

**PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS V SD NEGERI 1 KUTASARI**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disusun Oleh :
MAHARANI APRISILIA PRADANI
1401100228**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL *ENKLEK*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS V SD NEGERI 1 KUTASARI**

Oleh:

**MAHARANI APRISILIA PRADANI
1401100228**

Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Drs. Pamujo, M. M., M. Pd
NIK. 2160088

Pembimbing II

Sri Murwaningsih, M. Pd
NIK/2160539

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL *ENGGLEK*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS V SD NEGERI 1 KUTASARI**

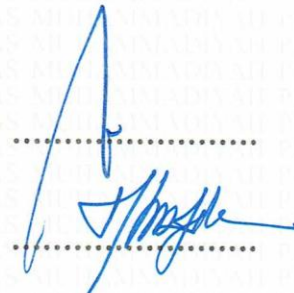
Dipersiapkan dan disusun oleh:

**MAHARANI APRISILIA PRADANI
1401100228**

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 19 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan
persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

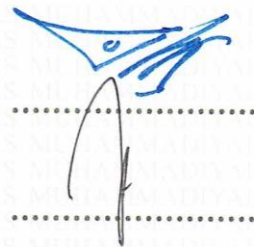
Pembimbing:

1. **Drs. Pamujo, M. M, M.Pd.**
NIK. 2160088
2. **Sri Muryaningsih, M.Pd.**
NIK. 2160539



Penguji:

1. **Badarudin, M.Pd.**
NIK. 2160431
2. **Drs. Sony Irianto, M.Pd.**
NIK. 2160135



Purwokerto, 19 Juli 2019
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Pudiyono, M.Hum.
NIP. 19560508 198603 1003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maharani Aprisilia Pradani
NIM : 1401100228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**“PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL *ENGGLEK*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI KELAS V SD NEGERI 1 KUTASARI”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya tulis penulis sendiri, bukan buatan orang lain atau jiplakan maupun modifikasi karya tulis orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia untuk menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang telah penulis peroleh.

Purwokerto, 19 Juli 2019

Yang menyatakan,



Aprisilia

Maharani Aprisilia P.

NIM. 1401100228

MOTTO

دَرَجَاتِ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا اَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan” (Q.S. Al Mujadalah: 11)

“Tidak ada yang lebih menghabiskan waktu dari pada kekhawatiran, dan orang-orang yang mengaku percaya pada Tuhan patut malu apabila mereka khawatir mengenai sesuatu hal” (Mahatma Ghandi)

“ Jika kamu terlalu nyaman dengan zona amanmu, kamu tidak akan sadar bahwa matahari perlahan meninggalkanmu” (Maharani Aprisilia Pradani)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan rahmat dan pertolongan Allah SWT skripsi ini dapat diselesaikan. Karya ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Roedanto Setiadi dan Ibu Parwati, yang telah memberikan dukungan, semangat motivasi, serta doa yang tiada henti selalu dipanjatkan kepada Allah SWT.
2. Adik tersayang Brillianto Rizky Mahendra, yang selalu memberikan semangat dan doa.
3. Teman-teman PGSD seperjuangan angkatan 2014/2015 khususnya kelas E, yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi yang luar biasa.

Saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan pendidikan di masa yang akan datang. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas pertolongan-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul pengaruh metode permainan tradisional *engklek* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tak lupa peneliti haturkan shalawat beriring salam kepada nabi besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu dan terang benderang ini.

Skripsi ini membahas mengenai penggunaan salah satu metode permainan tradisional berupa *engklek* dalam rangka membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Bentuk metode yang digunakan adalah metode permainan *engklek* yang mengarahkan siswa untuk berperan aktif, bermain sambil belajar sehingga memperoleh informasi pengetahuan yang bermakna. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang lebih baik pada penggunaan metode permainan *engklek* terhadap prestasi belajar IPS siswa.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari doa, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti ini mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moral maupun materi, ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I, Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
2. Drs. Pudiyono, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
3. Drs Sony Irianto, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1,
4. Drs. Pamujo, M.M., M.Pd, Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran, dan koreksinya,

5. Sri Muryaningsih, M.Pd., Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran, dan koreksinya,
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan membantu dalam penelitian skripsi ini,
7. Dartam, S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Kutasari yang telah memberikan ijin, kesempatan, dan motivasi untuk melaksanakan penelitian,
8. Kristiningsih, S.Pd. SD, wali kelas VA yang telah membantu melaksanakan penelitian,
9. Siti Kustariyah, S.Pd., wali kelas VB yang telah membantu melaksanakan penelitian,
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan keberkahan bagi kita semua dan skripsi ini dapat bermanfaat serta mampu menambah pengetahuan bagi pembaca terutama pendidik dan calon pendidik untuk kemajuan mutu pendidikan di Indonesia. Peneliti percaya dan menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, kekurangan-kekurangan penyusunan skripsi ini semata-mata karena kemampuan peneliti yang masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik, saran, dan usulan yang sifatnya membangun.

Purwokerto, 19 Juli 2019

Peneliti

Maharani Aprisilia P.

ABSTRAK

Mata Pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan sulit untuk mengikuti pembelajaran. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, mengakibatkan siswa kurang optimal dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tradisional *engklek* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subyek penelitian ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kutasari yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dengan jumlah 19 siswa dan kelas B dengan jumlah 18 siswa. Populasi penelitian menggunakan dua kelas, yaitu kelas A sebagai kelompok kontrol dan kelas B sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data prestasi belajar IPS menggunakan *posttest* dengan bentuk soal isian singkat. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus uji t. Berdasarkan hasil perhitungan uji t pada data prestasi belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $3,058 > 2,030$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ atau $dk = 19 + 18 - 2$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang lebih baik dari penggunaan metode permainan engklek terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 1 Kutasari.

Kata kunci: Metode permainan tradisional *engklek*, Prestasi Belajar, IPS.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	9
1. Metode Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	9
B. Prestasi Belajar	22

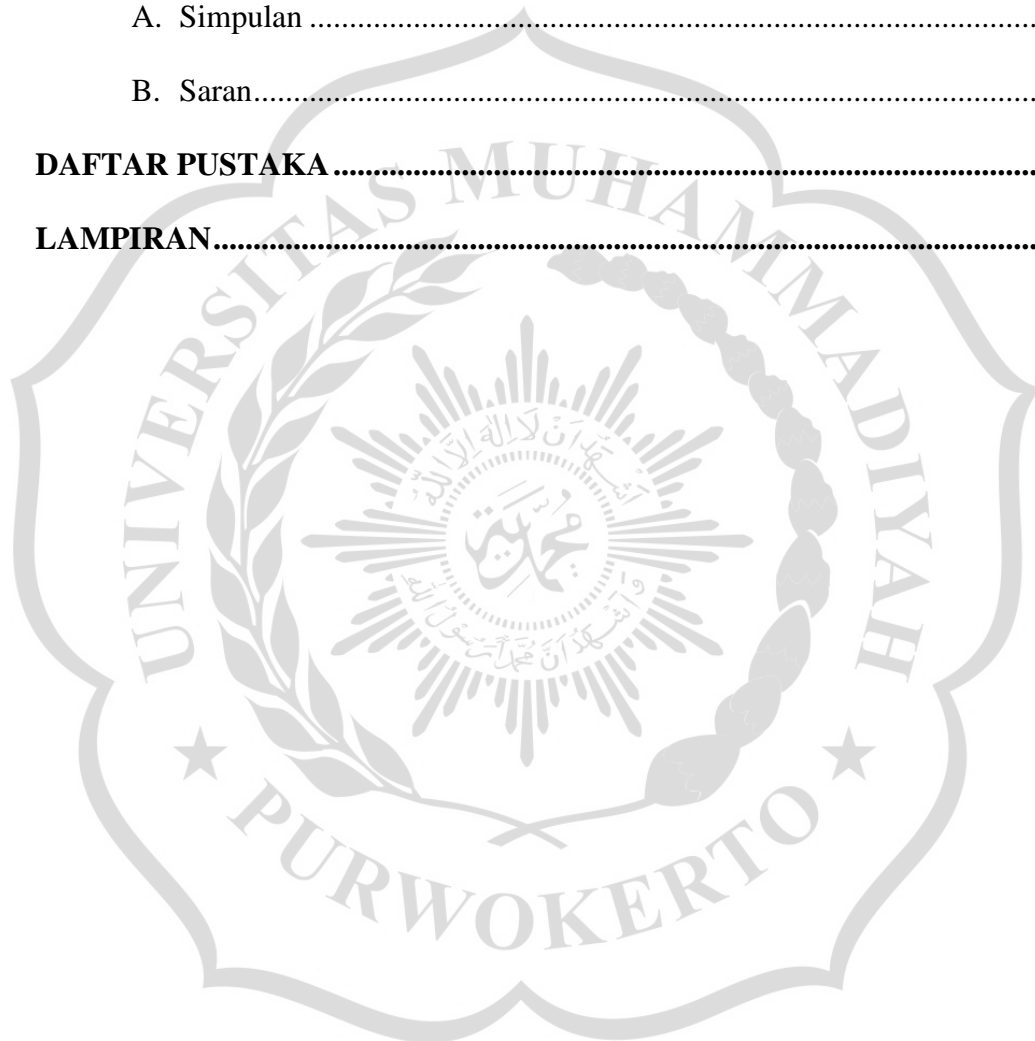
1. Pengertian prestasi belajar	22
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	23
3. Fungsi utama prestasi belajar	24
C. IPS di Sekolah Dasar	25
1. Pengertian Pelajaran IPS	25
2. Tujuan IPS.....	26
D. Penelitian yang Relevan	28
E. Kerangka Berfikir	29
F. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi, Sample, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
D. Desain Penelitian	35
E. Teknik pengumpulan data.....	36
1. Tes.....	36
2. Variabel penelitian.....	37
F. Analisis Instrumen Penelitian	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas Tes	42
3. Taraf Kesukaran.....	43

4. Daya Pembeda	46
G. Uji Hipotesis Data.....	49
1. Uji Prasyarat.....	49
a. Uji Normalitas Data	50
b. Uji Homoginitas Data	51
2. Uji Hipotesis Data.....	51
3. Uji Hipotesis SPSS	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Hasil <i>Pre Test</i>	55
a. Data <i>Pre Test</i> Prestasi Belajar IPS Siswa Kelompok eksperimen	56
b. Data <i>Pre Test</i> Prestasi Belajar IPS Siswa Kelompok kontrol	57
c. Uji Prasyarat	59
1) Uji Normalitas <i>Pret Test</i>	59
a) Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok eksperimen	59
b) Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok kontrol.....	60
c) Uji Homoginitas <i>Pre Test</i>	60
2. Hasil <i>Post Test</i>	61
a. Data <i>Post Test</i> Prestasi Belajar IPS Siswa Kelompok eksperimen	61
b. Data <i>Post Test</i> Prestasi Belajar IPS Siswa Kelompok kontrol	63
c. Uji Prasyarat	64
1) Uji Normalitas <i>Post Test</i>	65
a) Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelompok eksperimen	65

b) Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelompok kontrol	65
c) Uji Homoginitas <i>Post Test</i>	66
B. Pembahasan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	36
Tabel 3.2 Kriteria Koefesien Korelasi Validitas	39
Tabel 3.3 Validitas <i>Pre Test</i>	40
Tabel 3.4 Validitas <i>Post Test</i>	41
Tabel 3.5 Kriteria Acuan Reliabel Soal	43
Tabel 3.6 Kriteria Acuan Indeks Kesukaran	44
Tabel 3.7 Taraf Kesukaran Soal <i>Pre Test</i>	44
Tabel 3.8 Taraf Kesukaran Soal <i>Post Test</i>	45
Tabel 3.9 Kriteria klasifikasi Daya Pembeda.....	47
Tabel 3.10 Daya Pembeda Soal <i>Pre Test</i>	47
Tabel 3.11 Daya Pembeda Soal <i>Post Test</i>	48
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Kelompok Kontrol	58
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen	62
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelompok Kontrol.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Permainan Sunda Manda (<i>Engklek</i>) versi Husna.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	31
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pre Test</i> Kelompok eksperimen.....	57
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai <i>Pre Test</i> Kelompok kontrol.....	58
Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai <i>Post Test</i> Kelompok eksperimen	62
Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai <i>Post Test</i> Kelompok kontrol	64
Gambar 4.5 Guru menentukan topik atau materi permainan	68
Gambar 4.6 Guru menyusun langkah-langkah pelaksanaan permainan	69
Gambar 4.7 Guru menjelaskan maksud dan tujuan permainan.....	70
Gambar 4.8 Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok	70
Gambar 4.9 Menentukan urutan kelompok.....	71
Gambar 4.10 Penerapan metode permainan <i>engklek</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	84
1. Silabus	85
2. RPP Kelompok Eksperimen.....	86
3. RPP Kelompok Kontrol	98
4. Materi Pelajaran	108
5. Kisi- kisi soal <i>Pre Test</i>	123
6. Soal <i>Pre Test</i>	125
7. Kisi-kisi <i>Post Tes</i>	126
8. Soal <i>Post Tes</i>	128
LAMPIRAN 2	129
1. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Pre Test</i>	130
2. Validitas <i>Pre Test</i> (SPSS)	131
3. Reliabilitas <i>Pre Test</i> (SPSS)	135
4. Taraf Kesukaran	136
5. Daya Pembeda.....	137
6. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Post Test</i>	138
7. Validitas <i>Post Test</i> (SPSS).....	139
8. Reliabilitas <i>Post Test</i> (SPSS)	143
9. Taraf Kesukaran	144
10. Daya Pembeda.....	145

LAMPIRAN 3	146
1. Nilai <i>Pre Test</i>	147
2. Nilai <i>Post test</i>	148
3. Uji Normalitas <i>Pre Test</i>	149
4. Uji Homogenitas <i>Pre Test</i>	159
5. Uji Normalitas <i>Post Test</i>	161
6. Uji Homogenitas <i>Post Test</i>	171
7. Uji Hipotesis Manual	173
8. Uji Hipotesis SPSS	176
9. Tabel r	177
10. Tabel t.....	178
11. Tabel f	179
LAMPIRAN 4	180
1. <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen.....	181
2. <i>Post Tes</i> Kelompok Kontrol.....	184
3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	187
4. Surat Menyetujui Izin Penelitian.....	188
5. Surat Keputusan Dekan FKIP UMP	189
6. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	192