

DOI: <https://doi.org/10.37850/cendekia>.  
<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia>.

---

**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK TERHADAP PENGUASAAN  
KONSEP PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS III MADRASAH  
IBTIDAIYAH****Rofiatun Nisa'<sup>1</sup>**<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-fattah Siman Lamongan  
Pos-el : [rofiatunnisa@stitaf.ac.id](mailto:rofiatunnisa@stitaf.ac.id)<sup>1)</sup>**Abstrak**

Penerapan permainan tradisional engklek sebagai metode pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk bermain merupakan salah satu variasi pembelajaran yang digemari anak dan mampu melatih peserta didik dalam menguasai konsep pembelajaran Tematik. Penelitian ini penting untuk diteliti guna memberikan solusi terhadap rendahnya penguasaan konsep pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah yang masih banyak terjadi sehingga tujuan pembelajaran mampu terlaksana dengan baik. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk menguji peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa menerapkan permainan tradisional engklek. Instrumen penelitian ini menggunakan form observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencari validitas, reliabilitas, uji normalitas serta linearitas, uji hipotesis dengan uji t. Hasil yang didapatkan dalam penelitian yang dilaksanakan pada kelas III di MI Se-Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan, dapat disimpulkan bahwa 1) tingkat kemenarikan permainan engklek 74% termasuk dalam kategori baik artinya permainan tradisional engklek dapat dikatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. 2) Tingkat penguasaan konsep peserta didik 79% termasuk dalam kategori tinggi artinya penguasaan konsep peserta didik dalam belajar sudah mampu menguasai konsep-konsep pembelajaran tematik di kelas III. 3) Efektifitas permainan engklek terhadap penguasaan konsep peserta didik berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.163 > 2.101$ ) artinya penggunaan permainan engklek merupakan metode yang baru dan bervariasi untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

**Kata kunci:** Engklek; Permainan Tradisional; Penguasaan Konsep; Pembelajaran Tematik

**Abstract**

*The application of the traditional engklek game as a learning method by inviting students to play is one of the variations of learning that is favored by children and is able to train students in mastering the thematic learning concepts. This research is important to be researched in order to provide solutions to the low mastery of thematic learning concepts in Madrasah Ibtidaiyah which is still happening so that learning objectives can be implemented properly. The method in this study uses quantitative to test students after being given treatment in the form of applying the traditional engklek game. The research instrument used an observation and test form. The data analysis technique in this study is looking for validity, reliability, normality and linearity tests, and hypothesis testing with a t-test. The results obtained in the research conducted in class III in MI in Maduran District, Lamongan Regency, it can be concluded that 1) the level of interest in the engklek game 74% are included in the good category, meaning that the traditional engklek game can be said to be feasible as one of the suitable learning media to be applied to students of Madrasah Ibtidaiyah. 2) The level of mastery of students' concepts is 79% included in the high category, meaning that students' mastery of concepts in learning has been able to master thematic learning concepts in class III. 3) The effectiveness of the engklek game on students' concept mastery based on hypothesis*

testing is obtained  $t_{count} > t_{table}$  ( $4.163 > 2.101$ ), meaning that the use of the engklek game is a new and varied method to be used in thematic learning.

**Keywords:** Concept Mastery; Engklek; Traditional game; Thematic Learning.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak yang dimiliki oleh warga negara Indonesia. Pendidikan adalah suatu proses yang terjadi dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter seseorang (Afandi dkk, 2019). Pendidikan dituntut untuk dapat meningkatkan kualitas seseorang agar memiliki prestasi bersaing yang tinggi (Kosim, 2020). Pendidikan sangat penting bagi setiap orang untuk membentuk penguasaan konsep peserta didik (Darmaji dkk, 2019). Melalui pendidikan, terjadi proses transfer ilmu peserta didik dari yang semula tidak tahu apa-apa menjadi tahu. Proses pembelajaran di sekolah dasar memerlukan pengembangan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wahyu dkk., 2020). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi tumpuan ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Untuk itu guru berperan penting dalam hal ketercapaian tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Suatu pendidikan akan mempunyai mutu yang tinggi apabila guru mempunyai mutu yang tinggi pula. Sedangkan mutu guru sangat ditentukan oleh pemahamannya tentang komponen, pendekatan, dan berbagai metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Usaha-usaha guru dalam mengatur dan menggunakan berbagai variabel pengajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang direncanakan. Oleh karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam situasi kelas yang bersangkutan sangat penting. Upaya pengembangan strategi mengajar tersebut berlandaskan pada pengertian bahwa mengajar merupakan suatu upaya memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan penguasaan konsep belajar yang baik, sebab penguasaan konsep belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Jika penguasaan konsep pembelajaran tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya penguasaan konsep pembelajaran yang baik. Pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik merupakan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dalam pembelajaran tematik terdiri dari beberapa mata pelajaran di MI/SD. Dengan memahami konsep, peserta didik bisa mengembangkan kemampuannya dalam belajar dan menerapkan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan dan mengaitkan konsep dengan konsep yang lain.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah yang ada pada kabupaten Lamongan, 65% peserta didik cenderung pasif di dalam kelas, peserta didik kurang mampu mengingat materi yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak dapat

membedakan dan mengelompokkan materi yang diberikan guru, peserta didik hanya mencatat dan menghafalkan materi konsep dari guru. Dari beberapa fakta yang ditemukan peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep peserta didik masih kurang. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan peranan guru dalam mengelola pembelajaran dalam keberhasilan pencapaian tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Untuk itu maka pembelajaran yang diciptakan guru untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dalam memahami berbagai konsep di pelajaran tematik harus diperhatikan.

Guru selama ini dalam memberikan materi masih monoton dengan satu metode saja, kurang memahami karakteristik dari berbagai model-model pembelajaran yang ada, hanya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tanpa memperhatikan dimensi pembelajaran yang ada, memberikan materi sebatas materi yang ada pada buku, guru masih mendominasi pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada guru, guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan materi-materi konsep dengan secara langsung. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung kaku, sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan penguasaan konsep peserta didik dalam belajar.

Untuk itu penelitian ini penting untuk diteliti guna memberikan solusi terhadap rendahnya penguasaan konsep pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah yang masih banyak terjadi sehingga tujuan pembelajaran mampu terlaksana dengan baik. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep peserta didik baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi adalah kreatifitas guru dalam mengelola kelas dalam hal ini bisa berupa menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan bisa mengaktifkan peserta didik. Contohnya seperti menggunakan metode yang mengkreasikan permainan tradisional yang biasa dimainkan peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional engklek menjadi sebuah metode pembelajaran guna memperbaiki penguasaan konsep dalam pembelajaran tematik peserta didik.

Penerapan permainan tradisional engklek sebagai metode pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk bermain engklek dan berhenti pada kotak yang mana akan diberikan sebuah pertanyaan yang harus di jawab peserta didik. Jika tidak bisa menjawab atau salah maka peserta didik tersebut harus kembali ke tempat semula. Sehingga dalam permainan ini peserta didik harus menguasai dulu konsep-konsep materi dalam pembelajaran tematik agar bisa melaju terus dan artinya yang menang nanti adalah yang paling mampu menguasai konsep materi dalam pembelajaran tematik tersebut. Sehingga peserta didik mampu tertantang untuk belajar dan pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan bagi peserta didik. Disamping itu juga sebagai kegiatan melestarikan permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan oleh peserta didik.



Berdasarkan hasil penelitian Kamido, dkk terdapat pengaruh yang positif permainan tradisional congklak terhadap penguasaan konsep pembelajaran peserta didik dengan hasil Sig. (2-ekor) < 0,05. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa sig < 0,05 dan dapat dikatakan ada pengaruh permainan tradisional terhadap penguasaan konsep peserta didik (Kamido dkk, 2021). Pada penelitian milik Kamido ini perbedaannya menggunakan permainan tradisional congklak sebagai metode pembelajaran, sedangkan dalam yang dilakukan peneliti menggunakan permainan tradisional engklek.

Dengan menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas pembelajaran mengomunikasikan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan permainan tradisional juga membantu agar semua peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Selain itu juga pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak membosankan. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru juga menjadi lebih inovatif. Dengan mengkolaborasikan permainan tradisional dalam aktivitas pembelajaran mengomunikasikan, menjadikan pembelajaran di kelas menjadi menarik sehingga minat peserta didik dalam belajar juga akan meningkat dan dalam pembelajaran siswa juga akan terfokus dan permainan tradisional juga sangat sesuai dengan karakter peserta didik Sekolah Dasar (Untari, 2013).

Penelitian dengan menerapkan metode permainan yang di gemari peserta didik dalam pembelajaran terbukti mengalami peningkatan. Aspek yang paling menonjol adalah pada aktivitas di saat guru melakukan kegiatan awal, membimbing peserta didik dalam menyebutkan, menggolongkan, pengkategorian, mengidentifikasi, dan menyimpulkan data. Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konsep mengalami peningkatan. Aspek yang paling menonjol adalah aktivitas di saat peserta didik mau belajar konsep-konsep materi yang ada agar menang dalam perlombaan (Nugroho, 2013). Implementasi model permainan tradisional edukatif menunjukkan bahwa 15,72%, peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebagai pengaruh yang kuat dari implementasi model permainan tradisional yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis uji signifikansi, dapat disimpulkan bahwa model pelatihan terbukti efektif meningkatkan kemampuan peserta didik (Badu, 2011).

Penelitian ini menarik untuk di teliti karena belum ada penelitian yang mengkaji tentang permainan tradisional engklek yang dimodifikasi sebagai metode pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi untuk melihat seberapa penting tanggapan peserta didik penerapan permainan tradisional engklek terhadap penguasaan konsep peserta didik. Serta melihat perubahan penguasaan konsep dalam pembelajaran tematik setelah diterapkannya permainan tradisional engklek sebagai salah satu metode pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk menguji apakah meningkat atau tidaknya penguasaan konsep peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa menerapkan permainan tradisional engklek. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan membandingkan hasil tes penguasaan konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil tes penguasaan konsep untuk kelas eksperimen yang merupakan kelas dengan menerapkan permainan tradisional engklek dan kelas kontrol yang merupakan kelas tanpa ada penerapan permainan tradisional engklek. Kemudian setelah pembelajaran selesai, kedua kelas tersebut dibagikan tes penguasaan konsep pembelajaran tematik. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III di MI Se-Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas III sejumlah 258 peserta didik di Se-Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan yang terdapat 2 kelas yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 129 peserta didik dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 129 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan cara perhitungan statistik yaitu dengan menggunakan Rumus Slovin. Rumus tersebut digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya yaitu sebanyak 129 peserta didik (Sugiyono, 2017). Untuk tingkat presisi yang ditetapkan dalam penentuan sampel adalah 5 %.

Rumus Slovin:  $n = N / (1 + (N \times e^2))$

Dimana:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, kemudian dikuadratkan.

Berdasarkan Rumus Slovin, maka besarnya penarikan jumlah sampel penelitian adalah:

$$\begin{aligned} n &= N / (1 + (N \times e^2)) \\ &= 129 / (1 + (129 \times 0,05^2)) \\ &= 129 / (1 + (129 \times 0,0025)) \\ &= 129 / 1,32 \\ &= 98 \end{aligned}$$

Untuk itu, sampel yang digunakan sejumlah 98 peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen tes yang diberikan kepada peserta didik Indikator instrumen test: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep 2) Mengklasifikasi obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu atau sesuai dengan konsepnya 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsep 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu



konse 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu  
7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, instrumen observasi digunakan untuk mencari tau proses penerapan permainan engklek sebagai metode pembelajaran dengan instrumen observasi sebagai berikut: 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk mencari ganco dari ranting pohon, 2) Guru membagikan lembar kerja yang harus diselesaikan sesuai nomor urut secara berkelompok, 3) Setelah siswa menyelesaikan lembar kerja melalui diskusi dan merangkai kata-kata kesimpulan dalam bentuk tulisan. Kemudian peserta didik bersiap untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan berbicara di depan kelas. Untuk memacu motivasi peserta didik, maka disampaikan secara lisan sambil bermain engklek, 4) setiap peserta didik melakukan permainan mulai dari hompimpa, lalu yang menang mulai main dengan melempar gaco mulai dari angka 1, 5) Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusi soal pada setiap kotak sesuai nomor urutnya, 5) Mereka bermain engklek atau loncat satu kaki pada setiap kotak mulai dari nomor 2 sampai nomor 6, 6) bagi peserta didik yang dapat menjawab setiap kotak diperbolehkan untuk menuliskan jawabannya tersebut di papan tulis sebagai kesimpulan, 7) Setelah semua peserta didik bermain dan menuliskan jawabannya di papan tulis, guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanggapi hasil kerja siswa dan bertanya tentang materi yang telah dipelajari pada hari itu.

Sedangkan untuk dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk mengumpulkan visualisasi gambar yang berkaitan dengan kegiatan penerapan permainan engklek sebagai metode pembelajaran, catatan terkait penguasaan konsep pembelajaran tematik yang dimiliki guru.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan mencari validitas tiap butir pertanyaan dalam tes serta reliabilitas tes yang disebarkan. Untuk mencari validitas menggunakan rumus *product moment* sedangkan untuk mencari reliabilitas angket menggunakan *alpha cronbach*. Data dikatakan valid jika sesuai dengan kenyataan. Valid artinya alat ukur yang digunakan untuk mengukur adalah benar (Sugiyono, 2012). Mengenai perolehan uji validitas instrumen tes yang berjumlah 98 peserta didik dengan jumlah 20 butir tes, setelah diuji cobakan diperoleh semua butir tes dinyatakan valid. Selanjutnya uji reliabilitas instrumen angket dimaksudkan untuk mengetahui konsistensi angket. Dengan kriteria angka *cronbach's alpha* >  $r_{tabel}$ . Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *cronbach's alpha* diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas sebesar 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa tes yang digunakan reliabel (konsisten) karena perolehan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  sebesar  $0,90 > 0,38$ .

Sedangkan untuk mencari perhitungan tingkat penerapan permainan tradisional engklek dan tingkat penguasaan konsep peserta didik menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Kemudian tahap selanjutnya adalah uji persyaratan sebelum uji hipotesis dengan menggunakan uji

normalitas serta linearitas. Setelah data diuji dan dinyatakan normal dan linear, maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis dengan mencari pengaruh penggunaan permainan engklek terhadap penguasaan konsep peserta didik dengan menggunakan uji t. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tingkat Penerapan Permainan Engklek Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh hasil secara kuantitatif tingkat kemenarikan dalam penerapan permainan engklek menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 92 dan total skor terendah adalah 82. Skor rata-rata = 84,80, simpangan baku = 1,919, median = 84,50. Maka nilai-nilai tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Klasifikasi tingkat kemenarikan kuis *online kahoot* sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Penerapan Permainan Engklek

Kategori	Ketentuan	Frekuensi	Presentase
Baik	$\geq 86,71$	74	74%
Sedang	86,71 s/d 82.88	26	26%
Buruk	$\leq 82.88$	0	0%
<b>Jumlah</b>		98	100%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat penerapan permainan engklek pada tabel 1 adalah sebanyak 74 responden atau 74% termasuk dalam kategori baik, sebanyak 26 responden atau 26% berada dikategori sedang, artinya berdasarkan hasil observasi peneliti peserta didik mayoritas menunjukkan bahwa tingkat penerapan permainan engklek ini berada pada kategori baik sehingga dapat dikatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini mampu membuktikan bahwa permainan tradisional juga mampu digunakan sebagai inovasi metode pembelajaran untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Senada dengan penelitian dari Agung mengatakan bahwa permainan tradisional efektif digunakan dalam pembelajaran peserta didik dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $7,50 > 2,00$ . Aktivitas pembelajaran mengomunikasikan berbasis permainan tradisional sangatlah sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar pada umumnya, karena pada tahap ini siswa usia Sekolah Dasar masih sangat senang bermain sehingga tidak mengherankan jika situasi siswa ketika pembelajaran sangat ribut bahkan ketika guru sedang mengajar siswa justru sibuk bermain atau mengganggu temannya (Agung, 2017). Begitu juga dengan penelitian dari Nataliya yang mengatakan bahwa permainan congklak juga bisa diterapkan sebagai metode pembelajaran di Sekolah Dasar (Nataliya, 2016). Walaupun berbeda permainan, akan tetapi sama dengan penelitian ini yaitu

termasuk dari jenis permainan tradisional yang semakin memperkuat bahwa permainan tradisional juga bisa diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penelitian lain di Afrika menyebutkan bahwa permainan tradisional Shona mampu menggali nilai sosial dalam permainan, dan mengajarkan nilai-nilai kebajikan seperti kepemimpinan, perilaku baik, dan kerja keras (Nyota & Jacob, 2008). Selain itu permainan tradisional sesuai untuk pengembangan keterampilan motorik dasar (Akbari, et al., 2009).

### **Tingkat Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah**

Berdasarkan hasil tes terkait penguasaan konsep peserta didik yang terdiri dari 20 butir tes yang diberikan kepada 98 peserta didik, maka diperoleh hasil secara kuantitatif tingkat penguasaan konsep peserta didik menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 100 dan total skor terendah adalah 75. Skor rata-rata = 97, simpangan baku = 14,114, median = 70,50. Klasifikasi tingkat penguasaan konsep peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Tingkat Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas III

<b>Kategori</b>	<b>Ketentuan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Tinggi	$\geq 85,01$	78	79%
Sedang	85,01 s/d 60	17	17%
Rendah	$\leq 60$	3	5%
<b>Jumlah</b>		98	100%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan konsep peserta didik pada tabel 2 adalah sebanyak 78 responden atau 79% termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 17 responden atau 17% berada dikategori sedang, dan selebihnya sebanyak 3 responden atau 5% berada dalam kategori rendah. Artinya berdasarkan hasil tes yang di jawab oleh peserta didik mayoritas menunjukkan bahwa tingkat penguasaan konsep ini berada pada kategori tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan konsep peserta didik dalam belajar sudah mampu menyatakan ulang sebuah konsep; mengklasifikasi obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu atau sesuai dengan konsepnya; memberi contoh dan non contoh dari konsep; menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konse; menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Seorang peserta didik dikatakan telah menguasai konsep apabila ia telah mampu memahami, mengenali dan mengabstraksi sifat yang sama tersebut, yang merupakan ciri khas dari konsep yang dipelajari, dan telah mampu membuat generalisasi terhadap konsep tersebut. Penguasaan konsep dalam mata pelajaran tematik adalah hasil belajar proses untuk memahami, mengenali, atau mengabstraksikan suatu kejadian agar bersifat umum melalui pengalaman, definisi atau pengamatan langsung yang bertahap (Lutvaidah, 2015). Penguasaan konsep

adalah kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2017).

### **Efektifitas Permainan Engklek terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah**

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti melakukan uji normalitas dan linearitas. Dasar pengambilan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal untuk jumlah responden sebanyak 98 responden baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil  $0,977 > 0,05$  artinya bahwa variabel permainan tradisional engklek dan penguasaan konsep berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya adalah uji linearitas. Dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai *sig. Deviation from linearity*  $> 0,05$  maka terdapat pengaruh yang linear antara variabel permainan tradisional engklek dan penguasaan konsep. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 16, diperoleh hasil  $0,867 > 0,05$  artinya bahwa terdapat pengaruh yang linear antara permainan tradisional engklek dan penguasaan konsep.

Setelah dilakukan analisis uji prasyarat dan hasil dua data berdistribusi normal dan linear, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek terhadap penguasaan konsep peserta didik.

Berdasarkan perhitungan tabel tersebut, terlihat nilai *constant* (a) nilainya 27,523 sedang nilai permainan tradisional engklek (b) nilainya 0.793  $a = 27.523$ . Nilai konstanta ini menunjukkan bahwa apabila tidak ada variabel bebas (permainan tradisional engklek), maka variabel terikat yaitu pemahaman konsep adalah sebesar 27.523. Dalam arti kata pemahaman konsep bernilai 27.523 sebelum atau tanpa adanya variabel permainan tradisional engklek (dimana  $X = 0$ )  
 $b = 0.793$

Nilai parameter atau koefisien regresi b ini menunjukkan bahwa setiap variabel permainan tradisional engklek meningkat 1 satuan, maka pemahaman konsep akan meningkat sebesar 0.793 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan pemahaman konsep dibutuhkan variabel permainan tradisional engklek sebesar 0.793. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Sedangkan untuk pengujian hipotesis, diperoleh hasil nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar *sig. t*  $< 5\%$  ( $0.002 < 0.05$ ) dan hasil uji  $t_{hitung}$  sebesar 4.163 sedangkan  $t_{tabel}$  dan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2.101. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.163 > 2.101$ ) maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel permainan tradisional engklek berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep artinya semakin baik penerapan permainan

tradisional engklek maka semakin baik pula tingkat pemahaman konsep peserta didik.

Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal menunjukkan bahwa 15,72%, peningkatan pengetahuan dan peserta didik sebagai pengaruh “kuat” dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis uji signifikansi, dapat disimpulkan bahwa model pelatihan terbukti efektif meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik (Badu, 2011). Senada dengan penelitian lain menemukan bahwa penerapan permainan tradisional dapat menjelaskan 83,07% perubahan pemahaman peserta didik (Amania, 2021)

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil yang didapatkan dalam penelitian yang dilaksanakan pada kelas III di MI Se-Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan, dapat disimpulkan bahwa 1) tingkat kemenarikan permainan engklek 74% termasuk dalam kategori baik artinya permainan tradisional engklek dapat dikatakan layak sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. 2) Tingkat penguasaan konsep peserta didik 79% termasuk dalam kategori tinggi artinya penguasaan konsep peserta didik dalam belajar sudah mampu menguasai konsep-konsep pembelajaran tematik di kelas III. 3) Efektifitas permainan engklek terhadap penguasaan konsep peserta didik berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.163 > 2.101$ ) artinya penggunaan permainan engklek merupakan metode yang baru dan bervariasi untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Penggunaan permainan engklek terbukti memberikan dampak yang lebih baik terhadap penguasaan konsep peserta didik dibandingkan peserta didik yang diajar dengan monoton guru yang menerangkan saja tanpa ada variasi yang lain.

Dalam penelitian ini tentunya kami telah melakukan penelitian dengan sebaik mungkin, namun ada keterbatasan yang dialami oleh peneliti, seperti masih ada beberapa peserta didik yang hanya suka bermain engklek saja tanpa mau menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Untuk itu sebagai catatan dalam penelitian selanjutnya peserta didik tidak hanya bermain saja yang di dapat, akan tetapi juga mampu menguasai seluruh materi yang disajikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, Muhammad dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Agung, A. A. G., & Prawini, I. G. A. P. (2017). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengomunikasikan Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 180–188. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10324>

- Akbari, H., Behros, A., Mohsen, S., Hasan, K., Samaneh, H., & Vahid, Z. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19, (2), 123-12.
- Amania, Mia dkk. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8 (2), 237 - 251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Astuti, Lin Suciani. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif*, 7 (1), 40-48. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Badu, R. W. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 6(2), 180 - 188. <https://doi.org/10.21009/JIV.0602.8>
- Buldur, A., & Omeroglu, E. (2018). An Examination of the Relationship between Preschool Children's and Their Teachers' Attitudes and Awareness towards the Environment. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 221. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n2p221>
- Darmaji, D., Kurniawan, DA, & Irdianti, I. (2019). keterampilan proses sains siswa pendidikan fisika. *Jurnal Internasional Evaluasi dan Penelitian dalam Pendidikan*, 8(2), 293-298. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.28646>
- Fatmawati, Endang. dkk. (2022). Pembelajaran Tematik. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, play, and development, (4th edition)*. USA: Sage Publications.
- Kamid, K., Sofnidar, S., Septi, S.E., & Citra, Y.D. (2021). The Contribution of the Traditional Game of Congklak to Mathematics Learning: How is The Relationship and Influence Of Interest, Cooperative Character And Student Responses. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(2), 280 - 295. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i2.9995>
- Kurniati. (2006). Permainan tradisional di Indonesia. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>
- Nisa', Rofiatun. (2022). Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (1), 16-28. <https://doi.org/10.30736/atlv6i1.681>
- Nyota, S., & Jacob, M. (2008). Shona traditional children's games and play: Songs as indigenous ways of knowing. *Journal of Pan African Studies*, 2, (4)



- Simatwa, E. M. W. (2010). Piaget's theory of intellectual development and its implication for instructional management at the presecondary school level. *Academic Journals*, 5, (7), pp. 366-371
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Utaminingsih, R., Rahayu, A., & Andini, DW (2018). Pengembangan RPP IPA sekolah dasar berbasis pembelajaran berbasis masalah untuk siswa berkebutuhan khusus Pengembangan RPP IPA SD berbasis pembelajaran berbasis masalah untuk siswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 191–202.
- Wahyu, Y., Edu, AL, & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>