

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP  
PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SDN BLULUK I LAMONGAN**

Adinda Amelia Anugerah Putri<sup>1</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia  
adindaamelia520@gmail.com<sup>1</sup>, afakh@umg.ac.id<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the traditional engklek game on improving the learning of fourth grade students of SDN Bluluk I Lamongan. One of the problems of education is the lack of media facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media in the classroom. One of the interesting learning media that can overcome student boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of the traditional engklek game media. The research method used is a quasi-experimental method. The quasi-experimental method is a research method used to find the effect of certain treatments. To obtain data in accordance with the purpose of this study, using experiments, namely by giving treatment to students in the form of pre-test activities, treatment or exercises and final tests. From the learning outcomes of fourth grade students of SDN Bluluk I Lamongan with the traditional engklek game media, it can be concluded that the media can improve the student learning process and increase students' enthusiasm after using the engklek traditional game media and the use of learning media in learning activities makes it easier for students to gain understanding and motivate students to learn so as to get good learning outcomes and learning outcomes increase.*

**Keywords** : *Traditional Engklek Game, Learning.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan tradisional engklek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experiment*. Metode *quasi experiment* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka mempergunakan eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan pada Siswa berupa kegiatan tes awal, treatment atau latihan-latihan dan tes akhir. Dari hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan dengan media permainan tradisional engklek dapat disimpulkan bahwa media media tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa serta meningkatkan semangat

siswa sesudah menggunakan media permainan tradisional engklek dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan hasil pembelajaran meningkat.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional Engklek, Pembelajaran..

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia bisa mengembangkan potensi - potensi yang dibawa sejak lahir. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan - latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya (Mubarak, dkk., 2007).

Pendidikan dasar merupakan salah satu pondasi utama pendidikan bagi jenjang berikutnya. Sebagai pondasi, maka keberhasilan proses pendidikan di tingkat dasar perlu

menjadi perhatian setiap kalangan pendidikan. Untuk meraih suatu keberhasilan di dalam proses pembelajaran perlu diterapkan dengan cara - cara atau metode pembelajaran yang membuat para siswa tertarik dengan apa materi yang diajarkan oleh seorang pengajar. Seperti contoh pembelajaran menggunakan model strategi yaitu dengan cara menerapkan permainan tradisional engklek. Model pembelajaran seperti ini adalah merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya (Trianto, 2010).

Permainan tradisional *engklek* merupakan permainan yang paling sering dimainkan oleh anak-anak, karena permainan ini harus dimainkan oleh beberapa orang sehingga membuat permainan ini menjadi seru dan menyenangkan bagi anak-anak. Tidak hanya itu permainan ini juga merupakan

permainan yang kompleks yang membutuhkan banyak strategi untuk memenangkannya. Kelebihan dari permainan ini ialah permainan ini merupakan permainan yang sederhana. Karena untuk memainkannya tidak membutuhkan tempat yang luas dan peralatan yang sulit didapatkan. Hanya dengan menggambar pola diatas tanah menggunakan kapur atau batu bata dan menggunakan alat bantu berupa batu atau batangan kayu sebagai gacu untuk dilemparkan kedalam kotak yang telah dibuat anak-anak sudah dapat memainkan permainan *engklek* dengan menyenangkan.

Permainan *engklek* merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa ciri khas dari daerah tertentu. Permainan *engklek* (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat – lompatan pada bidang – bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak – kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini juga dapat menambah semangat siswa dalam proses belajar. Permainan

*engklek* juga dapat mengasah otak siswa dalam berhitung, ini artinya permainan *engklek* adalah permainan tradisional yang mempunyai manfaat dalam penerapan pembelajaran siswa.

Dari penjelasan diatas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini ialah apakah ada pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian yang menggunakan *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 :

Dari hasil tersebut akan diketahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan.

### **C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

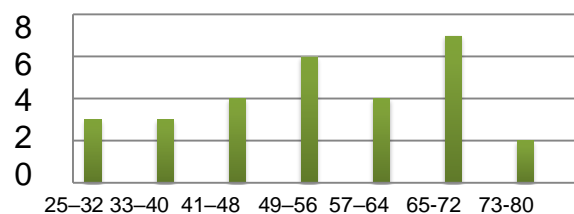
Dalam penelitian ini penulis mengambil data dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket. Tes hasil belajar diberikan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 15 soal pilihan ganda. Sedangkan angket diberikan pada kelas eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan metode permainan tradisional engklek dalam pembelajaran. Angket berisi 15 pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan metode permainan tradisional engklek terhadap pembelajaran. Setelah dilakukan penyebaran dan pengumpulan data tes hasil belajar sebanyak 15 soal pilihan ganda dan angket sebanyak 15 pernyataan, maka data tersebut dideskripsikan secara lengkap, sehingga akan diperoleh kesimpulan sebagai jawaban dari persoalan dalam pembahasan penelitian ini.

Untuk memudahkan menganalisis data hasil tes belajar maka setiap perhitungan disajikan dalam tabel dan data angket dibuat dalam tabulasi yang merupakan proses merubah data dari instrument penumpulan data (angket) menjadi tabel-tabel angka (presentase).

Hasil Belajar siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan dengan Metode Permainan Tradisional Engklek (Kelas Eksperimen). Nilai *Pretest* hasil belajar, dari hasil penelitian ini didapatkan data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen ini berada antara 25 sampai 80 dan hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dari penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram batang yang disajikan pada gambar berikut :

<b>Kelompok Kelas</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	X <sup>1</sup>	X <sup>2</sup>
Kontrol	Y <sup>1</sup>	Y <sup>2</sup>

**Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

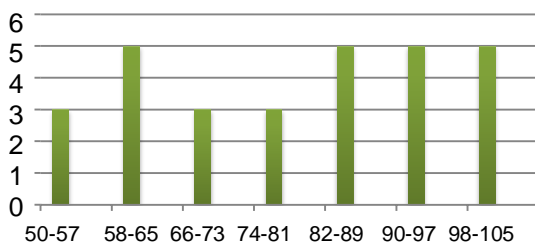


Nilai *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen, dari hasil penelitian ini didapatkan data hasil

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	a. Sangat Setuju	23	75,86%
	b. Setuju	7	24,14%
	c. Ragu-ragu	0	0%
	d. Tidak Setuju	0	0%
	e. Sangat Tidak Setuju	0	0%
		30	100%

belajar siswa pada kelas eksperimen ini berada di antara nilai 50 sampai 105 dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dari penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram batang yang disajikan pada gambar berikut :

**Sebaran Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**



Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttes* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional engklek sebesar 54% untuk nilai *pretest* dan 80% untuk nilai *posttest*. Dari data diatas dapat dilihat peningkatan rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan tradisional engklek.

### Tabel Fokus Belajar Menggunakan Metode Permainan Tradisional Engklek

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa dapat fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. Dari 30 responden, sebanyak 23 responden atau 75,86% menyatakan bahwasanya sangat setuju dapat fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. Sebanyak 7 responden atau 24,14% menyatakan bahwasanya setuju dapat fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. 0 responden atau 0% menyatakan bahwasanya ragu-ragu fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. 0 responden atau 0% menyatakan bahwasanya tidak setuju fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. 0 responden atau 0% menyatakan bahwasanya sangat tidak setuju fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat fokus belajar menggunakan metode permainan tradisional engklek.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. Dari 30 responden, sebanyak 23 responden atau 79,31% menyatakan bahwasanya sangat setuju dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. 3 responden atau 10,34% menyatakan bahwasanya setuju dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. 2 responden atau 3,45% menyatakan bahwasanya ragu-ragu dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. 1 responden atau 3,45% menyatakan bahwasanya tidak setuju dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. 1 responden atau 3,45% menyatakan bahwasanya sangat tidak setuju dapat memahami materi karena menggunakan metode permainan tradisional engklek. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi

karena menggunakan metode permainan tradisional engklek.

Dalam hasil data yang diperoleh terdapat pengaruh yang cukup signifikan pada permainan tradisional engklek terhadap pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan. Hal ini dikatakan bahwa siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan sangat tertarik dan semangat terhadap pembelajaran. Pemahaman materi terhadap

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	a. Sangat Setuju	23	79,31%
	b. Setuju	3	10,34%
	c. Ragu-ragu	2	3,45%
	d. Tidak Setuju	1	3,45%
	e. Sangat Tidak Setuju	1	3,45%
		30	100%

pembelajaran juga baik.

#### **Tabel Pemahaman Materi Menggunakan Metode Permainan Tradisional Engklek**

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Bluluk I Lamongan dengan media permainan tradisional engklek dapat disimpulkan bahwa media media tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran

siswa serta meningkatkan semangat siswa sesudah menggunakan media permainan tradisional engklek dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa karena menggunakan permainan tradisional untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan hasil pembelajaran meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah. *Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.
- Darmayeti, Busri Endang, dan Halida. *Peninkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun*. Pontianak: PG. PAUND FKIP Universitas Tanjungpura.
- Delima, Rosa, et. al. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 1, No. 1, April 2017.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Pebryawan, Krisna, Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern, *Magistra*, No. 92, Juni 2015.
- 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.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Soetoto Pontjopoetro.dkk. 2003. *Permainan Anak Tradisional dan aktivitas Ritmik*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet. 14, 2009.