik wisata edukasi dalam peningkatan pengunjung perkampungan budaya Betawi Setu Babakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 461-471.
- Lauh, W. D. A., & Suhairi, M. (2022). Upaya Meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola melalui metode bermain pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Siding Kabupaten Bengkayang. *Journal Sport Academy*, 1(1), 17-32.
- Lutfi, A., Aini, N. Q., Amalia, N., Umah, P. A., & Rukmana, M. D. (2021). Gamifikasi untuk pendidikan: pembelajaran kimia yang menyenangkan pada masa pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 94-101.
- Marie, H., & Nursafitri, F. (2022). Penggunaan Permainan plastisin dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Rahmat Sigi Sidera Sulawesi Tengah. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 32-46.
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Nurdiani, N. (2014). Teknik sampling snowball dalam penelitian lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110-1118.
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran daring di era pandemi (Studi kasus pada siswa kelas III sekolah dasar). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 91-108.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten

- Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan mutu hasil belajar siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20-31.
- Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 1(1), 157-170.