

## Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pelajaran Matematika Kelas VI Di MI Hidayatus Shibyan Kemuning

Khoirum Mamnu'ah<sup>1</sup>, Rahmad Rudianto<sup>2</sup>  
STAI Al-Azhar Menganti Gresik

**Abstrak:** Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dapat melatih dan menumbuhkan cara berpikir yang logis, sistematis, kreatif dan konsisten serta mampu mengembangkan diri dalam menyelesaikan masalah. Namun masih banyak siswa yang tidak menyukai matematika dikarenakan sulit dan rumit yang selalu berhubungan dengan simbol, angka, rumus, dan hitung-menghitung. Maka dari itu guru harus menggunakan metode atau media yang menyenangkan untuk siswa. Agar siswa tidak bosan saat mempelajari pelajaran matematika dan supaya mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah permainan tradisional engklek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa materi pelajaran matematika bab bangun datar kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning. Jenis penelitian ini kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Pre-Exsperimental Design* yang menggunakan pendekatan *one group pretest-posttest design* yang terdiri dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability* sampling dengan metode sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi Kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 54,05 diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum permainan tradisional engklek. Kemudian nilai rata-rata sebesar 74,25 diperoleh dari hasil belajar siswa setelah permainan tradisional engklek. Kemudian di dukung dengan hasil statistik nonparametrik bertanda Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi pelajaran matematika bab bangun datar kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Engklek, Hasil Belajar Siswa

---

<sup>1</sup> Khoirum Mamnu'ah, Email: [khoirummamnuah2022@gmail.com](mailto:khoirummamnuah2022@gmail.com)

<sup>2</sup> Rahmad Rudianto, Email: [rudiantorahmat1987@gmail.com](mailto:rudiantorahmat1987@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui interaksi anak juga akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Pembelajaran dapat berjalan efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran ini bertujuan untuk membangun kualitas manusia serta memajukan bangsa. Pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus bangsa selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting agar terwujud tujuan pembelajaran dalam membangun kualitas manusia adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diharapkan memiliki manfaat untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Salah satu alternatif pemecahan masalah belajar siswa, guru harus menggunakan metode pembelajaran matematika yang menarik. Daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri, dan yang kedua cara mengajar guru. Oleh karena itu tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak. Hampir di setiap sudut tempat umum anak-anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional, mereka memainkan permainannya lewat gadget<sup>4</sup>.

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

---

<sup>3</sup> Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 215-218

<sup>4</sup> Aviadita Retasya, "Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak." (Skripsi, STIKOM, Surabaya, 2016), 2-5

## TINJUAN PUSTAKA

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang paling disukai anak. Karena bermain memberikan kepuasan terhadap anak yang bisa membantu membangun karakter, sikap dan kepribadian anak<sup>5</sup>. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu bisa dilakukan kapan saja. Bermain diperkenankan dalam ajaran Islam. Bermain bisa membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiaikan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata.

Metode bermain merupakan metode tempat belajar, tempat memperoleh kesenangan, memperoleh pengalaman anak saat permainan dilakukan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan saat bermain, dan tidak memiliki hasil akhir<sup>6</sup>. Bermain diperoleh dari permainan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan. Permainan tradisional memiliki nilai kompetisi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan<sup>7</sup>.

## METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk *One-Group Pretest Posttest Control Group Design*, yang dilakukan untuk mengetahui serta membandingkan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Sebagai langkah awal dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik permasalahan melalui buku dan jurnal yang dapat menjadi referensi dalam memperoleh teori serta cara untuk menganalisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan ketika kegiatan permainan berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Adapun analisisnya menggunakan statistik deskriptif dan non parametrik<sup>8</sup>.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil uji statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 16,0. Hasil pengujian disajikan dalam tabel berikut:

---

<sup>5</sup> Nehru, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2, (Jakarta:2011), 134-137

<sup>6</sup> Prasetyono, D, S. *Biarkan Anakmu Bermain*. (Yogyakarta: Diva Press, 2008), 13-15.

<sup>7</sup> Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), Google Book,6

<sup>8</sup> Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 124.

**Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif *Descriptive Statistics***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
sebelum diberikan permainan tradisional engklek	20	40	60	50.95	7.830
sesudah diberikan permainan tradisional engklek	20	65	85	75.75	7.482
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah permainan tradisional engklek. Deskriptif tersebut diuraikan pada pernyataan berikut:

1. Nilai rata-rata sebesar 50,95 diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum permainan tradisional engklek.
2. Nilai rata-rata sebesar 75,75 diperoleh dari hasil belajar siswa sesudah permainan tradisional engklek.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan setelah permainan tradisional engklek.

Adapun hasil uji statistik nonparametrik dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 16,0. Hasil uji statistik nonparametrik disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Analisis Statistik Nonparametrik *Wilcoxon***

		<b>Ranks</b>		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
sesudah permainan tradisional engklek -	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
sebelum permainan tradisional engklek	Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	10.50	210.00
		Ties	0 <sup>c</sup>	
		Total	20	

a. sesudah permainan tradisional engklek < sebelum permainan tradisional engklek

b. sesudah permainan tradisional engklek > sebelum permainan tradisional engklek

c. sesudah permainan tradisional engklek = sebelum permainan tradisional engklek

### Test Statistics<sup>b</sup>

	sesudah diberikan permainan tradisional engklek - sebelum diberikan permainan tradisional engklek
Z	-3.928 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil statistik nonparametrik bertanda *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,00. Dapat disimpulkan *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning.

Kemudian pembahasan tentang permainan tradisional engklek merupakan cara untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat dikatakan salah satu kelebihan dari permainan tradisional engklek yaitu sifatnya yang konkret atau lebih nyata sehingga dapat membuat minat belajar siswa menjadi meningkat serta lebih menyenangkan.

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses perubahan perilaku yang terjadi untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotor. Setelah melakukan penelitian di MI Hidayatus Shibyan Kemuning sangat terlihat adanya perubahan yang dialami oleh setiap siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan tradisional engklek yaitu perubahan yang dialami yaitu siswa dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan yang minat belajarnya kurang menjadi semangat dalam mengikuti pelajaran karena dapat menyertakan permainan-permainan yang dapat menarik permainan siswa, dengan penerapan permainan tradisional engklek siswa dapat melihat materi yang dijelaskan melalui permainan tradisional, jadi siswa tidak kebingungan lagi dengan penjelasan yang telah disampaikan karena telah diperjelas dengan menggunakan permainan tradisional sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan meningkatnya minat belajar siswa hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diketahui setelah diadakannya suatu evaluasi (penilaian). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang dari usaha yang telah dilakukan dari seseorang

tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan kategori hasil belajar terlihat bahwa frekuensi hasil pretest, siswa dengan nilai berjumlah orang, siswa yang mendapat nilai berjumlah orang, siswa yang mendapat nilai erjumlah orang. Maka dapat dikatakan bahwa setelah menggunakan media permaiann tradisional engklek ada perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa lebih meningkat dari pada sebelum diterapkan permainan tradisional engklek.

Hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum permainan tradisional engklek memiliki rata-rata sebesar 50,95. Hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa sesudah permainan tradisional engklek memiliki rata-rata sebesar 75,75 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$ , yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada hubungan positif antara permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning.

## **KESIMPULAN**

Pengaruh permainan tradisional engklek berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa materi pelajaran matematika kelas VI di MI Hidayatus Shibyan Kemuning. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil statistik nonparametik Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0.00. dapat disimpulkan *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI MI Hidayatus Shibyan Kemuning.

Hal ini terbukti bahwa dengan adanya perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional engklek pada hasil belajar siswa yang diamati. Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional engklek merupakan bagian dari usaha-usaha untuk melestarikan kebudayaan bangsa agar tidak hilang oleh zaman, selain untuk melestarikan kebudayaan bangsa, permainan tradisional juga memiliki banyak nilai dan manfaat yang dapat merangsang berbagai proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group, Google Book.

Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Iswinarti. (2017) *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, Google Book.
- Nehru. (2011). *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2, Jakarta.
- Prasetyono. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Retasya, Aviadita. (2016). *Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak*. Skripsi, STIKOM Surabaya.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulita, Risky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.