

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Farica Shafa Arrifah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(farica.19231@mhs.unesa.ac.id)

Budiyono

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(budiyono@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh permainan engklek pada pembelajaran matematika terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *Non-Equivalent Control Design*. Di mana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Pada penelitian ini diperoleh hasil validasi soal sebesar 80% (sangat valid). Dari data uji coba diketahui hasil uji validitas tiap butir soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah awal 30 soal pilihan ganda hingga menjadi 15 soal pilihan ganda berkategori valid dan hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,618 ($r_{tabel} > 0,329$) dikategorikan reliabel. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. $< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik ditinjau dari penggunaan media permainan engklek pada kelas V.
Kata Kunci: pengaruh, permainan engklek, bangun datar.

Abstract

This study aims to describe the effect of the hopscotch game on mathematics learning to improve the learning outcomes of 5th grade elementary school students. This study is a type of quantitative research with the Non-Equivalent Control Design experimental method. Where this design has a pretest before being treated so that the results of the treatment can be known more accurately because it can be compared with the conditions before being treated and the conditions after being treated (posttest). In this study, the results of the question validation were obtained by 80% (very valid). From the trial data, it is known that the results of the validity test of each pretest and posttest question item with an initial number of 30 multiple choice questions to 15 multiple choice questions are categorized as valid and the results of the reliability test obtained are 0.618 ($r_{table} > 0.329$) categorized as reliable. The results of the hypothesis test obtained a significance value of 0.000 (Sig. < 0.05), so H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is an effect of improving student learning outcomes in terms of the use of hopscotch game media in class V.

Keywords: influence, hopscotch game, flat shapes.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar mempunyai peran yang sangat penting dalam penanaman berbagai konsep pada kegiatan pembelajaran (Firdaus & Budiyono, 2021) karena dalam suatu proses pembelajaran masih terdapat materi yang bersifat abstrak, seperti yang terdapat dalam matematika. Pada umumnya pengajaran matematika menggunakan konsep dan operasi bilangan, kemudian diberikan beberapa contoh dan latihan. Ini merupakan hal yang umum dilakukan oleh guru, menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk mempelajarinya, ditambah lagi peserta didik harus berhadapan dengan angka-angka cukup lama dan membuat anak menjadi bosan. Oleh karena itu,

pembelajaran matematika memerlukan suatu pembaharuan yaitu dengan menghubungkan pembelajaran matematika di sekolah dengan bentuk matematika yang biasa peserta didik temui dalam kehidupan sehari-hari karena penyajian materi pembelajaran matematika dalam bentuk kongkrit, akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari konsep matematika (Mulyasari, Abdussakir & Rosikhoh, 2021). Pendapat Febriyanti et al (2019) juga menjelaskan bahwa anak-anak yang berada difase kongkrit dan masa bermain, membutuhkan suatu sentuhan materi matematika yang nyata dan sering dijumpainya serta menyenangkan. Menurut Suharja (2008) Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang

dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan sebuah konsep abstrak, artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN Karah I/411 nampak bahwa pemanfaatan permainan tradisional belum pernah digunakan. Alasan tidak memanfaatkannya karena guru mengalami banyak kendala, diantaranya kurangnya fasilitas dan merasa kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak. Selain itu, peneliti juga melihat di sekolah ini masih mempunyai permasalahan pada motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar anak kurang tertarik belajar matematika karena selama di dalam kelas peserta didik hanya memperhatikan penjelasan dari guru dan mengerjakan soal. Hal tersebut yang dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar matematika yang dimiliki peserta didik.

Untuk menciptakan kondisi yang sesuai dengan apa yang peserta didik temukan di lingkungan sekitar, salah satunya dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran matematika seperti permainan tradisional. Selain sebagai upaya pencegahan kepunahan budaya lokal yang ada di Indonesia yang disebabkan oleh globalisasi. Permainan tradisional juga bermanfaat dalam proses perkembangan fisik, emosional, sampai perkembangan kognitif anak (Zuliyanti & Galuh, 2021). Sehingga permainan tradisional dapat digunakan untuk suatu acuan media pembelajaran melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional yang sangat familiar di kalangan anak-anak adalah permainan engklek. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dimas (2020) yang mengungkapkan bahwa pengembangan media EFAS (Engklek Fun and Smart) dalam pembelajaran tematik pada Kelas 1 Sekolah Dasar menunjukkan hasil sangat baik. Arista et al. (2019) juga menyatakan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD. Oleh karena itu, dapat dijelaskan bahwa permainan engklek layak digunakan dan berpengaruh positif terhadap pembelajaran matematika bagi peserta didik. Menurut Mulyasari, Abdussakir & Rosikhoh (2021), permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah. Salah satu unsur matematika tersebut dapat dijadikan pengenalan berbagai bentuk kombinasi bangun datar, seperti perpaduan lingkaran dengan persegi, setengah lingkaran dengan persegi panjang, dan segitiga dengan jajargenjang.

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu petak ke petak yang lain menggunakan satu kaki (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Pada penelitian ini

peneliti menggunakan pola engklek yang berbeda dari pola yang secara umum digunakan, agar peserta didik dengan mudah mengingat kembali bentuk bangun datar. Dapat diketahui bahwa petak engklek memiliki unsur matematika yaitu unsur bangun datar. Selain pola engklek, bentuk gacuk juga menyerupai bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan jajargenjang. Hal ini dapat dilihat dari bentuknya seperti berikut:



Gambar 2. Bangun Datar Pada Gacuk



Gambar 1. Bidang Engklek

Adapun cara bermain permainan engklek di atas yaitu melakukan hompimpa untuk mengetahui urutan peserta yang bermain, lalu baris sesuai urutan bermain. Peserta yang mendapat giliran pertama dapat melempar gacuk ke kotak pertama, jika gagal maka permainan akan dilanjutkan peserta dengan urutan kedua dan seterusnya. Namun jika berhasil, peserta akan melompat ke kotak selanjutnya dengan satu kaki sampai dapat rumah pada petak engklek tersebut. Setiap peserta yang berhasil mendapatkan rumah maka akan diberikan soal sesuai

bentuk petak yang didapat. Berdasarkan data yang diperoleh, pada tahap ini beberapa peserta banyak yang mengulang karena pada saat melempar gacuk ke kotak pertama sering kali keluar petak atau kotak ataupun saat mengambil gacuk tubuh tidak seimbang. Namun hal tersebut tidak menurunkan semangat peserta didik untuk menjadi pemain terbaik dalam mendapatkan rumah yang paling banyak. Oleh karena itu, permainan engklek juga bermanfaat untuk mendorong partisipasi peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ada banyak manfaat permainan engklek bagi kesehatan maupun pendidikan. Namun seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional khususnya permainan engklek mulai tergantikan dengan permainan modern yang ada digadget. Adanya globalisasi telah menggeser kebiasaan anak-anak dalam berperilaku baik dalam permainan, gaya hidup maupun cara belajar. Permainan modern juga merupakan kegiatan permainan yang positif, tetapi jika tidak dibatasi maka permainan tradisional akan punah. Salah satu upaya pencegahan kepunahan budaya lokal yang ada di Indonesia yaitu dengan penggunaan media permainan engklek pada pembelajaran bangun datar matematika.

Dari permasalahan tersebut, maka permainan tradisional dapat dijadikan sebagai sarana atau media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi konsep dasar bangun datar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar. Hal tersebut dapat digunakan oleh guru untuk melakukan pembaharuan pembelajaran dengan cara melakukan inovasi permainan tradisional engklek sebagai alat yang digunakan untuk pembelajaran bangun datar, yaitu dengan cara memodifikasi permainan tradisional engklek dengan memasukkan beberapa bentuk bangun datar pada setiap petak permainan engklek. Sehingga dengan permainan engklek bisa menjadi sebuah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika sekaligus sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi saat ini yaitu dapat dimulai dari usia sekolah dasar.

Penelitian ini digunakan dengan tujuan mendeskripsikan pengaruh permainan engklek pada pembelajaran matematika terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasy Experimental Design*. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen ditangani dengan menggunakan teknik etnomatematika, sedangkan kelas kontrol tidak. Rancangan eksperimen dalam penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control*

Design yang mana digunakan untuk mengetahui pengaruh media permainan engklek terhadap hasil belajar matematika.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 di SDN Karah I/411 Surabaya tahun pelajaran 2023-2024. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pemilihan acak yang dikenal sebagai *probability sampling*. Peneliti secara acak memilih dua dari tiga kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang dilakukan didapat sampel untuk kelas eskperimen yaitu 5B dan sampel untuk kelas kontrol yaitu 5C. Sedangkan pada kelas 5A digunakan sebagai kelas uji coba.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Metode observasi yang digunakan adalah observasi langsung non-sistematis. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini adalah bentuk gambar kegiatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pada teknik tes peneliti menggunakan pretest dan posttest dalam penelitian ini. Pretest dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran guna mengetahui penguasaan konsep awal peserta didik pada materi bangun datar. Sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran baik menggunakan maupun tidak menggunakan media pembelajaran engklek guna untuk mengetahui penguasaan konsep akhir. Test yang digunakan oleh peneliti berjumlah 15 soal pilihan ganda.

Analisis data dari hasil instrumen penilaian uji validasi yang diperoleh, kemudian akan dihitung menggunakan skala *Guttman* serta korelasi *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Sudijono, 2016)

Keterangan:

- r_{pbis} = Koefisien korelasi biserial
- Mp = Mean skor dari subjek yang menjawab benar
- Mt = Mean skor total
- SDt = Standar devisi dari skor total, menggunakan rumus berikut:

$$SDt = \sqrt{\frac{\sum Xt^2}{N} - \left(\frac{\sum Xt}{N}\right)^2}$$

- p = Proporsi siswa yang menjawab benar
- q = $1 - p$

Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen valid.

2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen tidak valid.

Setelah menghitung uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Sebuah tes hasil belajar yang baik adalah bahwa tes hasil belajar dapat dinyatakan reliabel apabila hasil-hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang kali terhadap subjek yang sama, senantiasa menunjukkan hasil yang tetap sama dan stabil. Pada pengujian reliabilitas terhadap instrumen dianalisa menggunakan uji reliabilitas KR-20, dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

(Sudijono, 2016)

Keterangan:

- r = Reliabilitas
- k = Banyaknya soal
- St^2 = Varians total
- $\sum pq$ = Jumlah perkalian antara p dan q
- p = Proporsi siswa yang menjawab benar
- q = 1-p

Uji normalitas data dilakukan setelah tahap pengujian validitas dan reabilitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Lilliefors dengan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusannya antara lain:

- Jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Selanjutnya dilakukannya uji homogenitas. Pada penelitian ini, perhitungan homogenitas dilakukan dengan uji Levene menggunakan *software* SPSS. Data dikatakan relatif sama atau homogen jika nilai signifikansi >0.05 (5%) dan jika nilai signifikansi <0,05 maka data tidak relatif atau homogen. Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji t jenis *Independent Sample t-Test* sendiri merupakan sebuah uji komparasi yang digunakan apabila data penelitian berasal dari dua kelompok yang berbeda (Mundir, 2013)

Uji hipotesis berupa *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan bantuan *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Untuk mengetahui diterima dan ditolak H_0 atau H_1 dilakukan berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) > taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, maka H_0 diterima. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, maka H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini dilakukan di SDN Karah I/411 Surabaya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi yang telah dikonsultasikan pada dosen ahli. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Pada uji validasi soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan soal yang berupa pilihan ganda dengan 30 soal sebelum penelitian dan divalidasikan oleh Dr. Wiryanto, M.Si. Bentuk penilaian validasi terdiri dari beberapa aspek, seperti aspek isi dan bahasa. Berikut hasil validasi soal pretest dan posttest ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Isi		
1.	Kesesuaian soal mencakup materi luas bangun datar	5
2.	Soal bermuatan HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>)	3
3.	Kejelasan penyajian rumusan masalah	4
4.	Kejelasan petunjuk dalam penyelesaian soal	4
Bahasa		
1.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami	4
2.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkatan usia siswa SD	4
3.	Kesesuaian penggunaan jenis huruf yang digunakan	4
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4
Jumlah		32

Tabel 1. Hasil Data Validasi Soal

Diperoleh hasil validasi soal pretest dan posttest sejumlah 32 poin dari skor maksimal 40 poin. Selanjutnya akan dihitung persentase hasil validasi soal menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\text{nilai yang diperoleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut soal materi bangun datar berbasis permainan engklek dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2016).

Sebelum dilakukan penelitian ke SDN Karah I/411 Surabaya, peneliti melakukan uji coba lembar instrumen penelitian yang dilakukan di kelas 5A dengan jumlah 26 peserta didik, dimana uji coba ini dilakukan untuk mengetahui lembar instrumen penelitian dapat dikatakan valid dan reliabel. Bentuk soal pada lembar instrument ini

berupa tes pilihan ganda 30 butir soal dengan 4 pilihan yang tersedia yaitu A, B, C dan D. Adapun hasil lembar instrument dapat dinyatakan valid dapat dilihat sebagai berikut.

Pada uji validitas instrument tes menggunakan rumus korelasi *point biserial* yang dilakukan dengan bantuan *ms. excel* 2016. Dengan $r_{pbis} > r_{tabel}$, maka soal dapat dikatakan valid dengan taraf signifikansi 0,05. Dari jumlah sampel pada penelitian ini dapat diketahui bahwa r_{tabel} dengan signifikansi 0,05 adalah 0,329. Pada instrumen tes, jika jawaban benar maka dihitung skor 1, sedangkan jawaban salah dihitung skor 0. Adapun hasil uji validasi tes hasil belajar matematika dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Butir Soal	r_{pbis}	Keterangan
1	0,35099	Valid
2	0,33459	Valid
3	0,3333	Valid
4	0,33459	Valid
5	0,33459	Valid
6	0,333	Valid
7	0,33459	Valid
8	0,2402	Tidak Valid
9	0,2402	Tidak Valid
10	0,2402	Tidak Valid
11	0,3333	Valid
12	0,29856	Tidak Valid
13	0,33459	Valid
14	0,2402	Tidak Valid
15	0,202	Tidak Valid
16	0,2402	Tidak Valid
17	0,33459	Valid
18	0,333	Valid
19	0,29856	Tidak Valid
20	0,2402	Tidak Valid
21	0,333	Valid
22	0,3333	Valid
23	0,333	Valid
24	0,33459	Valid
25	0,2402	Tidak Valid
26	0,2402	Tidak Valid
27	0,2402	Tidak Valid
28	0,2402	Tidak Valid
29	0,2402	Tidak Valid
30	0,1578	Tidak Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Dari hasil analisis validitas butir soal diperoleh bahwa terdapat 15 butir soal termasuk klasifikasi yang tidak valid yaitu nomor 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 25,

26, 27, 28, 29 dan 30. Sehingga soal yang dapat dianalisis reliabilitasnya berjumlah 15 butir soal yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 17, 18, 21, 22, 23 dan 24. Untuk menentukan reliabilitas tes digunakan rumus K-R 20.

Pada taraf signifikan ($\alpha = 5\%$) dan $n = 26$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Jika harga r_{rbis} dikonsultasikan dengan r_{tabel} ternyata diperoleh $r_{rbis} > r_{tabel}$ yaitu $0,618 > 0,329$ sehingga berdasarkan kriteria tersebut tes dapat dinyatakan reliabel.

Pada penelitian ini uji normalitas data diuji menggunakan uji *Liliefors* dengan bantuan *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Ketentuan sebaran data yang terdistribusi secara normal jika nilai sig. $> 0,05$ (5%) maka H_0 diterima, data dinyatakan terdistribusi normal. Sedangkan nilai sig. $< 0,05$ maka distribusi data dikatakan tidak normal. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa data pretest dan posttest pada kelompok kontrol nilai signifikansi 0,077 dan 0,095 (Sig. $> 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa data pada kelompok kontrol tersebut berdistribusi normal. Sedangkan data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen nilai signifikansi sebesar 0,2 dan 0,28 (Sig. $> 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa data pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki distribusi data yang normal.

Statistik	Pretest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Df	26	26
Sig.(2-tailed)	0,2	0,077
Taraf Signifikansi (α)	0,05	
Kesimpulan	Data Terdistribusi Normal	Data Terdistribusi Normal
Statistik	Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Df	26	26
Sig.(2-tailed)	0,28	0,095
Taraf Signifikansi (α)	0,05	
Kesimpulan	Data Terdistribusi Normal	Data Terdistribusi Normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas hasil pretest dan posttest menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Pengambilan keputusan uji homogenitas dilakukan berdasarkan ketentuan pengujian hipotesis homogenitas yaitu jika nilai Sig. >0,05 maka H₀ diterima, data dinyatakan memiliki varian yang sama (Homogen). Apabila nilai Sig. <0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak homogen.

Berdasarkan hasil yang ditelaah dihitung, dapat diketahui bahwa hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,077 (Sig. >0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa varian data pada kedua kelompok relatif sama atau homogen. Sedangkan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,015 (Sig. >0,05), sehingga dapat dikatakan bahwa varian data pada kedua kelompok relatif sama atau homogen. Hal ini dapat diartikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang homogen.

Statistik	Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
<i>Levene Statistic</i>	0,077	0,087
Taraf Signifikansi (α)	0,05	
Kesimpulan	Kedua Kelas Homogen	Kedua Kelas Homogen

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan beberapa di atas, dapat diketahui bahwa pada penelitian ini sudah memenuhi uji asumsi normalitas dan homogenitas sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis berupa *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan bantuan *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Untuk mengetahui diterima dan ditolak H₀ atau H₁ dilakukan berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) > taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, maka H₀ diterima. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05, maka H₁ diterima. Berikut hipotesis dan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, yakni:

H₀ = “Tidak terdapat pengaruh media permainan *engklek* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V”.

H₁ = “Terdapat pengaruh media permainan *engklek* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V”

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

t-test for Equality of Means				
	Mean	Sig.	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Equal variances assumed	54,10	0,000	-12.885	7.731
Equal variances not assumed	81,80	0,000	-12.885	7.731

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian hipotesis sebesar 0,000 (Sig. <0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik ditinjau dari penggunaan media permainan *engklek* pada kelas V.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V B SD Negeri Karah I/411 Surabaya dengan sampel sebanyak 26 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasy Experimental Design* dengan jenis *Non-Equivalent Control Design*. Di mana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan yaitu *posttest* (Juliana, M., Sutrisno AB, J., & Jessy Tanod, 2022).

Penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada kelompok kontrol, peserta didik diberikan soal pretest berupa pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian pembelajaran dilakukan seperti biasa dengan pendekatan ketrampilan dan diakhir pembelajaran peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan pendekatan ketrampilan. Pertemuan kedua dilakukan pada kelompok eksperimen, di awal sebelum pembelajaran sama seperti perlakuan kelompok kontrol, kemudian pembelajaran dilakukan menggunakan permainan *engklek* sebagai media pembelajaran dan diakhir pembelajaran peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan media permainan *engklek*.

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dengan tepat dan benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudijono, 2016). Maka sebelum

dilakukan penelitian, lembar instrument tersebut diuji coba tes pada kelas VA dengan sampel 26 peserta didik kemudian diuji kevalidannya. Dari tabel uji validitas diperoleh bahwa terdapat 15 soal dengan $r_{pbis} > r_{tabel}$ (0,329), maka dikatakan valid. Sehingga 15 soal yang tidak valid dihapus dari lembar instrument penelitian yang mana tidak memasukkan nilai yang tidak valid dalam perhitungan selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Setelah diuji reliabilitas dari 15 soal yang valid, dapat diketahui hasil K-R 20 yaitu 0,618 menunjukkan bahwa soal tes dinyatakan reliabel. Table hasil uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran hasil uji coba instrument.

Penelitian ini adalah penelitian tentang pengaruh permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media adalah alat bantu mengajar guru untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreatifitas dan perhatian perserta didik dalam pembelajaran (Ruth Lautfer dalam Talizaro, 2018).

Bagi peserta didik, matematika sering dianggap tidak lebih dari berhitung dan bermain dengan rumus (Febriyanti, 2019) namun sebenarnya penyajian matematika memerlukan hubungan antara pembelajaran matematika di sekolah dengan bentuk matematika yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasari, Abdussakir & Rosikhoh, 2021). Hal ini sesuai dengan data yang telah didapatkan saat penelitian yang mana terdapat signifikan pada akhir pembelajaran atau *posttest* di kelas kontrol dengan nilai 0,095, meskipun data lebih dari 0,05 namun tetap lebih besar nilainya pada data kelas eksperimen yaitu 0,28. Hal ini dibuktikan kedua data tersebut sama-sama terdistribusi normal.

Kurniati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat serta diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak pada masa dahulu. Oleh karena itu, permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak.

Keunggulan proses pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek adalah terjadinya kolaborasi antara pembelajaran matematika dengan unsur permainan tradisional engklek. Selain belajar matematika, peserta didik juga mendapatkan kesenangan dengan bermain engklek sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar matematika terutama pada materi bangun datar. Selain itu, dapat mengasah kemampuan motorik anak, seperti melompat dan melempar (Sitohang, 2018). Dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media

permainan engklek memiliki pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik.

Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Intan Awwaluna Firdaus & Budiyo (2021) menunjukkan bahwa permainan engklek *sewuau* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep materi bangun datar pada kelas II. Selain itu, data tersebut juga diperkuat dengan hasil analisis data yang telah dilakukan, dimana telah didapatkan hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen adalah 54,1 sedangkan rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 43,7. Dari hasil *posttest* diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen adalah 81,8, sedangkan rata-rata pada kelas kontrol adalah 66,79. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Analisis data hasil penelitian pada uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 0,2 (Sig. >0,05) dan kelas kontrol memiliki nilai sebesar 0,077 (Sig. >0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Untuk hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,28 (Sig. >0,05) dan kelas kontrol sebesar 0,095 (Sig. >0,05), maka dapat dikatakan bahwa *posttest* berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0,077 (Sig. >0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kedua kelompok tersebut relatif sama atau homogen. Sedangkan pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0,087 (Sig. >0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kedua kelompok tersebut juga homogen.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menjelaskan bahwa penggunaan media permainan engklek dalam pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Diketahui penggunaan media permainan engklek dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibanding tidak menggunakan media permainan engklek. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya perolehan hasil nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan engklek terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas

kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media permainan engklek mengalami peningkatan daripada hasil belajar matematika peserta didik dengan tidak menggunakan media permainan engklek.

Hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan adanya perubahan yang baik dari hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh rata nilai pretest sebesar 54,1 dan posttest dengan nilai 81,8. Adanya perubahan yang baik dari hasil belajar siswa kelas eksperimen ditunjukkan dengan perolehan nilai sebelum digunakan media permainan engklek lebih rendah daripada perolehan nilai setelah digunakan media permainan engklek. Pada kelas kontrol diperoleh rata rata nilai pretest sebesar 43,7 dan posttest dengan nilai 66,79. Oleh karena itu, penelitian ini terdapat adanya pengaruh media permainan engklek terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sesuai dengan perbedaan perolehan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol..

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut: 1) Guru sebaiknya dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Sehingga dalam kelangsungan proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar menggunakan permainan engklek. Sehingga suasana pembelajaran di dalam kelas bisa berjalan dengan kondusif dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, 2) Bagi sekolah seharusnya dapat menggunakan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat menambahkan beberapa pola lapangan engklek untuk menunjang pembelajaran matematika melalui permainan tradisional, 3) Permainan tradisional sebaiknya digunakan lebih lanjut dalam pembelajaran matematika pada materi lain, tingkatan satuan pendidikan lain, maupun bidang keilmuan lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, R. & Hawadi. 2004. *Akselerasi: A-Z Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.

Arista, L. O., dkk. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Numbered-Head Together Berbantu Media Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III

SDN Bendungan Semarang". *Jurnal Guru Kita (JGK)*. Vol 2(3): hal. 47-56.

- Azizah, I. M. 2016 "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Mingronggot Nganjuk". *Jurnal: Dinamika Penelitian*. Vol. 16(2): hal. 279 – 308.
- Yusuf, Dimas Adi. 2020. *Pengembangan Media EFAS (Engklek Fun And Smart) Dalam Pembelajaran Tematik Pada Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Muhammadiyah Malang.
- Eyan dkk. 2021. "Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Of Sciene Education*. Vol. 01(2): pp 36-42.
- Febriyanti, C., dkk. 2018. "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda". *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*. Vol. 12(1): pp. 1978 – 7227.
- Febriyanti, C., dkk. 2019. "Etnomatematika Permainan Kelereng". *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. Vol. 7(1): hal. 32 – 40.
- Firdaus, I. A., & Budiyo. 2021. "Pengembangan Permainan Engklek Sewuan Untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 9(8): pp 3032 – 3043.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. 2018. "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII". *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol. 2(2): pp 267 – 277.
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program Ibm SPSS 23 (VIII)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hastuti. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Melalui Permainan Tradisional Engklek Siswa Kelas V Sdn 62 Waepeje Kabupaten Bulukumba*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: PPs Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hidayatullah & Anshori. 2014. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banten: LPM IAIN Banten.
- Husamah, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kusumaningsih, A., & Suryanti. 2019. "Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Lidah Wetan II / 462 Surabaya". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.7(4): pp 3218–3227.

- Majid, A. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasari, D. W., dkk. 2021. “Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Tadris Matematika*. Vol. 4(1): pp 1-14.
- Mundir. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Putri, L. I. 2017. “Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang Mi”. *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”*. Vol. 4(1): hal. 21 – 31.
- Sudijono, Anas. 2016. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Cetakan ke-15. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharja, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Datar Dan Sifat-Sifatnya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suryana, N. M., Indrawati, D. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III Sd”. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 6(3): pp. 219 – 228.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi Spss 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sitohang, M. N. 2018. *Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Untuk Pengenalan Konsep Matematika Sederhana Pada TK Ridho Pekan Kamis*, (Online), ([\(PDF\) PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA SEDERHANA PADA TK RIDHO PEKAN KAMIS \(researchgate.net\)](#), diaksesunduh 19 September 2023).
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2(2): hal. 1 – 13.
- Zainul, Asmawi & Nasoetion, Noehi. 1996, *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Zuliyanti & Galuh, S. A. A. 2021. *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. Semarang: LPPM UNNES.