

KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PPKn SISWA KELAS III SD N 1 KARANGMULYO KENDAL

Alvy Khoirun Nissa

E-Mail: alvy.nissa@gmail.com

Ferina Agustini

E-Mail: ferinaagustini@gmail.com

Kiswoyo

E-Mail: kiswoyodrsmm@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The aim of this research is to find out the effectiveness of traditional games "engklek" in the liveliness studying of PPKn third grade students of SD N 1 Karangmulyo Kendal. The type of this research is experimental research in the form of Pre-Experimental Design, because there is no control variable, and the sample is not randomly selected. Pre-Experimental Design that used is One Group Pretest-Post Test Design. The study population was third grade students of SD N 1 Karangmulyo Kendal which will be used as the experimental class. The samples taken in this study were all third grade students of SD N 1 Karangmulyo Kendal consisting of 10 males and 10 females to be sampled using Saturated Sampling techniques. The data of this research were obtained through interviews, observations with the pretest post test, and documentation. Based on the results of the analysis the data tested was obtained = 11,723. Then consulted with a table with $df = (+) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$ and a significance level of 5% is known = 2.021 so that is $11.723 > 2.021$. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there are differences in the average score of the pretest and post test. From the calculation results is known that the average post test score is higher than the average pretest score of $35.55 > 23.1$. Then it can be interpreted that traditional game "engklek" is effective to students liveliness studying.

Keywords: *students liveliness studying PPKn, traditional game "engklek"*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia cerdas dan terampil yang diharapkan mampu mengikuti perkembangan zaman yang terjadi. Pendidikan dapat menjadi sebuah kekuatan untuk melakukan sebuah perubahan ke arah yang lebih baik. Proses-proses pendidikan yang dijalankan diatur melalui UU maupun peraturan-peraturan yang dibuat oleh pemerintah.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu yang harus terpenuhi.

Pembelajaran yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri. Kegiatan pembelajaran yang selama ini terkesan hanya berorientasi pada guru harus diubah dengan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Namun, kenyataan di lapangan masih banyak guru yang tidak menggunakan model, metode, dan media pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas pun hanya menggunakan metode ceramah. Masalah-masalah tersebut membuat pembelajaran kurang berkualitas, bermakna dan efektif.

Pembelajaran yang hanya berorientasi pada guru sebaiknya diubah. Siswa harus dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dan guru hendaknya dapat memotivasi siswa cara aktif dengan mewujudkan cara pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. (Siregar dan Nara, 2014: 106). Oleh sebab itu, pada pembelajaran PPKn yang demikian guru dapat memperbaiki dengan menggunakan metode permainan.

Kegiatan bermain dapat dilakukan sebagai metode untuk melakukan penilaian atau evaluasi oleh guru karena di dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan seadanya tanpa dibuat-buat. Beda halnya kalau anak sedang mendapat tugas-tugas tertentu yang sifatnya lebih formal, belum tentu anak akan berperilaku apa adanya. (Tedjasaputra, 2007: 47).

Permainan engklek itu sendiri merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan di pelataran, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya. (Linggar, 2010: 27).

Sedangkan menurut Kurniati (2017: 91), permainan engklek merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan (Vitasari, 2013: 2). Sedangkan Aunurrahman: 2012, mengungkapkan, keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan. (Vitasari, 2013: 2).

Harahap mengungkapkan, indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) merespon motivasi yang diberikan oleh guru, b) membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS), c) menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab, d) mengemukakan pendapat, e) berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru, f) mempresentasikan hasil kerja kelompok, g) merangkum materi yang telah didiskusikan. (Vitasari, 2013: 2). Selain itu, S. Aries juga mengungkapkan, indikator keaktifan siswa dapat dilihat dari: a) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, b) kerjasamanya dalam kelompok, c) kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli, d) kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal, e) memberi kesempatan berpendapat kepada 3 temannya dalam kelompok, f) mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, g) memberi gagasan yang cemerlang, h) membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, i) keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, j) memanfaatkan potensi anggota kelompok, k) saling membantu dan menyelesaikan masalah. (Vitasari, 2013: 2).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III Ibu Puji Rahayu, S. Pd. di kelas III SD N 1 Karangmulyo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal, guru cenderung belum menggunakan berbagai macam model, media, dan metode permainan di dalam kelas. Hal itu cenderung dirasakan siswa dalam penyajian materi yang kurang menarik dan kurangnya penggunaan variasi model, media, dan metode permainan tersebut sehingga membuat siswa kurang aktif dan tanggap dalam memahami serta menangkap materi PPKn. Siswa terlihat pasif dan tidak menunjukkan sikap antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode permainan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek. Penerapan permainan tradisional engklek dimulai dengan siswa berebut menjawab soal yang diberikan oleh guru. Jika siswa tersebut

dapat menjawab dan jawabannya benar, maka siswa dapat melakukan permainan tradisional engklek.

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait penerapan permainan tradisional engklek dalam kegiatan pembelajaran adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Lilik Ovi Arista (2018) yang dimuat dalam jurnal penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu Media Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Bendungan Semarang”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 58,4 menjadi 80,7. Uji normalitas data menggunakan uji *Lilliefors* pada taraf signifikan 5% dengan diperoleh $L_0 (0,098) < L_{tabel} (0,161)$ pada aspek kognitif, maka H_0 diterima, sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji prasyarat atau normalitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji t satu pihak yaitu menggunakan *one grup pretest-posttest design*. Dengan $n = 30$, taraf signifikan 5%, $db = N-1 = 30-1 = 29$. Maka diperoleh $t_{tabel} = 2,045$, $t_{hitung} = 6,16$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,16 > 2,045$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti membuat gagasan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran PPKn yang ada di SD N 1 Karangmulyo Kendal dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai alternatif pemecahan masalah dengan judul “Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal”. Dengan penggunaan permainan tradisional engklek diharapkan peserta didik lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran PPKn di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *Pre-Experimental Design*, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2017: 109). *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal yang akan dijadikan kelas eksperimen. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan yang akan dijadikan sampel dengan menggunakan teknik *Sampling Jenuh*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara dan lembar observasi, dan pedoman dokumentasi. Teknik

analisis data terdiri dari uji normalitas, uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* dan hipotesis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teknik *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Sedangkan *posttest* merupakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dan dilaksanakan setelah siswa diberikan perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Dalam hal ini tes diganti dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh *observer*, karena untuk mengetahui keaktifan belajar siswa.

Untuk mengetahui kriteria tingkat keaktifan belajar pada siswa maka menggunakan skor yang diklasifikasikan. Dengan penghitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

Persentase skor keaktifan siswa = $\frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kemudian hasilnya diinterpretasikan dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Distribusi Bergolong

Interval	Kategori
85% ≤ skor keaktifan ≤ 100%	Keaktifan baik sekali
75% ≤ skor keaktifan ≤ 84%	Keaktifan baik
60% ≤ skor keaktifan ≤ 74%	Keaktifan cukup
40% ≤ skor keaktifan ≤ 59%	Keaktifan kurang
0% ≤ skor keaktifan ≤ 39%	Gagal

Sumber: (Nurgiyantoro, 2001: 399)

Setelah kategori distribusi bergolong didapatkan, langkah selanjutnya adalah mengambil data *pretest* yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Keaktifan Pretest

No.	Skor Keaktifan	Presentase Keaktifan	Kriteria Keaktifan
1.	22	55%	Keaktifan Kurang
2.	21	52,5%	Keaktifan Kurang
3.	25	62,5%	Keaktifan Cukup
4.	16	40%	Keaktifan Kurang

5.	19	47,5%	Keaktifan Kurang
6.	21	52,5%	Keaktifan Kurang
7.	24	60%	Keaktifan Cukup
8.	20	50%	Keaktifan Kurang
9.	20	50%	Keaktifan Kurang
10.	27	67,5%	Keaktifan Cukup
11.	26	65%	Keaktifan Cukup
12.	17	42,5%	Keaktifan Kurang
13.	28	70%	Keaktifan Cukup
14.	27	67,5%	Keaktifan Cukup
15.	29	72,5%	Keaktifan Cukup
16.	29	72,5%	Keaktifan Cukup
17.	23	57,5%	Keaktifan Kurang
18.	21	52,5%	Keaktifan Kurang
19.	18	45%	Keaktifan Kurang
20.	29	72,5%	Keaktifan Cukup
Jumlah		462	
Skor tertinggi		29	
Skor terendah		16	
Rata-rata		23,1	

Sumber: Data diolah, 2019

Dari hasil *pretest* mengenai keaktifan belajar siswa kelas III dari SD N 1 Karangmulyo Kendal di atas, maka dapat diketahui bahwa skor terendah yaitu 16 dan skor tertingginya 29, dengan rata-rata skor 23,1. Selanjutnya masing-masing skor pada setiap siswa dimasukkan ke dalam daftar distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest*

No.	<i>Pretest</i>		
	Interval	Σ	Presentase (%)
1.	85% ≤ skor keaktifan ≤ 100%	0	0%
2.	75% ≤ skor keaktifan ≤ 84%	0	0%
3	60% ≤ skor keaktifan ≤ 74%	9	45%
4.	40% ≤ skor keaktifan ≤ 59%	11	55%
5.	0% ≤ skor keaktifan ≤ 39%	0	0%

Jumlah	20	100%
---------------	-----------	-------------

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar *pre-test* memperoleh skor keaktifan 85% - 100% sebanyak 0 siswa atau 0%, skor keaktifan 75% - 84% sebanyak 0 siswa atau 0%, skor keaktifan 60% - 74% sebanyak 9 siswa atau 45%, skor keaktifan 40% - 59% sebanyak 11 siswa atau 55% , dan skor keaktifan 0% - 39% sebanyak 0 siswa atau 0%.

Setelah dilakukan *pretest*, kemudian diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan pengambilan data akhir. Rekapitulasi data akhir berupa *posttest*. Berikut adalah data hasil *posttest* yang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Skor Keaktifan *Posttest*

No.	Skor Keaktifan	Presentase Keaktifan	Kriteria Keaktifan
1.	36	90%	Keaktifan Baik Sekali
2.	34	85%	Keaktifan Baik Sekali
3.	37	92,5%	Keaktifan Baik Sekali
4.	31	77,5%	Keaktifan Baik
5.	34	85%	Keaktifan Baik Sekali
6.	33	82,5%	Keaktifan Baik
7.	35	87,5%	Keaktifan Baik Sekali
8.	34	85%	Keaktifan Baik Sekali
9.	37	92,5%	Keaktifan Baik Sekali
10.	36	90%	Keaktifan Baik Sekali
11.	37	92,5%	Keaktifan Baik Sekali
12.	31	77,5%	Keaktifan Baik
13.	38	95%	Keaktifan Baik Sekali
14.	36	90%	Keaktifan Baik Sekali
15.	38	95%	Keaktifan Baik Sekali
16.	39	97,5%	Keaktifan Baik Sekali
17.	36	90%	Keaktifan Baik Sekali
18.	36	90%	Keaktifan Baik Sekali
19.	35	87,5%	Keaktifan Baik Sekali
20.	38	95%	Keaktifan Baik Sekali
Jumlah		711	
Skor tertinggi		39	
Skor terendah		31	
Rata-rata		35,55	

Sumber: Data diolah, 2019

Dari hasil *posttest* mengenai keaktifan belajar siswa kelas III dari SD N 1 Karangmulyo Kendal di atas, maka dapat diketahui bahwa skor terendah yaitu 31 dan skor tertingginya 39, dengan rata-rata skor 35,55. Selanjutnya masing-masing skor pada setiap siswa dimasukkan ke dalam daftar distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada tabel 5.

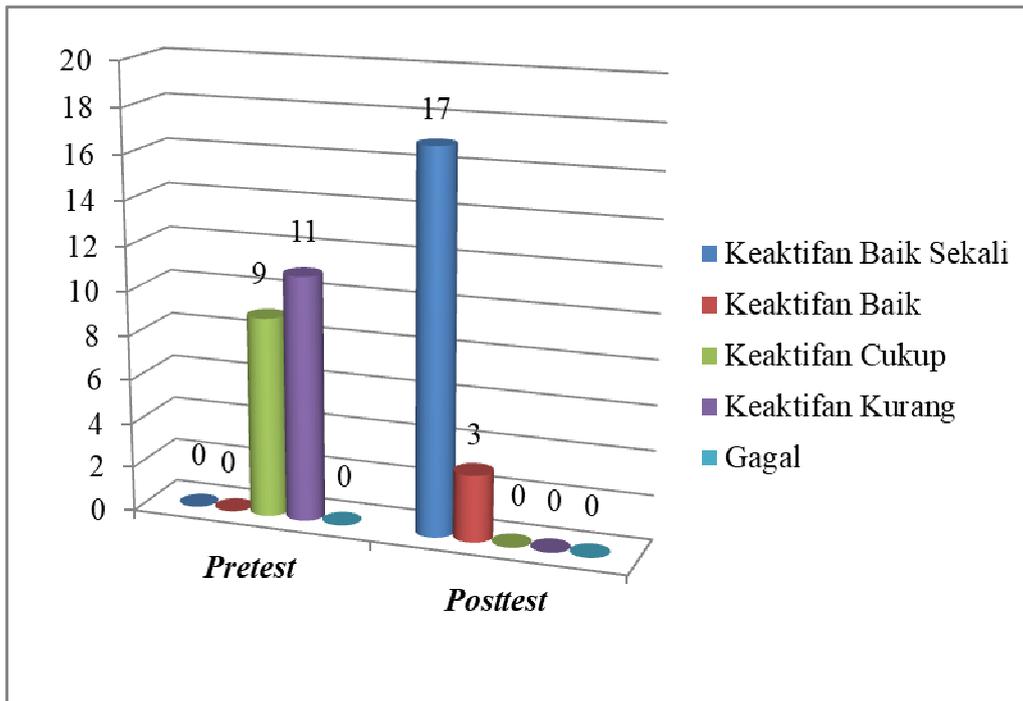
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor *Posttest*

No.	<i>Posttest</i>		
	Interval	Σ	Presentase (%)
1.	85% ≤ skor keaktifan ≤ 100%	17	85%
2.	75% ≤ skor keaktifan ≤ 84%	3	15%
3	60% ≤ skor keaktifan ≤ 74%	0	0%
4.	40% ≤ skor keaktifan ≤ 59%	0	0%
5.	0% ≤ skor keaktifan ≤ 39%	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar *post-test* memperoleh skor keaktifan 85% - 100% sebanyak 17 siswa atau 85%, skor keaktifan 75% - 84% sebanyak 3 siswa atau 15%, skor keaktifan 60% - 74% sebanyak 0 siswa atau 0%, skor keaktifan 40% - 59% sebanyak 0 siswa atau 0% , dan skor keaktifan 0% - 39% sebanyak 0 siswa atau 0%.

Berdasarkan data *posttest* yang telah dilakukan setelah pemberian perlakuan berupa permainan tradisional engklek terdapat perbedaan peningkatan skor keaktifan belajar siswa. Terlihat peningkatan yang lebih signifikan pada pembelajaran yang diberikan perlakuan dibandingkan pembelajaran yang tidak diberikan perlakuan. Dari jumlah 20 siswa, pada *pretest* terdapat 11 anak yang keaktifannya kurang dan 9 anak keaktifannya cukup. Kemudian pada *posttest* meningkat dengan 17 anak keaktifannya baik sekali dan 3 anak keaktifannya baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik gambar 1.



Gambar 1. Grafik Pretest Posttest Keaktifan Belajar Siswa

Setelah mendapatkan data *pretest* dan data *posttest* langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors adalah apabila $L_0 \leq L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan apabila $L_0 \geq L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Perhitungan normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini :

Tabel 6. Daftar Uji Normalitas Skor *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,1450	0,190	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,0826	0,190	Berdistribusi Normal

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan tabel 6 diatas hasil perhitungan data nilai *pretest* diperoleh $L_0 = 0,1450$ dengan $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,190$, karena $L_0 \leq L_{tabel}$ yaitu $0,1450 \leq 0,190$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi “Berdistribusi

normal". Dan hasil perhitungan data nilai *posttest* diperoleh $L_0 = 0,0826$ dengan $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,190$, karena $L_0 \leq L_{tabel}$ yaitu $0,0826 \leq 0,190$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi "Berdistribusi normal".

Kemudian langkah selanjutnya adalah menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Data yang telah diperoleh dianalisis untuk menguji hipotesis yang diajukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *t-test* yang dilakukan untuk membandingkan hasil data *pretest* dan *posttest* serta menentukan ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan X yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dianalisis dengan uji t.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat keefektifan permainan tradisional engklek terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal.

H_0 : Permainan tradisional engklek tidak efektif terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal.

H_a : Permainan tradisional engklek efektif terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal.

Dari perhitungan *t-test* dapat diperoleh $t_{hitung} = 11,723$. Selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel dengan db = $(N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$ dan taraf signifikansi 5% diketahui $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,723 > 2,021$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis yang berbunyi "Permainan tradisional engklek efektif terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD N 1 Karangmulyo Kendal" diterima kebenarannya.

Kesimpulan akhir dapat dijelaskan bahwa pemberian perlakuan menggunakan permainan tradisional engklek dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa terbukti dengan pelaksanaan hasil perhitungan skor *posttest* setelah perlakuan. Dapat dilihat perbandingannya dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* memiliki rata-rata skor *posttest* lebih tinggi daripada rata-rata skor *pretest* yaitu $35,55 > 23,1$. Maka dapat diartikan bahwa permainan tradisional engklek efektif terhadap keaktifan belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek sangat efektif terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD N 1

Karangmulyo. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya aspek visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional siswa.

Penerapan permainan tradisional engklek efektif terhadap keaktifan belajar siswa juga dapat dibuktikan dengan analisis data hasil penelitian di SD N 1 Karangmulyo Kendal yang menunjukkan nilai uji *t-test* yaitu $t_{hitung} = 11,723$ dan $t_{tabel} = 2,021$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,723 > 2,021$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal tersebut seharusnya bisa dipertahankan dan alangkah lebih baiknya ditingkatkan khususnya pada guru yang melakukan proses kegiatan pembelajaran di kelas tersebut. Guru dapat menerapkan permainan tradisional engklek ataupun permainan lainnya sebagai salah satu alternatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, Lilik Ovi. (2018). *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 No. 3 Hal 47-56.
- Kurniati, Euis. (2017). *Permainan Tradisional Dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Linggar, Siti. (2010). *Ayo Lestarikan Permainan Tradisional*. Jakarta: Karya Mandiri Nusantara.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PT BPFE.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke. S. (2007). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Vitasari, Rizka. (2013). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari*. Kalam Cendekia PGSD Kebumen. Vol 4 No. 3 Hal 1-8.