

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN 35 PAGAMBIRAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

ELLA
NPM.2110013411200



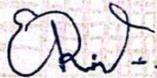
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Ella
NPM : 2110013311200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Arlina Yuza S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



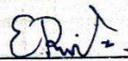
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Dr. Wimita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Kamis Tanggal Empat Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama Mahasiswa : Ella
NPM : 2110013311200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran

No. Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Arlina Yuza S.Pd.,M.Pd	Ketua	1. 
2. Dr. Syukma Netti, M.Pd	Penguji	2. 
3. Ira Rahmayuni Jusar, M.Pd	Penguji	3. 

Lulus Ujian Tanggal 04 September 2025

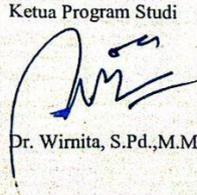
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wirmita, S.Pd.,M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ella
NPM : 2110013411200
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulis karya ilmiah yang sudah ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 11 Agustus 2025

Saya yang menyatakan


Ella

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ENKLEK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN 35 PAGAMBIRAN**

Ella¹, Arlina Yuza¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: iniella0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika di kelas II SDN 35 Pagambiran disebabkan karena siswa kurang memahami materi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah ada pengaruh metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli. Model penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design dan post test only*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 35 Pagambiran yang mana kelas IIB sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model tanpa permainan dan kelas IIC dengan metode permainan engklek. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS 27 dengan uji Independent Sample Test. Berdasarkan tes akhir yang diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,8 untuk kelas kontrol 77,6. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh. t_{hitung} 2,181 dan t_{tabel} 1,680 ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan Penggunaan Metode Permainan Engklek Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas II SDN 35 Pagambiran Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan kepada guru agar dapat menggunakan metode permainan engklek sebagai alat yang efektif untuk mengeduksi siswa lebih aktif, sehingga suasana belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi siswa.

Kata Kunci : Permainan Engklek, Hasil Belajar, Matematika

KATA PENGANTAR



Pertama saya ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa Kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata-1(S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Arlina Yuza, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen pembimbing terima kasih kepada Ibu yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Syukma Netti, M.Pd selaku penguji 1 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Ira Rahmayuni Jusar, M.Pd selaku penguji 2 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi

ini.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas yang telah memberikan kelancaran administrasi.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak / Ibu staf pengajar Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Feni Yulia Chandra, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 35 Pagambiran
8. Ibu Annisa Nanda Yulita, S.Pd selaku wali kelas dari kelas IIB dan Sitinahari Zawali, S.Pd. Selaku Guru Kelas dari IIC SDN 35 Pagambiran yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas II, sehingga skripsi ini berjalan dengan baik
9. Kepada kedua orangtua penulis ucapkan terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan. Senantiasa mengorbankan waktu dan tenaga, serta tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana.
10. Teruntuk sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan

keluh kesah penulis selama berada di perantauan ini.

Akhir kata, peneliti mendoakan semoga amal kebaikan pihak pihak tersebut mendapatkan balasan dari Allah Swt.

Padang, 2 Agustus 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ella', written on a light-colored background.

Ella

NPM.2110013411200

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Defenisi Operasional Variabel.....	36
E. Jenis Data.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Intrumen Penelitian.....	38

H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	57
BAB V.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2024/2025.....	Error! Bookmark not defined.
2. Rancangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3. Jumlah Siswa Kelas II SD N 35 Pagambiran Ajaran 2024/2025.	Error! Bookmark not defined.
4. Sampel Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	36
5. interpretasi Koefisien korelasi.....	Error! Bookmark not defined.
6. Kriteria koefisien korelasi reliabilitas soal	Error! Bookmark not defined.
7. Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen Tes	Error! Bookmark not defined.
8. Kriteria Daya Pembeda soal	Error! Bookmark not defined.
9. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Eksperimen	49
10. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dikelas Kontrol.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Engklek	15
2. Kerangka Konseptual	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I.	
Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II B SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	65
II.	
Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II C SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	66
III.	
Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 Matematika SD Kelas II Fase A Kelas Eksperimen.....	67
IV.	
Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 Matematika SD Kelas II Fase A Kelas Kontrol	95
V.	
Bahan Ajar Perkalian.....	117
VI.	
Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Tahun Pembelajaran 2024/2025	122
VII.	
Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika	123
VIII.	
Kunci Jawaban	126
IX.	
Penskoran (Bobot Nilai) Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	127
X.	
Soal Tes Akhir Hasil Belajar Matematika	128
XI.	
Kunci Jawaban Tes Akhir Hasil Belajar Matematika	130
XII.	
Penskoran (Bobot Nilai) Tes Akhir Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	131
XIII.	
Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iic Sdn 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	132
XIV.	
Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II B SDN 35 Pagambiran Tahun Ajaran 2024-2025.....	133
XV.	
Hasil Uji Menggunakan SPSS.....	134
XVI.	
Lembar Jawaban Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	139
XVII.	
Dokumentasi Kelas Kontrol	143
XVIII.	
Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	144
XIX.	
Surat Izin Penelitian	145
XX.	
Surat Izin Penelitian Dari Dinas	146
XXI.	
Surat Balasan Dari SDN 35 Pagambiran... ..	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah alat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Pendidikan yang baik akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan bermanfaat bagi bangsa itu sendiri, sehingga generasi penerus dapat bersaing dengan baik. “Bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara,” kata Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Pembelajaran matematika adalah keterampilan yang sangat diperlukan bagi peserta didik dalam suatu pembentukan perilaku dan pengembangan karakter, maka guru dapat memberikan pengajaran yang terdiri pemberian materi dan latihan tugas. Guru adalah seseorang yang patut diguguh dan ditiru (Arianti, 2019). Oleh karena itu, guru yang menghendaki peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal akan berusaha untuk menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Menurut Arsyad (2017:4), “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Ini didasarkan pada kecenderungan siswa untuk bermain dan aktif. Media pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu media yang cocok dengan kecenderungan ini. Melalui metode permainan ini siswa merasa terhibur ketika mereka belajar dengan metode permainan karena tidak ada paksaan. Selain itu, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Permainan tradisional engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dilakukan di luar rumah yang membuat minat siswa menjadi meningkat. Siregar dan Lestari (2018) menyatakan permainan tradisional merupakan kegiatan yang menghibur dengan menggunakan alat sederhana dan tanpa alat yang merupakan warisan dari generasi ke generasi. Hasanah dan Pratiwi (2017) menyatakan permainan engklek di daerah banjar disebut sebagai bajujungkatan, yang mampu melatih kognitif anak dan mengenal konsep bilangan untuk mengingat nomor dalam setiap kotak. Tujuan utama dari permainan engklek adalah (1) Mengasah Keterampilan Motorik Kasar (2) Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus (3) Mendorong Interaksi Sosial (4) Mengajarkan Disiplin dan Aturan (5)

Mengasah Keseimbangan dan Koordinasi (6) Meningkatkan Ketangkasan dan Kecepatan. Kelebihan permainan engklek (1) Sederhana dan Murah (2) Mendorong Aktivitas Fisik (3) Meningkatkan Kreativitas.

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, peneliti melakukan observasi di Kelas II SDN 35 Pagambiran, dari tanggal 21 - 23 November 2024. Peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian hanya menyalin catatan yang diberikan guru. Guru juga hanya menggunakan bahan ajar dari buku cetak saja, sehingga proses pembelajaran tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar. Serta guru hanya memberikan soal-soal latihan saja.

Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 23 November 2024 dengan guru kelas II A, II B dan II C di SDN 35 Pagambiran, wawancara yang peneliti lakukan mengenai bagaimana proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika diantaranya proses pembelajaran matematika guru menerangkan dipapan tulis, setelah itu guru menggunakan panduan dari buku cetak dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Selanjutnya, guru langsung memberikan latihan kepada siswa. Setelah latihan selesai, guru juga memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Di sekolah, ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah dipelajari sebelumnya tanpa membawa buku, banyak siswa tidak bisa mengerjakannya, meskipun mereka telah diberi

latihan dan PR. Guru juga mengatakan bahwa siswa masih suka bermain-main di kelas. Oleh karena itu, ketika diberi tugas latihan, siswa hanya menyalin dan mencontek tugas tersebut kepada temannya dan kemudian berkeliparan di kelas.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas II SDN 35 Pagambiran pada mata pelajaran matematika kurangnya Pemahaman siswa pada materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari presentasi jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil ujian tengah semester siswa kelas II SDN 35 Pagambiran tahun ajaran 2024/2025, dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Hasil Ujian Tengah Semester I Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Rata-rata nilai	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas
II A	28	80	73	13	15
II B	21	80	72	11	10
II C	25	80	71	10	15

(Sumber : Guru Kelas II A, II B dan II C SDN 35 Pagambira)

Oleh karena itu diperlukan solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih metode pembelajaran yang yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menerapkan metode permainan engklek pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 35 Pagambiran.

Disini tentunya pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar dalam membentuk karakter anak. Karena ada beberapa permainan anak yang dapat membantu pemahaman konsep anak terhadap suatu pelajaran di sekolah. Sebagaimana yang di kemukakan Dienes dalam tembakannya bahwasannya "tiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak, proses belajar dapat di tingkatkan dengan bermain. Salah satunya yaitu metode permainan engklek.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Metode Permainan Engklek Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 35 Pagambiran".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru.
2. Siswa malas untuk mengerjakan soal latihan.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKTP.

5. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan yang menarik bagi siswa di SDN 35 Pagambiran.
6. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya agar penelitian lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada : Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N 35 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah.

Agar pembahasan peneliti lebih terarah, tidak menyimpang terlalu jauh maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada penggunaan metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran.

E. Tujuan Penelitian

Adapun rumusan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode permainan engklek matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 35 Pagambiran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh dua manfaat penelitian, yakni secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dan masukan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, hasilnya juga

dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk studi penelitian yang mandalam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas II SDN 35 Pagambiran dalam pembelajaran matematika untuk berbagai pihak sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran matematika yang menyenangkan, menarik, Meningkatkan Partisipasi siswa dan mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

d. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang metode dan model pembelajaran permainan engklek tersebut.