

---

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PEMECAHAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Rhenata Esty Pramaswari<sup>1</sup>, Arya Setya Nugroho<sup>2</sup>, Iqnatia Alfiansyah<sup>2</sup>

<sup>123</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik

[rhenataep08@gmail.com](mailto:rhenataep08@gmail.com), [aryasetya@umg.ac.id](mailto:aryasetya@umg.ac.id), [Iqnatia@umg.ac.id](mailto:Iqnatia@umg.ac.id)

[089523786814](tel:089523786814), [085732900154](tel:085732900154), [082337212491](tel:082337212491)

### ABSTRACT

*Observations in IPAS (Natural and Social Sciences) lessons, particularly in Grade V at UPT SD Negeri 31 Gresik, indicate that teachers still predominantly use conventional teaching methods or lectures and rely heavily on textbooks. This approach leads to students becoming easily bored, losing focus, and paying less attention during lessons. Based on these observations, this study aims to determine whether there is a difference when using the traditional game of engklek as a teaching method to enhance learning interest and problem-solving skills in IPAS lessons in the classroom. This study employs a quantitative method with a true experimental design, specifically a pretest-posttest model. The experimental group received treatment with a learning model based on the traditional game of engklek, while the control group received conventional teaching methods. The research procedure includes preparation, implementation, analysis, evaluation, and conclusion. Data collection techniques in this study involved pretests and posttests. The instruments used were problem-solving tests and observation sheets. The data were analyzed using validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results show that the t-test results indicated a sig(2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05, meaning there is a significant difference between the experimental and control groups. Therefore, the null hypothesis (H<sub>0</sub>) stating that there is no effect of the traditional game of engklek on students' problem-solving skills is rejected, and the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>) stating that there is an effect of the traditional game of engklek on students' problem-solving skills is accepted. This result suggests that using the traditional game of engklek in the learning process can improve students' problem-solving abilities in the IPAS subject matter on Earth's surface.*

**Keywords:** Engklek Game, IPAS, Elementary School, Earth's Surface

### ABSTRAK

Hasil observasi pada pembelajaran IPAS khususnya di kelas V UPT SD Negeri 31 Kabupaten Gresik guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan berpaku pada buku materi. Mengakibatkan siswa mudah bosan, kurang fokus dan kurang memperhatikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan mengetahui apakah ada perbedaan dengan menggunakan permainan tradisional

engklek sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan pemecahan masalah dalam proses belajar IPAS di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain yang digunakan adalah *true experimental* yaitu *pretest-posttest*. Kelompok *eksperimen* yaitu pembelajaran yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Prosedur dalam penelitian ini adalah persiapan, pelaksanaan penelitian, analisis, evaluasi dan kesimpulan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan adalah tes pemecahan masalah, dan lembar observasi. Data dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan sig(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang artinya terdapat perbedaan kelompok yang terpilih, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah siswa ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah siswa diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPAS materi permukaan bumi.

Permainan Engklek, IPAS, Sekolah Dasar, Permukaan Bumi

### A. Pendahuluan

Konsep *education*, atau “pendidikan” dalam Bahasa Indonesia, mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan. Dalam konteks Pendidikan, hal ini mencakup kerangka kerja, tujuan, semangat pendidikan, serta pengembangan kurikulum, pengembangan metodologi pengajaran, dan

penggunaan sumber daya pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk kehidupan manusia dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuannya. Menurut Alfiansyah (2020) pendidikan adalah salah satu bagian yang sangat penting pada perkembangan manusia yang terus berubah. Menurut Rahman et al., (2023) Pendidikan juga memegang peranan penting dalam

memajukan suatu bangsa sejak awal kemerdekaan, para perintis dan pejuang kemerdekaan telah menyadari bahwa pendidikan merupakan faktor yang sangat vital dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan membebaskannya dari belenggu penjajahan. Penting bagi para pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempertimbangkan motivasi, dorongan, dan keterampilan siswa. Metode yang tepat juga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan metode yang beragam akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk mengembangkan keterampilan siswa dan memberikan dasar pendidikan di masa depan (Rieke Septi Anggraeni Wilujeng et al., 2023). IPAS merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dasar kepada siswa dan memberikan kepercayaan diri yang mereka butuhkan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan, kapabilitas, lingkungan, dan hubungan antar manusia. Pendidikan

IPAS mengajarkan mengenai kehidupan sehari-hari Masyarakat umum dan juga cara bersosialisasi di masyarakat (Mahardani & Rachmadyanti, n.d.). Proses pembelajaran IPAS untuk menjelaskan suatu subjek dalam bentuk perhitungan, siswa membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini berguna sebagai Langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan ide dan keterampilan yang berkaitan dengan mengekspresikan ide-ide IPAS dalam bentuk tertulis. Kemampuan ini dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk mengatasi kemampuan bersikap kritis dan teliti (Febriyanti & Irawan, 2017).

Penelitian terdahulu oleh Sugiarto (2016) di SMA Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang dinyatakan bahwa siswa menghadapi beberapa kesulitan. Secara khusus mereka mengalami kesulitan ketika mencoba menyelesaikan proyek yang melibatkan pembahasan topik dalam bentuk uraian. Namun, secara umum para siswa cukup baik dalam memahami pelajaran dan membuat proyek. Pengajaran seperti itu akan membuat siswa menjadi bosan dan tidak fokus serta siswa kurang bekerja sama dengan kelompok. Dengan

demikian, kerja sama interpersonal di antara siswa dan interaksi sosial mereka juga berkurang, yang akan mengarah pada efek negatif pada hasil pembelajaran siswa. Untuk membangun hubungan yang positif dengan orang lain, seseorang perlu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Kekurangan pada penelitian sebelumnya tersebut yaitu kurang adanya inovasi dalam proses pembelajaran, kurangnya menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Peneliti sebagai pengajar harusnya memberikan beberapa inovasi pemecahan masalah dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan juga kemampuan menjalin interaksi dengan orang lain dapat terbangun.

Berdasarkan hasil observasi hal tersebut juga terjadi pada UPT SD Negeri 31 Kabupaten Gresik. Pada pembelajaran IPAS khususnya di kelas V guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan berpaku pada buku materi. Mengakibatkan siswa mudah bosan,

kurang fokus dan kurang memperhatikan dalam pembelajaran. Selain itu, siswa kurang dalam hal bekerja sama dengan kelompok, hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang menunjukkan sikap egois, individualis, dan hanya mau berteman dengan kelompok pilihannya. Akibatnya, kerja sama siswa tidak seefektif yang seharusnya dan keterampilan sosial mereka tidak berkembang, hal ini akan berdampak negatif pada kinerja akademik mereka. Masalah ini disebabkan oleh rendahnya kemampuan guru dalam memodifikasi metode pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kemampuan profesional guru.

Dalam kondisi seperti ini, guru harus mencari metode pembelajaran alternatif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas dan meningkatkan jumlah pembelajaran yang terjadi. Metode yang digunakan harus menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Munawaroh (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam membantu proses pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari

tingkat signifikansi yang lebih tinggi dari 0,05.

Beberapa peneliti terdahulu menemukan sebuah inovasi terkait dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Pembelajaran tradisional engklek belum pernah digunakan untuk mengukur pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dari masalah yang telah disebutkan akibat yang dapat ditimbulkan yaitu siswa kurang memahami pelajaran. Pada pembelajaran UPT SD Negeri 31 Gresik memerlukan alternatif solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Guru sebagai fasilitator yang mengatur keberhasilan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu alasan dipilihnya metode permainan tradisional engklek adalah untuk meningkatkan minat belajar serta cara pemecahan masalah dalam proses belajar IPAS di kelas. Peneliti berfokus untuk menciptakan permainan tradisional engklek yang menarik dan kompetitif sehingga siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis memilih menggunakan model pembelajaran berbasis permainan

tradisional engklek untuk dijadikan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan konsep siswa dan melatih siswa dalam pemecahan masalah.

## B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *true experimental* yaitu *pretest-posttest*. Terdapat 2 kelompok yang terpilih, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control.

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Experiment Group	$O_1$	X	$O_2$
Control Group	$O_3$		$O_4$
Pengaruh perlakuan:			
$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$			

Gambar 1 True Experiment Design

Kelompok *eksperimen* yaitu pembelajaran yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 di UPT SD Negeri 31 Gresik. Subjek berjumlah 20 siswa. Prosedur dalam

penelitian ini adalah persiapan, pelaksanaan penelitian, analisis, evaluasi dan kesimpulan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan adalah tes pemecahan masalah, dan lembar observasi. Data dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

#### ***Pelaksanaan Penelitian pada Kelas Kontrol***

Pertemuan pertama di kelas kontrol pada hari Jumat, 11 Januari 2024 pada pukul 08.00 WIB. Pada tahap pendahuluan peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa Bersama siswa, setelah itu penenliti mengecek kehadiran siswa, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu.

Pada awal pembelajaran peneliti menjelaskan materi tentang permukaan bumi kepada siswa dengan metode ceramah. Peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai permukaan bumi yang telah dijelaskan. Ketika siswa sudah tidak ada yang bertanya

peneliti bertanya untuk mengetahui siswa tersebut memahami atau tidak. Setelah siswa sudah paham mengenai materi selanjutnya siswa diberi soal sebanyak 15 butir. Setelah semua siswa mengerjakan maka peneliti membahas soal tersebut. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan salam.

#### ***Pelaksanaan Penelitian pada Kelas Eksperimen***

Pertemuan kedua yang dilaksanakan di kelas eksperimen pada hari sabtu, 12 Januari 2024 pada pukul 08.00 WIB. Pada penelitian ini materi yang akan dibahas yaitu permukaan bumi. Pada tahap pendahuluan peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa Bersama siswa, setelah itu peneliti mengecek kehadiran siswa, kemudian peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu, peneliti memberikan ice breaking menggunakan tepuk satu jari kanan-satu jari kiri, setelah suasana sudah tenang dan menyenangkan siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan peneliti mengenai arahan permainan engklek yang digunakan untuk belajar. Adapun Langkah-langkah penelitian ini adalah:

- a. Peneliti menjelaskan cara membuat permainan engklek dan cara bermainnya
- b. Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk keluar ke halaman sekolah
- c. Kemudian peneliti membagikan kapur dan gaco yang akan digunakan untuk bermain
- d. Siswa dengan dibimbing peneliti membuat pola permainan *engklek*.
- e. Pada permainan *engklek* siswa bermain dengan aturan, jika setiap kelompok dapat melewati satu kotak dengan melempar gacung maka siswa akan mendapatkan satu materi. Materi ini digunakan untuk menjawab soal yang akan diberikan diakhir pembelajaran
- f. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan semua rintangan diajak Kembali ke kelas
- g. Kemudian saat di kelas peneliti meminta siswa untuk mencatat materi yang telah mereka dapatkan dari permainan *engklek*

Pembelajaran dengan bermain ini membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan bermain, mereka juga bisa mendapatkan pengetahuan tanpa merasa kesulitan ataupun jenuh. Kemudian peneliti membagikan soal

*post test* kepada siswa untuk mengetahui pemahaman dalam memecahkan masalah dari materi yang telah mereka dapatkan.

### **Analisis Uji coba Instrumen**

Sebelum menganalisis data peneliti terlebih dahulu menganalisis soal uji coba yang telah diuji cobakan. Yang mana nantinya akan digunakan sebagai *post-test* di kelas eksperimen dan kelas control, akan tetapi harus dicari terlebih dahulu validitas dan reliabilitas. Hasil analisis butir soal adalah sebagai berikut:

### **Analisis validitas**

Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan dengan jumlah siswa uji coba, N = 15 dan taraf signifikan 5% didapat  $r_{tabel} = 0,514$ , jadi item soal tes dikatakan valid jika  $r_{hitung} > 0,632$ . Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1 hasil validitas**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Presentase
1	Valid	1,2,3,6,7,9,10,11,12,13,16,17,19,20	14	70%
2	Tidak valid	4,5,8,14,15,18	6	30%

Dalam perhitungan validitas soal uji coba yang berjumlah 20 soal,

diperoleh 14 soal yang valid, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 10 soal dari 14 soal yang dinyatakan valid untuk digunakan sebagai *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### Analisis Reliabilitas

Butir soal instrument yang telah lolos uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrument berikut. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui Tingkat konsistensi jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrument ini disajikan. Dari hasil perhitungan koefisiensi reliabilitas 14 soal butir soal diperoleh  $r_{11} = 0,936$ . Maka dapat disimpulkan bahwa soal ini adalah soal yang reliabel, karena  $r_{11} > 0,70$ .

#### Uji Normalitas

Pada uji normalitas data yang digunakan yaitu nilai post-test peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Dalam penelitian peserta didik yang mengikuti post-test sebanyak 25 anak yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 14 peserta didik dan kelas kontrol sebanyak 11 peserta didik. Dari hasil penelitian maka diperoleh nilai masing-masing kelas

yang akan disajikan dalam table berikut:

**Table 2 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas Eksperimen**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	61 – 70	1	7,14
2	71 – 80	2	14,28
3	81 – 90	8	57,14
4.	91 – 100	3	21,42
		100	

**Table 3 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Kelas Kontrol**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	61 – 70	4	36,36
2	71 – 80	4	36,36
3	81 – 90	2	18,18
4.	91 – 100	1	9,09

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Data Hasil Uji Normalitas Akhir**

Kelas	Sig	$\alpha$ (alpha)	Keterangan
Eksperimen	0,248	0,05	Normal
Kontrol	0,088	0,05	Normal

Terlihat dari tabel diatas bahwa uji normalitas post-test pada kelas eksperimen  $0,248 > 0,05$ . Sedangkan uji normalitas post-test pada kelas kontrol  $0,08 > 0,05$ . Karena  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

1	Eksperimen	0,452	4,32	Homogen
2	Kontrol			

Perhitungan uji homogenitas untuk sampel dengan menggunakan data nilai hasil pemecahan masalah (post-test) dapat dilihat pada tabel tersebut.

Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) < 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen. Terlihat bahwa  $F$  hitung <  $F$  tabel, hal ini berarti data bervariasi homogen.

Tabel 5 Data Hasil Uji Homogenitas

No	Kelas	F Hitung	F Tabel	Kriteria
----	-------	----------	---------	----------

Uji t

Dari hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas yang diperoleh yaitu data berdistribusi normal dan homogen.

Uji independent sampel t test dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “apakah terdapat perbedaan hasil pemecahan masalah dengan menggunakan metode permainan tradisional *engklek* pada pembelajaran IPAS”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji independent t test dilakukan dengan data *post-test* kelas eksperimen dengan data *post-test* kelas kontrol. Hasil uji perbedaan data pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Pemecahan Masalah	Equal variances assumed	.586	.452	11.014	23	.000	14.032	1.274	11.397	16.668
	Equal variances not assumed			10.782	19.578	.000	14.032	1.302	11.314	16.751

Hasil dari uji di atas menunjukkan nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000 > 0,05 yang menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara

kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

## Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan UPT SD Negeri 31 Gresik sebagai lokasi penelitian, sampel yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di UPT SD Negeri 31 Gresik. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan Teknik tes pemecahan masalah. Dari instrument pengumpulan data peneliti menggunakan instrument tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal yang disesuaikan dengan indikator pemecahan masalah siswa SD. Soal-soal ini berawal dari 14 soal yang kemudian berdasarkan hasil validitas, 10 soal yang dinyatakan valid.

Setelah instrument soal valid peneliti melakukan penelitian. Dari data yang diperoleh kemudian data dianalisis lebih lanjut dengan uji normalitas. Hasil uji normalitas post-test pada kelas eksperimen  $0,248 > 0,05$ . Sedangkan uji normalitas post-test pada kelas kontrol  $0,08 > 0,05$ . Karena  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, data dilanjutkan untuk melakukan uji Levene untuk

melihat homogenitas data. Uji Levene menunjukkan Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  maka data tersebut dikatakan homogen. Setelah data dinilai homogen maka di formulasikan dengan hipotesis penelitian dengan menggunakan uji "t" untuk melihat pengaruh penerapan permainan tradisional *engklek* terhadap pemecahan masalah siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS materi permukaan bumi di UPT SD Negeri 31 Gresik.

Jika dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPT SDN 31 Gresik. Ternyata setelah dilakukan perhitungan menggunakan uji "t", hasil menunjukkan nilai  $\text{sig}(2\text{-tailed})$  sebesar  $0,000 > 0,05$  yang menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *engklek* memberi pengaruh yang signifikan terhadap pemecahan masalah pada mata pelajaran IPAS materi permukaan bumi di UPT SD Negeri 31

Gresik. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Eyan et al. (2021) Hal ini menunjukkan bahwa media permainan engklek dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan sig(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang artinya terdapat e kelompok yang terpilih, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah siswa ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah siswa diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPAS materi permukaan bumi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36–42. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v1i2.296>

Febriyanti, C., & Irawan, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Pembelajaran Matematika Realistik. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.33387/dpi.v6i1.350>

Iqnatia Alfiansyah. (2020). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Dan Memecahkan Masalah Subtema Lingkungan Tempat Tinggaku Kelas IV Sekolah Dasar Brainstroming Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6, 2460–8475.

Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (n.d.). *Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar*. [www.risetdikti.go.id](http://www.risetdikti.go.id)

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan

Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>

Rahman, A., Munandar, A. S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2023). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Kajian Pendidikan Islam*, 3.

Rieke Septi Anggraeni Wilujeng, Arya Setya Nugroho, & Nanang Khoirul Umam. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putar Pintar) pada Materi Proklamasi Kemerdekaan di Indonesia untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Unggulan Karanggeneng. *Nusantara Hasana Journal*, 3(2), 169–177. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i2.924>

Sugiarto, M., Dara Amin, B., Yani Jurusan Fisika, A., & Universitas Negeri Makassar Kampus UNM Parangtambung Jln Daeng Tata Raya, F. (n.d.). *Studi Kemampuan Menyelesaikan Soal-soal Fisika Menurut Langkah Pemecahan Masalah Polya pada Peserta Didik XI IPA SMA Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang*.