

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Permainan Tradisional Engklek**

###### **a. Definisi Permainan Tradisional**

Indonesia sebagai negara yang terdiri dari banyak pulau dengan warisan budaya yang kaya, Indonesia juga memiliki beragam permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai yang tertanam kuat dalam membentuk karakter anak. Melalui permainan tradisional, seorang anak dapat belajar bagaimana bersosialisasi dengan orang lain, bagaimana berkomunikasi dengan orang lain, bagaimana mengekspresikan diri secara emosional atau tidak, bagaimana berteman dengan orang lain (Nyoman Seriati dan Nur Hayati, 2012). Permainan tradisional adalah budaya bangsa yang diwariskan secara turun menurut dari tahun ke tahun dan sering dilakukan oleh anak-anak dalam kegiatan bermain, permainan tradisional juga dapat memberikan hiburan meskipun hanya menggunakan alat-alat yang sederhana. Menurut Waspada (2014) bahwa definisi Permainan tradisional merupakan permainan yang melibatkan benda-benda kecil yang terbuat dari bahan alami sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai sosial dan akademis, hal ini terlihat pada pemain yang lebih mudah terlihat dalam interaksi sosial dengan pemain lain, serta meningkatkan ketahanan selama proses permainan. Permainan tradisional juga dikenal sebagai “permainan rakyat” dan merupakan kegiatan kreatif yang berfungsi sebagai alat untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat menjalin hubungan dan kenyamanan sosial untuk pengembangan diri. Dengan bermain, anak juga dapat melakukan aktivitas sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain juga bukan hanya menjadi kesenangan saja, namun juga sesuatu kebutuhan yang harus terpenuhi.

Bermain permainan dapat mendorong anak-anak untuk menjadi lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosional hingga kreativitas dalam bersosialisasi. Permainan merupakan cara untuk mendapatkan pengalaman dalam berbagai hal tanpa batas. Permainan bersifat dinamis, menarik, tidak bersifat statistik, sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan dapat dilakukan oleh siapa saja berlaku juga bagi setiap anak di sepanjang zaman, permainan memiliki konteks sosial dan spontan, serta berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan masyarakat sekitar. Namun, seiring berjalannya beberapa kalangan orang dewasa yang memainkan permainan tradisional mulai memudar daya tariknya, karena kemajuan teknologi yang mengarah pada kemunculan *game online*.

Memainkan permainan tradisional ini sangat penting untuk mengembangkan potensi dan kreativitas agar anak bisa maju menuju ke arah kedewasaan. Permainan tradisional yang dimainkan anak-anak, memiliki banyak dampak positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam penelitian ini berpendapat bahwa permainan tradisional dapat membantu mengembangkan karakter siswa karena bermain permainan untuk seorang anak dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan motorik mereka serta akan mengasah Panca Indera melalui mata, hidung, telinga, kulit dan lidah.

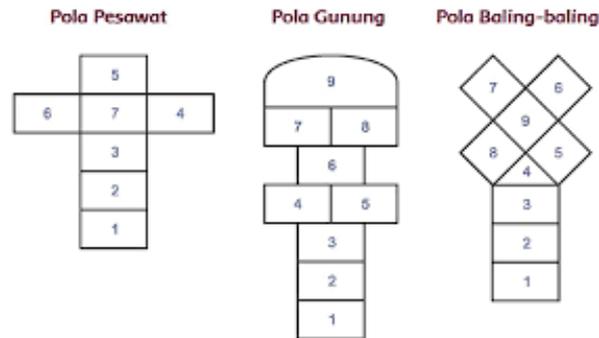
#### **b. Pengertian Permainan Tradisional Engklek**

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan bahan-bahan alami yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar, seperti kayu, batu, dan lain sebagainya. Salah satu permainan tradisional yang digunakan adalah permainan tradisional engklek. Engklek adalah permainan lompat-lompat di atas bidang datar yang digambar di atas tanah, permainan ini menggunakan gambar di setiap kotak dan kemudian memindahkan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Permainan engklek biasanya dimainkan di halaman terbuka yang dimainkan oleh 2 sampai 5 anak. Namun, sebelum memulai permainan ini, kita perlu menggambar kotak-kotak di atas tanah, menggambar lima segi empat vertikal lurus secara dempet. Wardani (2010) Nama lain dari permainan engklek adalah Somdah. Somdah adalah permainan yang menggunakan media pencap persegi dua dimensi yang dapat ditampilkan di atas lantai atau bahkan tanah. Engklek adalah permainan tradisional yang telah dimainkan dari generasi ke generasi di Indonesia. Ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan satu kaki sambil mengambil benda-benda kecil dari tanah (A. A. D. Sari, 2018). Sebagai bagian dari budaya dan warisan Indonesia, engklek merupakan bagian penting dari budaya dan warisan Indonesia dan terus dimainkan oleh semua kalangan usia (Ahmad Yasmine & Verawarti, 2022). Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran IPAS berbentuk permainan tradisional engklek.

### **c. Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek**

Engklek adalah permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Permainan ini dilakukan dengan melompat dengan satu kaki melalui sederet kotak yang digambar di atas tanah, sambil mengambil benda kecil dari setiap kotak tanpa jatuh atau menginjak garis. Permainan tradisional engklek dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar gacok atau biji kuntil ke dalam sebuah kotak kosong. Kotak tersebut kemudian dimainkan dengan cara para pemain mengarahkan kaki mereka ke satu arah pada saat mereka berada di kotak yang lain (Wandini, 2018). Permainan tradisional engklek dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik dan sosialisasi emosional anak (Wariyanti, 2021). Beberapa macam susunan kotak yang digunakan dalam permainan engklek. Ada tiga jenis yang sering kita jumpai adalah engklek dengan susunan kotak, sebagai berikut :



*Gambar 2. 1 Pola Permainan Engklek*

Ada beberapa Langkah yang harus diikuti untuk memainkan permainan ini dengan benar dan agar semua pemain bisa memenangkan permainan ini. Langkah-langkah untuk memainkan permainan tradisional engklek menurut Wandini (2018) adalah sebagai berikut :

1. Kumpulkan bahan-bahan yang diperlukan : engklek umumnya dimainkan menggunakan kapur untuk membuat area permainan, dan batu kecil sebagai penanda. Selain itu juga membutuhkan permukaan yang datar, untuk menggambar garis-garis permainan
2. Gambarlah garis-garis permainan : gunakan kapur untuk membuat garis di tanah.
3. Lempar penanda : pemain pertama adalah orang yang dapat melempar penanda paling jauh atau berdasarkan kesepakatan Bersama.
4. Melompati kotak : pemain pertama melempar penanda ke kotak pertama. Penanda harus mendarat di dalam kotak tanpa menyentuh garis. Mereka harus mendarat dengan satu kaki di setiap kotak, kecuali saat melompati penanda. Dalam kesempatan itu, mereka dapat mendarat dengan kedua kaki.
5. Mengambil penanda : Ketika pemain mencapai ujung petak, mereka berbalik dan melompati Kembali, kali ini mengambil penanda dari petak pertama saat mereka melompati petak tersebut.

6. Lanjutkan permainan : kemudian pemain melempar penanda ke kotak kedua dan mengulangi urutan lompatan. Mereka harus melompati kotak dengan penanda dan mengambilnya saat kembali.
7. Melewati belokan : jika pemain menginjak garis, kehilangan keseimbangan, atau menyentuh tanah dengan kedua kaki saat melompat, giliran mereka berakhir, dan pemain berikutnya akan bermain.
8. Tingkatan tantangan : saat permainan berlangsung, pemain dapat mencoba melempar penanda ke dalam kotak sambal berdiri di garis start, sehingga permainan menjadi lebih menantang.
9. Pemenang permainan : pemain yang berhasil melewati semua kotak tanpa kesalahan adalah pemenangnya.

## **2. Pemecahan Masalah**

### **a. Pengertian**

Pemecahan masalah merupakan salah satu metode yang tepat untuk mempelajari atau mengerjakan soal. Pemecahan masalah dapat dilakukan dalam berbagai bidang termasuk, ilmu pengetahuan, dan psikologi. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah untuk menemukan solusi dengan mengutamakan strategi dan Langkah-langkah yang tepat (Ristanty & Pratama, 2022). Dalam konteks Pendidikan, kegiatan pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis (Irsyadi et al., 2022).

Pemecahan masalah merupakan salah satu faktor yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan siswa yang paling penting untuk dikembangkan adalah kemampuan pemecahan masalah. Dengan kemampuan pemecahan masalah, siswa dapat meningkatkan proses dan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah. Pada saat memecahkan masalah, setiap anak memiliki cara khas yang tidak dimiliki oleh anak lain. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa setiap anak berbeda cara pemecahan masalah. Dapat disimpulkan pemecahan masalah merupakan

salah satu faktor yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Indikator Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran IPAS masih terbilang rendah. Salah satu solusi yang mungkin untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model Pendidikan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan pasif di dalam kelas, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong lingkungan belajar yang lebih positif (Sumiantari et al., 2019). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menganalisis masalah, membuat asumsi tentang solusi, mencari data, menganalisis data, dan memberikan solusi terkait masalah.

Beberapa komponen dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut: mengorientasi siswa untuk memecahkan masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, meningkatkan pembelajaran individu atau kelompok, mengembangkan dan menyampaikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses. (Yulianti & Gunawan, 2019). Dalam data penelitian ini didapat dari jawaban LKPD berbasis masalah yang di analisis menggunakan indikator pemecahan masalah. Indikator pemecahan masalah tercantum pada tabel berikut :

*Tabel 2. 1 Indikator Pemecahan Masalah*

No	Indikator
1	Mengeksplorasi dan memahami
2	Menginterpretasi dan memformulasi
3.	Merencanakan dan melaksanakan
4.	Memantau dan merefleksi

Sumber : (OECD, 2013)

Indikator lain yang dijelaskan ada beberapa aspek yang harus dipenuhi berikut indikator pemecahan masalah

*Tabel 2. 2 Indikator Pemecahan Masalah*

No	Indikator
1.	Mengidentifikasi masalah
2.	Menganalisis masalah
3.	Menemukan alternatif solusi
4.	Kualitas hasil pemecahan masalah

Sumber : (Chambers et al., n.d.)

Dari beberapa indikator pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan pemecahan masalah bertujuan agar siswa memahami konsep, menggunakan penalaran pada materi pemecahan masalah dan memberikan solusi terhadap masalah. Dari tujuan di atas bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan langkah-langkah pemecahan menurut Chambers.

### **3. Pembelajaran IPAS**

#### **a) Pengertian IPAS**

IPAS adalah gabungan dua mata Pelajaran antara IPA dan IPS. IPAS adalah jenis Pendidikan yang mengintegrasikan pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam ke dalam satu mata Pelajaran. Tujuan dari Pendidikan IPAS adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Muhammad Sururuddin et al., 2023). Tujuan Pendidikan IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk mengembangkan pemikiran kritis dan keinginan untuk memahami, menjadi proaktif, mengembangkan pemikiran yang ingin tahu, mengembangkan kesadaran diri dan kesadaran akan lingkungan, serta mengembangkan pengetahuan pemahaman IPAS (Saadah et al., 2022). Menurut Azzahra et al. (2023) pengetahuan alam dan sosial (IPAS) mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai

mahluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui cara ini, dapat membantu siswa dalam memahami konten dan konteks Pelajaran IPAS, untuk meningkat kemampuan literasi dan numerasi mereka, dan menjadi lebih sadar akan kehidupan sehari-hari mereka.

#### **b) Konsep Desain Pembelajaran IPAS**

Desain Pendidikan adalah proses sistematis yang didasarkan pada teori pendidikan, strategi pengajaran, dan spesialisasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang berkualitas tinggi. Meningkatkan desain pendidikan didasarkan pada materi pembelajaran, data, informasi, dan prinsip-prinsip teori yang lebih terorganisir dalam setiap pelajaran (Green & Gredler, 2002). Desain produk dievaluasi dalam skenario dunia nyata, baik selama atau setelah proses pengembangan. Secara spesifik, desain pendidikan dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan kurikulum pengajaran dan pembelajaran dengan cara yang konsisten dan bermakna (Muhammad Sururuddin et al., 2023).

Berdasarkan data penelitian yang di paparkan oleh para peneliti. Dapat disimpulkan bahwa desain Pendidikan didefinisikan sebagai sarana untuk menciptakan sumber daya pembelajaran dan strategi pembelajaran yang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan keadaan mereka. Desain Pendidikan juga mendefinisikan cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengarahkan dan mengkoordinasikan staf pengajar untuk memastikan bahwa tujuan.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengkaji beberapa teori yang berkaitan dengan “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar.

Tabel 2. 3 Penelitian Relevan

No	Nama	Judul	Hasil	Perbedaan	persamaan
1	Livia Randika Zein dan Rina Rahayu (2022)	“Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan”	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) $0,000 < 0,05$ . 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	Meneliti motivasi dan hasil belajar siswa	Meneliti penggunaan permainan tradisional engklek

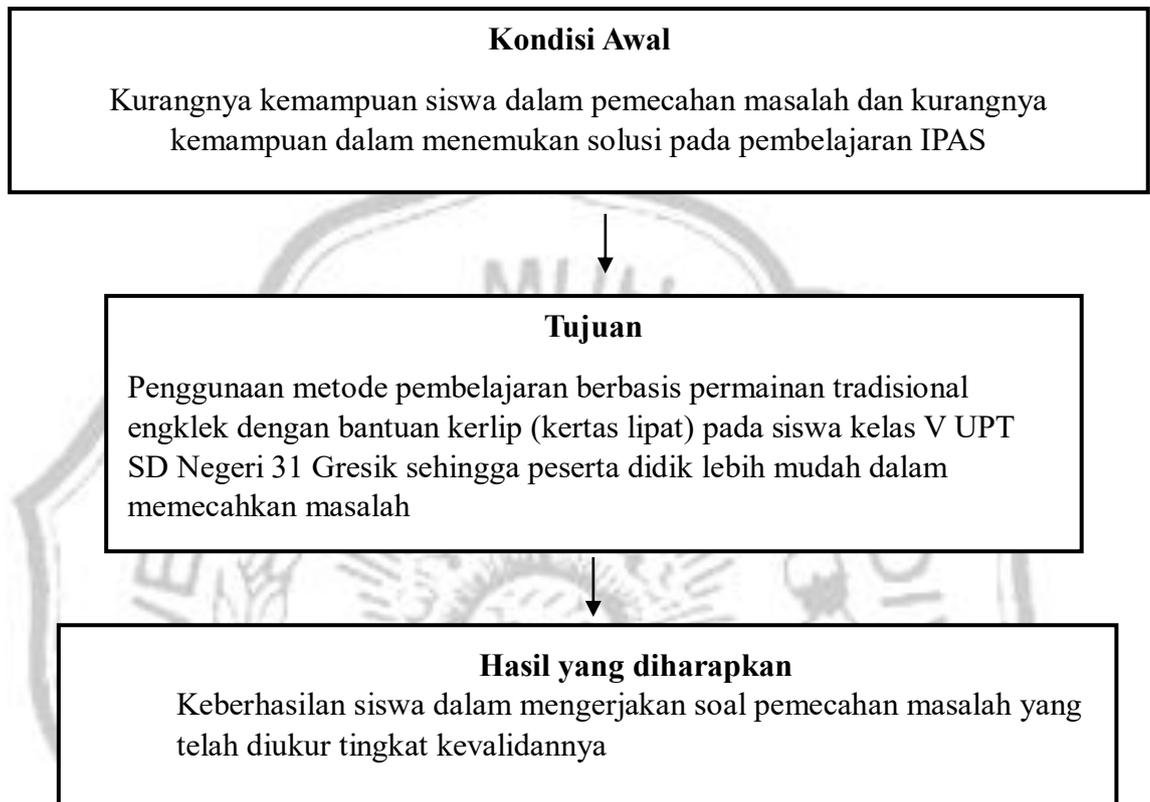
2.	Dedek Yunita (2018)	<p>“Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iii Mata Pelajaran Matematika Di Sdn Bangsa Negara Kabupaten Oku Timur”</p>	<p>Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh dalam perhitungan (<math>t = 3,84</math>) dan besarnya t yang tercantum pada tabel (<math>t = 2,02</math>) dan (<math>t = 2,71</math>) maka dapat diketahui bahwa lebih besar ; yaitu 2,022,71. Jadi, karena lebih besar dari maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh permainan tradisional engkleng terhadap pemahaman konsep siswa Kelas III di SDN Bangsa Negara OKU Timur</p>	Meneliti pemahaman konsep	Meneliti penggunaan permainan tradisional engklek
3.	Daenuri Ridwan (2015)	<p>Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SDI Al-Fakah 1 pagi</p>	<p>Berdasarkan perhitungan uji hipotesis <i>pretest</i> menggunakan uji-t diperoleh t hitung = 3,77 dan t tabel = 2,007. Berdasarkan kriteria pengujian, karena nilai t hitung <math>&gt;</math> t tabel maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima. Sedangkan dalam pengujian hipotesis <i>posttest</i> dengan menggunakan uji-t diperoleh t hitung = 19,05 dan t tabel = 2,007. Berdasarkan kriteria pengujian t hitung <math>&gt;</math> t tabel</p>	Meneliti hasil belajar siswa	Meneliti penggunaan permainan tradisional engklek

			maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar IPS. Jadi, dengan kata lain, proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional engklek mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS.		
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah dan solusi yang diberikan, alur kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :



*Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir*

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan alur berfikir, sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS

$H_a$  : terdapat pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS

