PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III DI MI YASPI 2 KETANGGUNG

Wahyu Sugiarti¹, Kartika Septianingrum², Miratu Chaeroh³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Modern Ngawi

Email: wahyusugiarti8@gmail.com¹, kartikasept08@stkipmodernngawi.ac.id², miratuchaeroh95@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yaspi 2 Ketanggung serta membandingkannya dengan media pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pre-Test Post-Test dan melibatkan seluruh siswa sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dan analisis data menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media engklek secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} , sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, media engklek terbukti efektif dan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Engklek, Hasil Belajar.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of traditional engklek game learning media on mathematics learning outcomes of third-grade students of MI Yaspi 2 Ketanggung and compare it with conventional learning media. The study used an experimental method with a One Group Pre-Test Post-Test design and involved all students as samples through a saturated sampling technique. The prerequisite test was carried out with the Kolmogorov-Smirnov normality test, and data analysis used the t-test at a significance level of 5% (0.05). The results showed that the use of engklek media significantly improved student learning outcomes, as evidenced by the t_{count} being greater than the t_{table} , so the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Thus, engklek media was proven to be effective and had a positive influence on improving the mathematics learning outcomes of third-grade students.

Keywords: Learning Media, Engklek, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi ini menjadi landasan penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang bermakna, proses belajar menjadi lebih lancar dan efektif, karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam konteks kehidupan nyata. Efektivitas pembelajaran dapat tercapai bila peserta didik terlibat aktif melalui bekerja, bermain, serta berinteraksi dengan lingkungannya.

Azhar (2011) menyampaikan bahwa pembelajaran merupakan proses membawa informasi dan pengetahuan melalui interaksi antara guru dan peserta didik. Proses ini memerlukan alat bantu yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakter peserta didik, sehingga mempermudah pemahaman. Dalam pembelajaran yang ideal, guru tidak hanya menjadi sumber informasi, melainkan fasilitator pembelajaran. Penekanannya berada pada aktivitas belajar peserta didik (*student of learning*), bukan hanya pada aktivitas mengajar guru (*teacher of teaching*).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi dan berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Menurut Maryati dan Priatna (2017), matematika bersifat abstrak dan berpijak pada metode deduktif yang menuntut pembuktian logis. Akibatnya, banyak peserta didik merasa kesulitan memahami materi matematika, terutama jika tidak disertai media pembelajaran yang membantu visualisasi konsep.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan belajar matematika. Penelitian oleh Galih Yansa Putra dan Rintis Rizkia Pangestika (2018) menyimpulkan bahwa media permainan tradisional mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan

menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui situasi yang kontekstual dan tidak monoton.

Penelitian lain oleh Dilla (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep bangun datar. Sebelumnya, peserta didik hanya mengenal bentuk dasar seperti persegi dan persegi panjang. Namun setelah diterapkan permainan tradisional dalam pembelajaran, pemahaman mereka berkembang hingga mencakup bentuk lain seperti segitiga, belah ketupat, trapesium, dan lingkaran. Ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Namun, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika masih cukup kompleks. Peneliti menemukan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi keliling bangun datar, yang disebabkan oleh kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung serta minimnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran konvensional. Di sisi lain, maraknya penggunaan gadget dan permainan modern membuat peserta didik semakin jauh dari permainan tradisional, sehingga potensi edukatif dari permainan tersebut tidak lagi dimanfaatkan.

Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Daya tarik suatu pelajaran sangat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu isi pelajaran itu sendiri dan cara guru menyampaikannya. Guru memiliki tanggung jawab profesional untuk menjadikan pelajaran yang dianggap sulit menjadi mudah, serta pelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.

Permainan tradisional seperti engklek tidak hanya mengandung nilai edukatif, tetapi juga nilai budaya dan religius sebagai warisan leluhur yang perlu dilestarikan. Engklek juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran matematika karena memuat gambar-gambar yang mencerminkan bentuk-bentuk bangun datar. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat melihat dan memahami bentuk geometris secara langsung (Rusnilawati, 2018), sehingga memperkuat penguasaan konsep. Oleh karena itu, integrasi permainan

tradisional dalam pembelajaran matematika menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Dengan desain *One Group Pre-test dan Post-test Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Yaspi 2 Ketanggung berjumlah 17 siswa. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan cara: melakukan uji instrumen *pretest* kemudian dilanjutkan *treatment* dengan bantuan media engklek selanjutnya dilaksanakan *posttest* untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek. Instrumen penelitian ini berupa soal pilihan ganda terdiri dari 10 soal *pretest* dan 10 soal *posttest*. Teknik analisis data uji instrumen tes menggunakan uji deskriptif statistik Uji prasyarat hasil belajar menggunakan uji normalitas dimana dasar pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal sedangkan jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka residual tidak berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*, dasar pengambilan keputusan yaitu Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di MI Yaspi 2 Ketanggung dimana pada pertemuan pertama diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment*, kemudian dilaksanakan *treatment* dengan bantuan media engklek serta selanjutnya dilaksanakan *posttest*. Berikut ini analisis nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa:

Tabel 1. Hasil Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	17	10	90	60	24,78977

<i>Posttest</i>	17	40	100	100	21,01244
<i>Valid N (listwise).</i>	17				

Berdasarkan tabel 1 tersebut rata-rata hasil posttest lebih besar dibandingkan dengan nilai pretest. Rata rata nilai sebelum diberi treatment dengan menggunakan media sempoa adalah 47,65 sedangkan setelah diberikan penggunaan media sempoa nilai rata-rata siswa menjadi 78,82. Selanjutnya akan dilaksanakan uji normalitas yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov	Sig 2 -tailed	Hasil Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,200	0,05	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,200	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas dilakukan uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov hasil *pretest* sebesar $0,200 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,200 > 0,05$ disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji paired sample t-test

Data	T	df	Sig. 2 tailed	Kesimpulan
<i>Pretest Posttest</i>	15.149	16	0.000	Terdapat Pengaruh Penggunaan Engklek

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media

pembelajaran matematika, khususnya materi keliling bangun datar. Pada saat pre-test, peserta didik terlihat pasif, kurang fokus, dan suasana kelas kurang kondusif, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Setelah dilakukan treatment menggunakan media permainan tradisional engklek, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka menyimak penjelasan dengan baik, lebih fokus, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang meningkat. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media engklek memudahkan peserta didik memahami konsep keliling bangun datar secara konkret, karena mereka belajar melalui praktik langsung yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil *post-test*, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media engklek. Rata-rata nilai meningkat dari 60 pada *pre-test* menjadi 100 pada *post-test*, menunjukkan bahwa media permainan tradisional engklek efektif dalam membantu peserta didik memahami materi keliling bangun datar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti engklek terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik kelas III di MI Yaspi 2 Ketanggung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di MI Yaspi 2 Ketanggung, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keliling bangun datar. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai sebelum treatment sebesar 60 dan meningkat menjadi 100 setelah treatment. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media engklek terhadap pemahaman siswa. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif, siswa lebih fokus dan antusias, serta mampu memahami konsep secara konkret dan

menyenangkan, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S., S. 2011. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfataannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief Sadiman, dkk. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar . 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aviadita, Retasya. 2016. *Pembuatann Gambe Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika dan Terapannya*. Universitas Jenderal Soedirman : 253-260. *Prossiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jendral Soedirman*, (hal 253-260).
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Ginting, Abdurrahman. 2014. *Esensi Praktis Pembelajaran*. Edisi Revisi. Bandungg : Humaniora, 42
- Hamzah, Ali dab Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ibnu Badar Trianto. 2015. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Peserta didik*. Jakarta : Prenademedia Group.
- Liberna, H. 2018. *Hubungan Gaya Belajar Visual dan Konsep Matematika Kelas X SMK Negeri 41 Jakarta*. *JNPM (Jurnal Pendidikan Dasar Matematika)*, 2 (1), 98-108.

- Lubis, Arafat Maulana. 2018. *Pembelajaran Tematik Di SD/Mi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- M. Husna. 2012. *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Maryati, I dan Priatna, N. 2017. *Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Mosharafa*, 6 (3), 333-334.
- Marzoan, M., & Hamidi, H. 2017. Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 62-82.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : Dive Press.
- Musfiqon, HM. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Putra, Galih Yansa dan Rintis Rizkia Pangestika. 2018. Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar
- Rahayu, D. 2018. *Penerapan Permainan Berbasis Matematika*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* : 43.
- Runtukahu, T & Kandou, S. 2016. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Peserta didik Kesulitan Belajar*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Rusnilawati. 2018. *Metode Permainan Tradisional Engklek Pada Pembelajaran Bangun Datar Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Peserta didik*. *Jurnal : University Research Colloquium*, 190.
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika*. Dalam MES (*Journal of Mathematics Education and Science*). Jakarta : CV. Rajawali.
- Sururiyah. 2019. *Ayo, Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta : PT. Mediantara Semesta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Suwarningsih, E.D. 2010. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Syamsudin, Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran, dan Pol Jawaban Tes (Analisis Butir Soal), *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"*, Vol. 1, No.2, Juli 2012.

Wahyudi dan Kriswandani. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga : Widya Sari Press.

Wandini, R. R. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru SD/MI*. Medan : CV. Widya Puspita.