

**OPTIMALISASI HASIL BELAJAR IPS MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL**

Sukirno
Daenuri Ridwan

Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Email: daenuri_ridwan@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui permainan tradisional engklek terhadap. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi, dengan sampel sebanyak 58 siswa kelas III di SDI Al-Falah I pagi dan terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan yaitu tes pilihan ganda, observasi dan angket. Sebelum tes pilihan ganda digunakan, terlebih dahulu telah diuji validitas dan realibilitas soal. Melalui validitas 40 soal, diambil 20 soal yang valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji hipotesis *pretest* menggunakan uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 3,77$ dan $t_{tabel} = 2,007$. Berdasarkan kriteria pengujian, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan dalam pengujian hipotesis *posttest* dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 19,05$ dan $t_{tabel} = 2,007$. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar IPS. Jadi, proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional engklek mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Kata kunci : metode pembelajaran, permainan tradisional engklek, hasil belajar, IPS

Abstract

The purpose of this research was to boost student learning achievement on Social Studies with engklek traditional game. The samples was taken as many as 58 students lesson of third class in SDI Al-Falah I morning and divided into two classes, namely experiment class and control class. In collecting data, the technique which used is multiple choice test, observation, and inquiry. Before the multiple choice was used, the validity and realibility question are already tested. Form 40 validity question, 20 validity question are taken. The result of the research showed that the calculation of hypothesis pretests by using t-test, is obtained $t_{count} = 3,77$ from $t_{table} = 2,007$. Based on trial criteria, because value $t_{count} > t_{table}$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. On the other hand, on trial hypothesis posttest by using t-test, is obtained $t_{count} = 19,05$ from $t_{table} = 2,007$. Based on calculation criteria $t_{count} > t_{table}$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. It conclude that there is influence of engklek traditional game method toward the result of study Social Science Education. Therefore, the studying process by using engklek traditional game method has influence toward the result of study Social Science Education.

Keywords: learning method, engklek traditional game, learning achievement, socia studies

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1). Jadi, Pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuannya.

Dalam proses pendidikan, terdapat dua pelaku utama yakni pendidik dan peserta didik keduanya saling berkaitan dan saling membutuhkan. Agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai, maka

antara pendidik dan peserta didik bekerjasama dalam membangun sebuah tujuan. Dalam hal ini, guru yang menginformasikan materi kepada siswa, tetapi selain itu guru juga bertindak sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar peserta didik dapat belajar dalam suasana menyenangkan, gembira, penuh semangat dan berani mengemukakan pendapat.

Meningkatkan mutu pendidikan menjadi tanggungjawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1). Dengan mutu pendidikan yang baik maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasilnya berkualitas, maka perbaikan pengajaran diarahkan pula pada pengelolaan proses pembelajaran. Dalam hal ini, bagaimana peran metode pembelajaran yang dikembangkan di sekolah dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1). Pembelajaran harus memperhatikan minat, motivasi dan kemampuan siswa. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat menentukan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu penggunaan metode harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, dan kondisi

lingkungan pengajaran serta sarana dan prasarana yang digunakan.

Kemampuan profesional seorang guru teruji oleh kemampuan menguasai berbagai metode, terutama metode belajar aktif, yaitu suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. (Hisyam Zaini, 2002: xvi). Namun dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran seorang guru harus mampu mengetahui kelemahan dan kelebihan dari metode yang akan digunakan serta harus mampu mempertimbangkan aspek efektifitas serta efisiensinya dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa dan sebagainya, sehingga peserta didik mampu menangkap, memahami, dan mengaplikasikan makna yang terkandung didalam materi pembelajaran tersebut. Karena dengan adanya metode diharapkan mampu membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang dicanangkan.

Setelah melakukan observasi dan wawancara di sekolah diketahui bahwa peserta didik tidak memahami penjelasan tentang materi ajar yang menggunakan metode yang kurang tepat dan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan, maka pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode permainan tradisional engklek. Alasan dipilihnya metode permainan tradisional engklek adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar IPS di kelas. Peneliti menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, agar peserta didik mampu bersaing antara sesama mereka serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan guru, sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi pelaksanaan sesungguhnya, metode dan teknik memiliki perbedaan. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural yang berisi tahap-tahap tertentu. (Eveline Sireger dan Hartini Nara. 2010: 80). Jadi metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan atau pakai oleh pendidik (guru) dalam menyampaikan suatu materi ajar kepada para peserta didik secara sistematis guna untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional engklek yaitu permainan melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang telah digambar pada sebidang tanah dengan pola yang beragam. (Leli Prastiwi dan Pangung Sutapa, 2016). Cara bermain permainan tradisional engklek menurut Aisyah (2013) dimulai dengan pemain melempar pecahan genting atau gacuk ke dalam kotak, selanjutnya melompat dengan satu kaki pada kota nomor 1,2,3 dan brok bersamaan di kotak nomor 4 dan 5 (kaki kiri nomor 4, kaki kanan nomor 5), engklek di kotak nomor 6 lalu brok di kotak nomor 7 dan 8. Setelah itu berbalik dan brok pada kotak 8 dan 7. Dilanjutkan jongkok mengambil pecahan genting atau gacuk sambil tetap menghadap ke belakang. Setelah itu dapat kembali engklek di kotak nomor 6 dan brok di nomor 4 dan 5. Lalu kembali ke start dan engklek lagi di kotak 3,2, dan 1.

Tahapan selanjutnya sama dengan tahapan pertama. Manfaat permainan tradisional engklek memuat empat kecerdasan bagi anak, yaitu pertama kecerdasar kinestetik, tidak akan mereka dapat ketika belajar di dalam kelas kecuali olahraga. Kedua kecerdasan intrapersonal, ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami diri sendiri dan bertindak. Ketiga kecerdasan

interpersonal, anak menjadi lebih peka dengan lingkungan. Keempat kecerdasan naturalis, anak mengenal gejala-gejala alam, bentuk-bentuknya, dan memahami ciptaan Tuhan Yanag Maha Esa. (Krisna Pebryawan, 2015: 67). Manfaat lain menurut Iswinarti (2010) ada nilai terapiutik yaitu nilai *problem solving* dimana anak belajar memecahkan masalah dan nilai sosial dalam permainan engklek yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi dan empati.

Penggunaan permainan tradisional engklek pada mata pelajaran IPS yaitu peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok dengan cara diacak dan setiap kelompok menentukan urutan kelompok dan urutan anggota kelompoknya untuk bermain. Permainan dimulai saat anak (yang bermain) melemparkan gacuk dan berhenti pada salah satu kotak yang bernomor. Setiap nomor tersebut terdapat satu pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru, dan guru memberikan pertanyaan bersamaan dengan anak tersebut bermain. Di sini anak dilatih untuk berkonsentrasi menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sambil bermain engklek. Jika anak berhasil menjawab pertanyaan tersebut. Maka kotak itu menjadi rumah atau tempat tinggalnya dan mendapatkan nilai untuk kelompoknya. Permainan ini dilakukan hingga semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk bermain.

Hasil Belajar

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. (Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, 2011: 22). Menurut Gagne (Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, 2011: 23), hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga tewujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar siswa yang tampak dalam sejumlah kemampuan atau kompetensi setelah melewati kegiatan belajar mengajar sering hanya dinilai dari aspek kognitif saja, padahal dalam kenyataannya siswa yang belajar pengetahuan tertentu sebenarnya tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif saja, tetapi pada saat yang sama juga memperoleh keterampilan psikomotorik. (Hamzah B Uno. 2008: 213). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang diperoleh dari proses pembelajaran yang didapatkan saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. (Husein Umar. 2011: 47). Konsep IPS, yaitu (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/kesamaan/perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6)

pola (*patron*), (7) tempat, (8) kekuasaan (*power*), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (*scarcity*), (12) kekhususan, (13) budaya (*culture*), dan (14) nasionalisme. (Trianto, 2010: 173).

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala kepentingan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. (Trianti, 2010: 176).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah diberikan *treatment* kemudian diberikan *posttest* diakhir pelajaran, yang dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono. 2012: 116).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas tahdiri sampai dengan kelas VI tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 650 siswa, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas III yang berjumlah 58 siswa. Namun penelitian dilakukan di kelas III-D yang berjumlah 29 siswa dan kelas III-B dengan jumlah 29 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* disebut juga *judgmental sampling* yang digunakan dengan menentukan kriteria khusus terhadap

sampel (Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. 2011: 135). *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono. 2010: 124). Teknik *purposive sampling* tersebut digunakan peneliti untuk memilih dua kelas yang memiliki tingkat kecerdasan yang sama yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Observasi dilakukan di kelas eksperimen untuk melihat aktivitas belajar dengan menggunakan metode permainan tradisional engklek. Dan observasi juga dilakukan di kelas kontrol untuk melihat aktivitas belajar dengan menggunakan metode ceramah yang membosankan. Angket diberikan di kelas eksperimen untuk mendapatkan gambaran mengenai persepsi siswa terhadap metode permainan tradisional engklek. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu instrumen tersebut dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Kemudian data yang didapat akan di uji menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji gain dan uji t.

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian didapatkan data *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Perhitungan	N	Mean	Varians	Simpangan Baku	Min	Max
Hasil belajar <i>pretest</i> (kontrol)	29	52	262	16	25	75
Hasil belajar <i>posttest</i> (kontrol)	29	68	393	20	40	90

Hasil belajar <i>pretest</i> (eksperimen)	29	54	209	14	25	75
Hasil belajar <i>posttest</i> (eksperimen)	29	80	269	16	50	100

Berdasarkan tabel 1 dapat dibandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25, sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Nilai *pretest* untuk kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25, sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 50. Nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh rata-rata 52, sedangkan nilai *posttest* diperoleh rata-rata 68. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata mengalami peningkatan dimana nilai *pretest* diperoleh rata-rata 54 dan nilai *posttest* diperoleh rata-rata 80.

Tabel 2. Kriteria Penilaian *N-gain*

Besaran nilai	Interpretasi
< 0,3	Rendah
0,3 – 0,7	Sedang
> 0,7	Tinggi

Normalized Gain hasil belajar IPS pada kelas eksperimen memiliki *n-gain* tinggi sebanyak 11 siswa dengan peroleh nilai *n-gain* dari 0,71 sampai dengan 1, sedangkan sebanyak 14 siswa dengan perolehan nilai *n-gain* dari 0,3 sampai dengan 0,7 dan rendah sebanyak 4 siswa dengan perolehan nilai *n-gain* dibawah 0,3. *Normalized Gain* hasil belajar IPS pada kelas kontrol memiliki *n-gain* tinggi sebanyak 1 siswa dengan peroleh nilai *n-gain* dari 0,71 sampai dengan 1, sedangkan sebanyak 18 siswa dengan peroleh nilai *n-gain* 0,3 sampai dengan 0,7 dan rendah sebanyak 10 siswa dengan peroleh nilai *n-gain* dibawah 0,3.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas *pretest* dari kelas eksperimen didapatkan X^2_{hitung} adalah 10,863 dan X^2_{tabel} adalah 12,592. Begitu juga pada kelas kontrol X^2_{hitung} adalah 7,413 dan

X^2_{tabel} adalah 12,592. Dari hasil perhitungan *pretest* uji normalitas untuk kelas eksperimen didapat $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $10,863 \leq 12,592$, untuk kelas kontrol $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $7,413 \leq 12,592$. Berdasarkan data didapatkan $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian normalitas *posttest* dari kelas eksperimen didapatkan X^2_{hitung} adalah 7,421 dan X^2_{tabel} adalah 12,592. Begitu juga pada kelas kontrol X^2_{hitung} adalah 4,759 dan X^2_{tabel} adalah 12,592. Dari hasil perhitungan *posttest* uji normalitas untuk kelas eksperimen didapat $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $7,421 \leq 12,592$, untuk kelas kontrol $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $4,759 \leq 12,592$. Berdasarkan data didapatkan $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki data berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan data *pretest* kelas kontrol di dapat harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu sebesar $0,79 \leq 1,85$ dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan data didapatkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki data yang homogen. Dari hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol di dapat harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu sebesar $0,68 \leq 1,85$ dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan data didapatkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki data yang homogen.

Hasil uji hipotesis dari kedua kelas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada metode permainan tradisional engklek pada materi lingkungan alam. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,77 \geq 2,007$) untuk hasil uji-t *pretest* sedangkan untuk hasil uji-t *posttest* diperoleh nilai sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($19,05 \geq 2,007$).

Hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional engklek meningkat, ini terlihat dari hasil uji-t

pretest sebesar 3,77 dan uji-t *posttest* sebesar 19,05 ini memperlihatkan bahwa siswa merasa tertarik dan senang belajar dan bermain dalam permainan tradisional engklek. Hal ini sependapat dengan Ilza (2016) bahwa metode bermain atau permainan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang demikian tidak akan menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian penuh terhadap materi pelajaran. Menurut Peter Klien dalam buku yang ditulis oleh Mohammad Thobroni dan Arif Mustofa (2011: 272) mengatakan bahwa *learning is most effective when it's fun*. Ini adalah suatu modal besar untuk dapat memodifikasi permainan tradisional untuk dijadikan sebagai media atau metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lutfi yang ditulis dalam *Journal of Chemical Education* (2013: 62) "permainan dapat menjadi hal yang menarik". Menurut Frisca Syamsiana dan Achmand Lutfi dalam *The Traditional Games Selibur As A Medium Of Atomic Structure At SMA Negeri Ploso Jombang* (2014: 50) mengetakan bahwa media permainan memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lain karena media permainan membuat pembelajaran lebih menarik, seru, dan tidak monoton. Selain itu komunikasi antara siswa dan guru menjadi lebih lancar dan santai sehingga pesan yang ingin disampaikan guru menjadi tercapai menurut Freitas dalam *A Review Of Game-Based Learning. Jurnal Prepared for the JISC elearning Programme* (2006).

Penyebab peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol karena dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan suasana kelas menjadi lebih santai sehingga siswa tidak takut selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Evelin (2011: 93) apabila suasana pembelajaran tidak kaku dan tidak serba prosedural, maka pelajaran yang dipelajari akan melekat lebih lama dalam otak siswa sehingga materi yang dikaji lebih bermakna bagi anak. Selanjutnya melalui metode bermain atau permainan

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang mereka pelajari. (Hamzah, 2012: 76). Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novi dan kawan-kawan (2015), bahwa dengan menggunakan permainan harta karun dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan sikap positif terhadap permainan harta karun dalam pembelajaran dan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Basari dan kawan-kawan (2013) dari penelitian yang mereka lakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, hal ini karena metode bermain peran membuat daya retensi siswa terhadap materi IPS menjadi lebih kuat karena materi tidak diajarkan dengan hafalan semata atau abstrak tetapi siswa dapat merasakan dan mengulangi kronologis peristiwa yang ada dalam materi sehingga siswa dapat memahami yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan penerapan metode permainan siswa dapat menemukan konsep materi yang sedang mereka pelajari dari kegiatan bermain yang mereka lakukan sehingga kemampuan berfikir siswa dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Cening Sri Wati dan kawan-kawan (2013) dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan diskusi dan bermain sehingga dapat merangsang pikiran kreatif siswa untuk memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai moral dari kegiatan tersebut.

Permainan yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai penerus. (Iswinarti, 2010: 2). Pada permainan tradisional kita dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak yang meliputi rasa senang, rasa bebas,

rasa berteman, rasa demokrasi, rasa saling membantu dan patuh. (Fitria, 2010). Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tersebut selain dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam belajar juga dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kepekaan sosial siswa terhadap lingkungan sekitarnya sehingga siswa dapat belajar dari lingkungan mereka.

SIMPULAN

Permainan tradisional engklek adalah permainan tradisional yang sangat mudah untuk dimainkan oleh siapa saja terutama oleh anak-anak. Permainan tradisional engklek mengandung banyak manfaat yaitu kecerdasan kinestetik, intrapersonal, interpersonal, naturalis, nilai sosial dan masih banyak manfaat dari permainan tradisional engklek ini. Permainan tradisional engklek ini dapat dimodifikasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Modifikasi yang dilakukan adalah pemberian pertanyaan pada setiap nomor di atas pola permainan tradisional engklek yang digunakan. Pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan cara ini siswa dilatih untuk berkonsentrasi menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sambil bermain engklek.

Proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain akan memudahkan siswa untuk mengerti materi ajar yang disampaikan karena siswa merasa senang dan tidak tertekan selama proses pembelajaran berlangsung. Ini sesuai yang dikatakan Utama dalam makalahnya yang berjudul "Perkembangan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dan Pendidikan Jasmani" mengatakan bahwa sudah sejak lama bermain itu mempunyai fungsi yang penting dalam pendidikan secara umum. Bermain mampu membawa anak ke arah perkembangan kepribadian yang layak. Dengan bermain semua potensi yang dimiliki anak akan berkembang dengan baik. Pada saat bermain aspek kognitif anak berkembang, yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan

keaktivitas, mampu berfikir *divergen*, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aisyah. *Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura. 2013.
- Bandi, Utama A.M. *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Basari, Achmad dkk. *Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD*. Jurnal Prima Edukasia, Vol. 1 (2), 2013.
- Christianti, Martha. *Anak dan Bermain*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2007
- Darmayeti, Busri Endang, dan Halida. *Peninkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun*. Pontianak: PG. PAUND FKIP Universitas Tanjungpura.
- Iswinarti. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. 2010
- Ma'azi Azizah, Ilza. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk*. Dinamika Penelitian, Vol 16 (2). 2016.
- Pebryawan, Krisna. *Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern*. Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP Universitas Widya Dharma Klaten. 2015
- Purnawa Sari, Novi dkk. *Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pendidikan Matematika. 2015.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Cet. 6, 2011.

- Rahmawati, Dewi. *Pengaruh Metode Permainan Dalam Mengatasi Kecemasan Belajar Matematika Siswa*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah, 2013.
- Rahma, Risky Auli dan Ahmad Lutfi. *Pemanfaatan Media Permainan Tradisional Selibur Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Struktur Atom*, *Journal of Chemical Education*, Vol. 2 2013.
- S, Freitas. *Learning in Immersive Worlds: A Review Of Game-Based Learning*. Bristol: Joint Information Systems Committee. Coventry University. 2013
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. 15, 2012.
- Susanti, Fitria, dkk. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD*. *Jurnal Psikologi Undip*, Vol. 8 (2). 2010
- Syamsiana, Frisca dan Achmad Lutfi. *Permainan Tradisional Selibur Sebagai Media Pembelajaran Struktur Atom Pada Siswa SMA Negeri Ploso Jombang*. Surabaya: FMIPA Universitas Negeri Surabaya. 2014
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, Cet. 1, 2011.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Uno, Hamzah B dan Murdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 2.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Zaini, Hisyam. Dkk. *Stratego Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kali Jaga. 2002.