

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V SD NEGERI 1 KUTASARI

<sup>1)</sup>Maharani Aprisilia Pradani, <sup>2)</sup>Pamujo, <sup>3)</sup>Sri Muryaningsih

DOI : .....

<sup>123</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

### Abstrak

*This study aims to determine the effect of the crunch game method on social studies learning achievement of fifth grade students at SD Negeri 1 Kutasari. This type of research is experimental research with research design is Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects were all fifth grade students of SD Negeri 1 Kutasari consisting of two classes namely class A with a total of 19 students and class B with a total of 18 students. The study population used two classes, namely class A as the control class and class B as the experimental class. The sampling technique used was simple random sampling technique. The technique of collecting data on social studies learning achievement uses a post test with the form of a short form of questions. The data obtained are then analyzed using the t test formula. Based on the results of t-test calculations on student learning achievement data, it can be seen that the t-count value is greater than t\_table or  $3.072 > 2.042$ , then  $H_o$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The significance level used is 0.05 with  $dk = n-1 + n-2-2$  or  $dk = 19 + 18 - 2$ . These results indicate that there is a better effect of using the crank play method on social studies learning achievement of fifth grade students in SD Negeri 1 Kutasari.*

**Keywords:** traditional Crank game method, Learning Achievement, IPS.

### History Article

Received  
Approved  
Published

### How to Cite

Pradani, M. A., Pamujo, & Muryaningsih, S. (2020). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 1 Kutasari. *Malih Peddas*, 10(1), 106—111.

### Coressponding Author:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Jl. Raya Dukuhwaluh, Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.  
E-mail: <sup>1</sup> [maharaniaprisilia@ump.ac.id](mailto:maharaniaprisilia@ump.ac.id)

## PENDAHULUAN

Materi menghafal dalam pelajaran IPS, membuat siswa sekolah dasar kurang tertarik dan sulit untuk dilakukan jika materi pembelajaran terlalu luas. Selain itu, kejenuhan dalam belajar IPS mengakibatkan siswa kurang fokus dalam belajar. Hal tersebut yang membuat pelajaran ini menjadi salah satu pelajaran yang kurang digemari dan terkesan pembelajaran IPS tidak menarik oleh beberapa siswa terutama pada anak-anak kelas V di SD N 1 Kutasari. Wahyuni (2009: 39) menjelaskan siswa yang tidak tertarik atau tidak termotivasi belajarnya biasanya mereka menunjukkan tidak perhatian selama kegiatan belajar, tidak memiliki usaha yang sistematis dalam belajar, tidak melakukan usaha monitoring terhadap pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari serta tidak memiliki komitmen untuk mencapai tujuan. Penerapan pembelajaran yang masih bersifat teacher center oleh guru turut mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi yang mengakibatkan siswa dalam memahami materi kurang optimal yang berdampak pada prestasi belajar IPS.

Prestasi belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Untuk mengatasi tersebut, maka guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna, salah satu metode yang bisa digunakan oleh guru yaitu metode permainan engklek. Penggunaan metode permainan engklek dalam pembelajaran sebagai langkah untuk mengurangi tingkat kejenuhan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar yang lebih optimal.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kutasari pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian dimulai tanggal 23 sampai dengan 25 Maret 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V di SD Negeri 1 kutasari. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok sampel yang sebelumnya diberi perlakuan keduanya diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kutasari tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 37 siswa. Sedangkan Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. teknik simple random sampling menurut Sugiyono (2014: 120) simple random sampling ialah dikatakan sederhana karena pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi tersebut. kelompok dalam hal ini adalah siswa kelas V A dan siswa kelas V B di SD Negeri 1 Kutasari. Sampel dalam penelitian ini yang terpilih adalah siswa kelas V B, sebagai kelas eksperimen dan kelas V A sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah soal-soal tes berupa soal essay singkat berjumlah 10 soal yang disesuaikan dengan indikator kisi-kisi soal untuk mengukur

prestasi belajarr. Dalam penelitian ini terdapat pre test dan post test. Sebelum soal pre test dan post test diberikan, soal tes diuji coba terlebih dahulu. Pada soal uji coba pre test dan post test, masing-masing soal berjumlah 20 soal. Analisis ini digunakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal. Setelah diuji coba maka didapatkan 10 soal untuk pre test dan post. Kemudian di analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

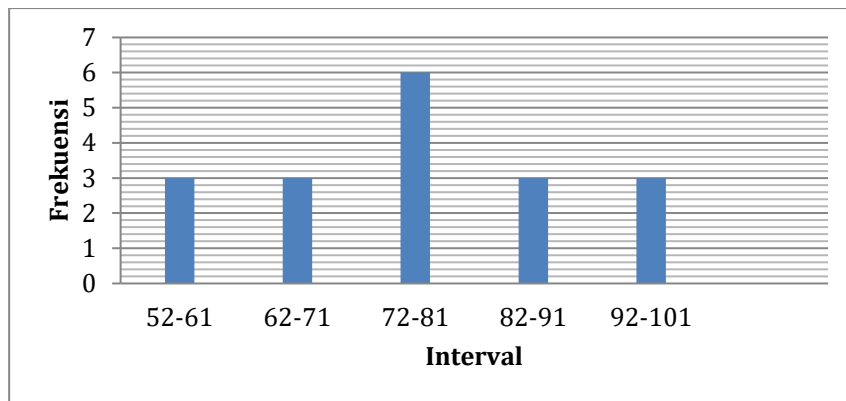
### **Hasil Metode Permainan Tradisional Engklek terhadap Prestai Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 kutasari. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dengan menggunakan Uji Hipotesis untuk mengetahui metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{\text{(hitung)}}$  lebih besar dari  $t_{\text{(tabel)}}$  atau  $3,072 > 2,042$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil perhitungan manual tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan SPSS for Windows 16.0 yang memperoleh nilai  $t_{\text{(hitung)}}$  lebih besar dari  $t_{\text{(tabel)}}$  atau  $3,071 > 2,042$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh signifikan metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V. Hasil perhitungan analisis data metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1.** Hasil Perhitungan Data Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Uji Normalitas	$4,897 < 9,4873$	Data Bersifat Normal
Uji Homogenitas	$1,21 < 2,25$	Data Bersifat Homogen
Uji Hipotesis	$3,072 > 2,042$	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterimaTerdapat Pengaruh yang Signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan data di atas dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas data prestasi belajar siswa berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan data  $F_{\text{hitung}}$  kurang dari  $F_{\text{(tabel)}}$  yang dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen, artinya populasi-populasi yang diperbandingkan mempunyai varians-variens yang sama sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{\text{(hitung)}} < t_{\text{(tabel)}}$  atau  $3,072 > 2,042$ , sehingga ada pengaruh yang metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V. Data prestasi belajar IPS siswa disajikan dalam grafik diagram seperti pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar Diagram Data Prestasi Belajar IPS Siswa

Diagram di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa ialah 100 dan nilai terendah 52. Adanya pengaruh yang signifikan metode permainan tradisional engklek terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V dalam pembelajaran terbukti dari hasil skor nilai prestasi belajar IPS tersebut.

Metode permainan engklek adalah metode pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional berupa permainan engklek yang merupakan langkah inovasi yang dapat digunakan dalam rangka membantu siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Permainan tradisional engklek salah satu permainan tradisional yang digemari anak-anak pada jaman dahulu. Dharmamulya (2008: 145) menjelaskan permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena permainan ini dimainkan dengan cara engklek yaitu dengan melompat dengan satu kaki. Pembelajaran yang menerapkan metode permainan engklek menuntut siswa berperan aktif menanggapi pertanyaan yang diberikan guru dalam permainan sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih bermakna sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran tersebut. Hal tersebut mendukung teori dari Akbari, H, dkk Tahun (2009: 123) yang mengatakan permainan tradisional memiliki manfaat yang cukup besar dalam perkembangan keterampilan motorik dasar bagi anak. Keterampilan motorik anak dapat berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar menjadi lebih baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kutasari, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut bahwa terdapat pengaruh yang lebih baik metode permainan engklek terhadap prestasi belajar IPS kelas V di SD Negeri 1 Kutasari tahun pelajaran 2018/2019. yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{\text{(hitung)}}$  lebih besar dari  $t_{\text{(tabel)}}$  atau  $3,072 > 2,042$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Perhitungan menggunakan SPSS juga didapatkan  $t_{\text{(hitung)}} = 3,071$  maka nilai  $t_{\text{(hitung)}}$  lebih besar dari  $t_{\text{(tabel)}}$ . Perhitungan SPSS juga didapatkan  $t_{\text{(hitung)}} = 3,071$ . Maka dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu metode pembelajaran berupa permainan engklek.

## SARAN

Saran untuk perbaikan penelitian di masa yang akan datang ada beberapa yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan yang matang dan pengelolaan waktu yang baik sangat diperlukan dalam pembelajaran menggunakan metode permainan engklek banyak kegiatan yang memakan waktu cukup banyak dan membutuhkan alat dan bahan yang digunakan untuk permainan engklek.
2. Bagi peneliti lanjutan yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode permainan tradisional engklek disarankan untuk mengkaji lebih dalam terkait penyajian masalah yang terbuka dengan jawaban yang divergen terhadap sikap siswa dan pengetahuan siswa, sehingga penelitian yang dilakukan semakin lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbari,H. (2009). *The Effect of Traditional Game in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys*. Iran: Irian Journal of pediatric. Vol.9 N0.2 Pp:123-129. Tersedia di <http://www.bioline.org.br> diunduh pada tanggal 21 Februari 17.00 WIB.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Riduwan .(2011). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media