

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode Permainan Tradisional *Engklek*

a. Pengertian Metode

Ada berbagai cara yang digunakan guru untuk mengenali dengan baik siswanya, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode menurut Susanto (2013: 153) secara harfiah diartikan dengan 'cara'. Dalam pemakaian umum diartikan sebagai cara melakukan sesuatu kegiatan atau melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep konsep secara sistematis. Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian metode mengajar adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga bisa diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan.

Mengajar bukanlah sekedar proses untuk menyampaikan informasi. Majid (2017: 4) mengungkapkan bahwa "Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan". Sedangkan metode menurut Wahab (2017: 36) dapat

dianggap sebagai cara atau sebagai prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar lebih efektif.

Berdasarkan definisi metode pembelajaran dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan metode pembelajaran adalah langkah langkah pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga siswa bisa memahami penjelasan yang guru sampaikan dan mengakibatkan tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Faktor Pemilihan Metode

Dalam memilih metode pembelajaran ada beberapa faktor faktor yang perlu diperhatikan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Subiyanto dalam Susanto (2013: 154) adalah :

- 1) Metode hendaknya sesuai dengan tujuan.
Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Adapaun metode dengan tujuan saling berkesinambungan. Artinya, metode harus menunjang kecapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka sia-sialah perumusan tujuan tersebut.
- 2) Metode hendaknya disesuaikan dengan bahan pengajaran.
Metode pengajaran untuk mata pelajaran yang satu berbeda dengan mata pelajaran lain. Bahan pelajaran dapat dianggap sebagai pedoman atau petunjuk bagi guru untuk menentukan metode mengajar yang akan dilakukan.
- 3) Metode hendaknya diadaptasi dengan kemampuan siswa.
Menyesuaikan metode mengajar dengan kemampuan siswa, didasarkan pada tingkat atau jenjang pengajaran. Metode dalam mengerjakan perkembangan untuk siswa sekolah dasar akan berbeda dengan siswa sekolah menengah. Selain itu juga, penyesuaian metode mengajar itu menyangkut pemilihan media yang dimanfaatkan.

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, bahan yang digunakan, waktu dan perlengkapan yang tersedia, kemampuan dan banyaknya siswa, dan kemampuan guru mengajar, sehingga bisa disesuaikan dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan keseluruhannya dan tidak menyulitkan siswa dan gurunya, sehingga bisa tercapai tujuan yang diinginkan.

c. Pengertian permainan

Permainan merupakan hal yang menyenangkan yang dapat digunakan sebagai kegiatan untuk melepaskan dari berbagai tekanan. Bermain menurut Hurlock (1978: 320) bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas yang arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Sudono (2010: 1) menjelaskan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sedangkan bermain menurut Latif (2013: 77) adalah sebagai suatu aktivitas yang langsung atau seponan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri,

menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu media yang mengasyikan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, melalui permainan anak belajar sesuatu tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya yang menyenangkan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial moral dan emosional.

d. Metode Permainan

Metode permainan merupakan cara guru untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pengertian metode permainan menurut Arisnawati (2009: 13) adalah cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Padmono (2011: 141) mengatakan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Sedangkan metode permainan menurut Saefudin (2012) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran atau cara mengajar yang dilaksanakan melalui berbagai macam bentuk permainan guna menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pembelajaran.

Penggunaan metode dalam pembelajaran mempunyai kelebihan tersendiri. Adapun kelebihan metode permainan menurut Padmono (2011:

142) adalah dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memenuhi suatu konsep yang telah dipahami, dan dapat mengembangkan motivasi intrinsik.

Berdasarkan pengertian metode permainan dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa metode permainan adalah cara yang digunakan guru pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan agar pada saat proses pembelajaran siswa lebih tertarik dan menimbulkan rasa senang sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Kelebihan dari metode ini lebih memberikan nuansa yang berbeda saat pembelajaran sehingga anak termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran karena mereka sudah merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

e. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa yang puas pada pelakuknya. Ismail (2009: 102) menjelaskan jika diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memadukan irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti gerakannya. Permainan tradisional menurut James Danandjaja dalam Achroni (2012:

45) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari generasi datu ke generasi berikutnya. Sedangkan permainan tradisional menurut Haris (2016: 16) merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Jadi, dapat disimpulkan permainan tradisional dari beberapa ahli, permainan tradisional merupakan permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat bagi yang memainkannya dan disetiap daerah mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting bagi sarana belajar bagi anak-anak masa dahulu, permainan tradisional tidak dibiarkan hilang. Permainan tradisional harus sentantiasa dijaga keberadaanya, sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak yang memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan didalamnya dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

1) Jenis Permainan Tradisional

Perkembangan zaman mempengaruhi munculnya banyak jenis permainan. Direktorat Nilai Budaya dalam Kurniati (2016: 3) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu:

- a) Permainan yang bersifat strategis,
- b) Permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik, dan
- c) Permainan yang bersifat untung-untungan.

Perkembangan zaman juga menuntut siswa untuk mengetahui jenis-jenis permainan di Indonesia. Dengan melakukan kegiatan permainan akan membangkitkan kemampuan menilai mana yang baik dan tidak baik, misalnya ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti terjadi interaksi dimana temannya akan protes dan memberikan hukuman untuk teman yang bermain curang. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran dan gotong royong.

2) Pengertian Permainan Tradisional *Engklek*

Permainan tradisional *engklek* salah satu permainan tradisional yang digemari anak-anak pada jaman dahulu. Dharmamulya (2008: 145) menjelaskan permainan ini dinamakan *engklek* atau *ingkling* karena permainan ini dimainkan dengan cara *engklek* yaitu dengan melompat dengan satu kaki. Permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah atau lapangan. Lama permainan ini tidak mengikat, namun biasanya akan berakhir jika ada yang mendapatkan hasil (sawah atau *omah* “rumah”). Sedangkan menurut Ismail (2009:292) permainan *engklek* bisa

dimainkan anak-anak perempuan yang berusia antara 7-13 tahun. Untuk bermain ini diperlukan sebuah tempat yang berukuran 240 cm x 100 cm. dapat dilakukan di halaman rumah atau lapangan yang tidak berumput. Alat yang digunakan hanya sekeping benda pipih yang disebut *era* (gacoan). *Era* dibuat dari batu pipih, atau kulit kerang atau pecahan gerabah.

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang ditemukan di berbagai wilayah Indonesia. Permainan tradisional *engklek* menurut Achroni (2012: 51) adalah permainan sunda munda juga dikenal dengan permainan engklek. Permainan *engklek* sering dimainkan oleh anak-anak pada daerah pedesaan. Permainan ini mudah dimainkannya, permainan ini dapat dilakukan di tanah yang lapang. Jadi permainan tradisional *engklek* adalah permainan yang dilakukan dengan cara menggunakan kaki untuk bermain dengan cara *ingkling* (dalam bahasa jawa) atau kaki di tekuk satu ke belakang dengan cara melompat lalu melewati bidang yang berpola sebagai penanda permainan. Di setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan permainan tradisional *engklek* merupakan permainan jaman dahulu, cara permainannya dengan melemparkan gacuan atau pecahan genting berbentuk pipih. Permainan ini bisa dimainkan secara sendiri atau berkelompok. Jika menggunakan permainan berkelompok, maka satu

kelompok terdiri dari beberapa siswa. Permainan tradisional *engklek* pada penelitian ini dimainkan secara berkelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 4 dan 5 siswa.

3) Tahapan Permainan *Engklek*

Cara bermain *engklek* dapat dikatakan mudah. Husna (2009: 37) menjelaskan bahwa jumlah permainya adalah dua orang atau lebih, sedangkan untuk alat atau bahan yang dibutuhkan adalah kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Sunda manda (*engklek*) dapat dilakukan di lapangan atau halaman rumah atau taman bermain. Ada beberapa macam dan pola permainan sunda manda.

Cara pertama bermain sunda manda (*engklek*) adalah sebagai berikut:

- a) Gambarlah kotak-kotak sondah kapur. Kemudian permainan harus *engklek* atau melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak sondah tersebut.
- b) Sebelum melompat, pemain harus melempar kepingan genting terlebih dahulu ke dalam kotak 1 (lihat gambar 2.1 (a)), lalu *engklek* melompati kotak demi kotak sondah.
- c) Ada beberapa kotak yang pemainnya tidak boleh *engklek* gambar 2.1 (a), yaitu nomor 4, 8, dan 9. Di kotak tersebut, kedua kaki harus menginjak tanah.
- d) Saat mengitari kotak-kotak sondah, pemain akan kembali menginjak kotak 3, 2, dan 1. Saat berada di kotak 9, pemain harus terlebih dahulu mengambil gentingnya baru kemudian menyeleaikan perjalanan sampai ke garis start.

Permainan dianggap gugur apabila:

- a) menginjak atau keluar garis kotak
- b) menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting
- c) melempar genting keluar dari kotak seharusnya,
- d) kaki tidak *engklek* di nomor 4, 8, 9 atau di kotak 4, 8 dan 9.

Permainan tidak berhenti begitu saja, pemain terakhir mengitari kotak sondah. Setelah itu, ada tahapan membawa genting dengan posisi tertentu mengelilingi kotak sondah tanpa terjatuh. Menurut Husna (2009: 38) Adapun letak posisinya, sebagai berikut :

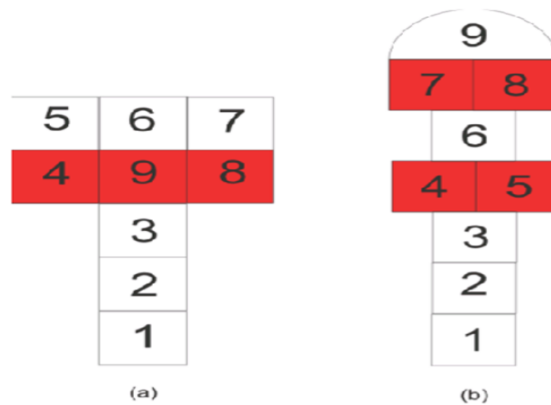
- a) Di atas punggung telapak tangan
- b) Di atas telapak tangan
- c) Di atas punggung tangan yang dikepal
- d) Di atas telapak tangan yang dikepal
- e) Di atas jempol dan telunjuk tangan yang dikepal
- f) Di atas punggung dua jari (telunjuk dan jari tengah)
- g) Di atas telapak dua jari
- h) Di atas pergelangan tangan yang telungkup
- i) Di atas pergelangan tangan yang terlentang
- j) Di atas siku tangan yang dilipat
- k) Di atas bahu kanan
- l) Di atas bahu kiri
- m) Di atas kepala

Khusus untuk nomor 1-9, genting yang ada di telapak tangan dilempar sedemikian rupa agar jatuh pada posisi yang diinginkan. Meletakkan genting di atas kepala adalah posisi akhir. Setelah membawanya mengelilingi kotak sondah, genting yang ada di atas kepala dijatuhkan ke telapak tangan dengan cara menundukan kepala, lalu pemain membelakangi kotak-kotak sondah dan harus melempar genting tersebut tepat di salah satu kotak. Jika berhasil maka siswa mendapat bidang di kotak tempat terjatuhnya genting. Artinya pemilik bintang boleh tidak *engklek* di kotak tersebut.

Selain cara bermain di atas, ada pula permainan *engklek* yang lebih mudah. Perbedaannya adalah terletak pada *engkleknya*. Cara

bermainnya adalah salah satu kotak merah dan kaki yang lain berada di kotak merah sebelahnya. Misalnya, pada kotak merah 4 dan 5 (gambar 2.1 (b)), kaki kanan berada di nomor 4 dan kaki kiri berada di nomor 5. Begitu pula pada nomor 7 dan 8. Pemain memulai permainan dengan melempar genteng ke wilayah setengah lingkaran, lalu pemain *engklek* di setiap kotak. Setibanya di kotak 7 dan 8, pemain berputar sambil melompat sehingga kaki kanan di kotak 8 dan kaki kiri di kotak 7. Kemudian pemain mencari gentengnya di wilayah setengah lingkaran tanpa menoleh. Setelah dapat, pemain meneruskan *engkleknya* hingga sampai garis start.

Pola permainan *engklek* ada beberapa macam, berikut contoh pola permainan *engklek*:



Gambar 2.1 Pola Permainan Sunda Manda (*Engklek*) versi Husna

4) Manfaat permainan *engklek*

Bermain dapat memberikan energi positif bagi tubuh. Adapun manfaat permainan engklek menurut Achroni (2012: 53), sebagai berikut:

- a) Memberikan kegembiraan pada anak
- b) Menyehatkan fisik anak, sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak.
- d) Karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- e) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan
- f) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak
- g) Karena permainan *engklek* dimainkan secara bersama-sama.
- h) Mengembangkan kecerdasan logika anak,
- i) Yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

5) Tahapan Metode Permainan Tradisional *Engklek* dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan permainan tradisional *engklek* dalam pembelajaran

IPS ada 6 tahapan menurut Ridwan (2017: 27), sebagai berikut :

- a) Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan.
- b) Guru menyusun langkah-langkah pelaksanaan permainan.
- c) Guru menjelaskan maksud dan tujuan permainan.
- d) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dengan cara diacak.
- e) Setiap kelompok menentukan urutan kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu dan menentukan

kelompok urutan anggota kelompoknya untuk bermain.

f) Sebelum permainan guru sudah menyiapkan alat untuk permainan antara lain;

- (1) Alas untuk bermain *engklek* dengan ditambah nomor soal.
- (2) Gacuk adalah semacam alat yang digunakan untuk permainan *engklek*. Gacuk dilempar ke kotak yang berisi nomor.
- (3) Guru menyiapkan soal dan kunci jawaban untuk memberikan pertanyaan dan menyocokkan hasil jawaban siswa dengan kunci jawaban yang dibuat oleh guru.
- (4) Aturan permainan dibicarakan sebelum permainan dimulai dan secara kesepakatan antar semua kelompok.
- (5) Permainan dimulai saat siswa (yang bermain) melemparkan gacuk dan berhenti pada salah satu kotak yang bernomor.
- (6) Setiap nomor tersebut terdapat soal pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru dan anggota kelompok memberikan pertanyaan dengan membacakannya pada saat siswa itu bermain.
- (7) Siswa diberikan waktu kurang lebih hanya 3 menit untuk menjawab pertanyaan dari guru. Disini siswa dilatih untuk berkonsentrasi menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh guru sambil bermain *engklek*.
- (8) Jika berhasil menjawab pertanyaan tersebut maka pemain berhak mendapat point dan melanjutkan permainan ke kotak berikutnya sampai ke kotak nomor enam.
- (9) Jika tidak bisa menjawab secara otomatis pemain tidak mendapat poin dan digantikan ke kelompok lainnya. Apabila pemain kelompok lain bisa menjawab maka pemain tersebut mendapatkan poin,

kemudian permainan dilanjutkan kembali oleh pemain utama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *engklek* dimainkan secara bergantian, dengan melemparkan kelereng pipih ke kotak berbentuk bidang yang sudah disiapkan dengan cara melompat dengan satu kaki, sedangkan kaki lainnya harus diangkat dan tidak boleh menyentuh tanah. Setiap kelompok bergantian bermain dan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru. Jika berhasil menjawab maka kelompok tersebut bisa melanjutkan ke soal berikutnya dan mendapat *reward* bintang yang ditulis di papan tulis, jika tidak bisa menjawab maka kelompok tersebut kembali ke permainan semula dengan soal yang sama tetapi berbeda pemain.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian prestasi belajar

Prestasi menandakan keberhasilan seseorang dalam belajar. Prestasi menurut Djamarah (2011: 137) adalah hasil belajar yang diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh jalan keuletan. Arifin (2013: 12) menjelaskan istilah prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu "*prestatie*" kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti usaha.

Prestasi belajar merupakan usaha belajar yang telah dicapai siswa. Menurut Thaib (2013: 387) prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar

yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester didalam bukti laporan tersebut adalah rapor.

Berdasarkan penjelasan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang dimiliki oleh siswa pada saat menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar ditandai dengan seseorang telah berhasil dalam mempelajari materi yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor yang sesuai dengan bidang studi setelah siswa mengalami proses pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar kepada siswa sangat penting, dengan kata lain membantu siswa untuk mencapai prestasi belajar sebaik-baiknya. Ahamdi dan Supriyono (2004: 138) menjelaskan faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kematangan fisik maupun psikis kemudian faktor spiritual atau keamanan.

Secara garis besar penjelasan faktor-faktor di atas menurut Ahamdi dan Supriyono (2004: 138) sebagai berikut:

- a. Faktor jasmaniah (fisiologis) merupakan faktor yang bersifat bawaan mampu yang diperoleh, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis merupakan faktor yang terdapat unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.

- c. Faktor kematangan fisik maupun psikis merupakan faktor yang ada di dalam diri siswa itu sendiri.
- d. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, kematangan fisik maupun psikis dan lingkungan spiritual atau keamanan.

3. Fungsi utama prestasi belajar

Prestasi belajar memiliki fungsi dalam proses pembelajaran. Arifin (2013: 12) mengemukakan prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

- a. Prestasi belajar sebagai indikator belajar kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasi siswa.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, dengan asumsi bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator interen dan eksteren dari suatu institusi pendidikan. Indikator interen dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator eksteren berarti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa, dalam proses pembelajaran siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan karena siswa yang diharapkan menyerap seluruh materi pokok pembahasan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya prestasi belajar memiliki fungsi untuk siswa. Fungsi tersebut dimana prestasi belajar dijadikan sebagai

indikator kesuksesan saat mencapai target proses pembelajaran, tidak hanya itu mengetahui prestasi belajar siswa juga bermanfaat bagi guru dimana bisa dijadikan sebuah umpan balik saat guru melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan bimbingan terhadap siswa apa tidak. Peneliti mengetahui siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh guru, dari situ guru bisa melihat siswa mana yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran guru dan siswa mana yang butuh bimbingan lebih lanjut.

C. IPS di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pelajaran IPS

Pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai sekolah menengah yang bahan kajiannya terpadu dan berasal dari beberapa aspek cabang cabang ilmu sosial. Hakekatnya pembelajaran IPS dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial. Sapriya (2009: 7) menyatakan bahwa “mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang integrasinya dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi serta mata pelajaran dari ilmu sosial lainnya.” Sedangkan Susanto (2015: 137) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar menengah. Hal serupa juga diungkapkan oleh Sardjiyo (2012: 126) IPS adalah bidang studi yang

mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pelajaran IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial yang ada. Pada jenjang pendidikan SD, pembelajaran IPS memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan. Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Adanya mata pelajaran IPS di SD siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran IPS yang diberikan pada jenjang pendidikan bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan di masyarakat. Trianto (2015: 176)

menyatakan bahwa tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang terjadi pada masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Mutakin dalam (Susanto 2013: 145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di SD lebih terperinci, tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep-konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial lainnya kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu mengembangkan diri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat dan untuk membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan IPTEK.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan salah satu referensi untuk menunjukkan bahwa topik penelitian ini menarik sehingga dapat menambah pembahasan mengenai metode pembelajaran permainan tradisional. Adapun penelitian yang relevan dengan penerapan metode permainan tradisional antara lain :

1. Nyoto dan Jacob Tahun (2008: 189) "*Shona Traditional Children's Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing*". Penelitian ini menjelaskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa permainan tradisional *Shona* di Afrika mampu menggali nilai sosial dalam permainan, dan mengajarkan nilai-nilai kebijakan seperti kepemimpinan, perilaku baik dan kerja keras.
2. Akbari, H, dkk Tahun (2009: 123) " *The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 year old boys*". Penelitian ini menjelaskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motorik dasar pada anak laki-laki yang berusia antara tujuh sampai sembilan tahun. Metode penelitian ini dengan dipilih secara acak oleh kuesioner informasi pribadi. Hasil penelitian menunjukkan permainan tradisional memiliki manfaat yang cukup besar dalam perkembangan keterampilan motorik dasar bagi anak di Iran.
3. Alli, Md, dkk Tahun (2017: 157) "*The Effect of Traditional Traditional Games Intervention Programme in The Enhancement School-Ace Children's Motor Skills : A Preliminary Study*". Penelitian ini menjelaskan bahwa

seiring bertambahnya usia anak performa motoriknya juga ikut berkembang. Permainan tradisional menawarkan anak-anak untuk bermain, dengan demikian penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi keefektifan program intervensi permainan tradisional dalam peningkatan bentuk komponen keterampilan motorik anak usia sekolah yang terkait. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi permainan tradisional efektif dalam perbaikan kinerja motorik.

Penelitian ini dikatakan relevan karena fokus penelitian sama-sama membahas terkait permainan tradisional. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya adalah bahwa penelitian sebelumnya membahas terkait nilai dan keterampilan motorik dasar bagi anak.

E. Kerangka Pikir

Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok di SD. Selain merupakan pelajaran pokok, IPS juga merupakan mata pelajaran penting karena terdiri beberapa bidang ilmu sosial seperti geografi, antropologi, sosiologi, psikologi sosial dan sejarah. Alasan seperti inilah yang sering muncul pada anak-anak terutama pada siswa tingkat SD yang menganggap bahwa materi pelajaran IPS sangat banyak. Apalagi bagi siswa yang tidak suka membaca, pasti mereka akan merasa bosan atau malas jika pembelajaran di kelas hanya membaca dan mendengarkan guru ceramah. Dari permasalahan tersebut hendaknya guru

lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, agar terciptanya kelas yang menyenangkan.

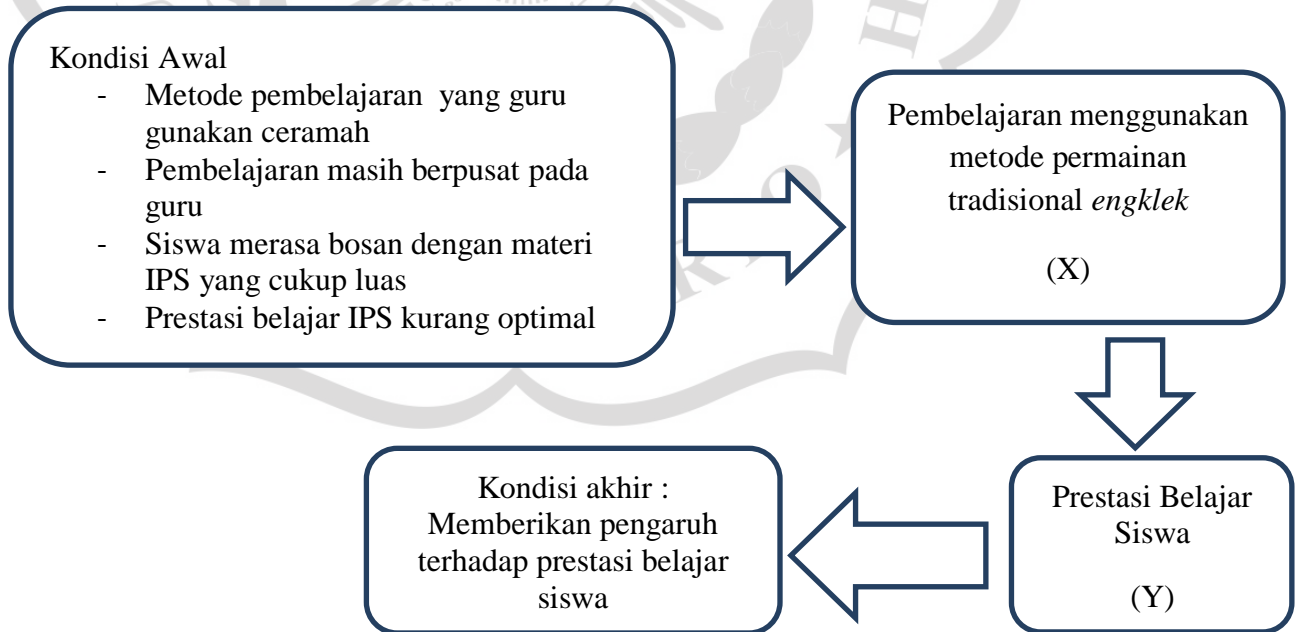
Kondisi awal siswa di kelas V SD Negeri 1 Kutasari ada beberapa siswa masih kurang bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik, mereka masih berpusat pada gurunya. Siswa kurang yakin terhadap jawaban mereka sendiri serta belum berani mengatakan apa yang ada dalam pemikirannya. Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Kutasari, kebingungan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS adalah karena faktor siswa tidak belajar atau tidak mau mengulas materi yang akan dan sudah dipelajari, materi IPS yang sangat luas khususnya pengetahuan umum menjadikan siswa malas belajar IPS dengan serius dan masih mengandalkan hasil pemikiran teman yang di kelas tersebut tergolong anak yang pintar.

Salah satu bentuk kreatifitas guru dalam mengajar dapat menggunakan media pembelajaran, metode pembelajaran dan strategi atau teknik pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan siswa atau rasa senang siswa untuk belajar, sehingga siswa akan fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan gurunya dengan kata lain kondisi kelas yang menyenangkan akan lebih banyak materi yang terserap pada diri siswa.

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa yang menganggap pembelajaran IPS yang materinya cukup banyak dapat digunakan dengan metode pembelajaran permainan tradisional *engklek*. Karena metode ini dapat dijadikan alternatif yang sangat tepat jika diterapkan pada mata pelajaran yang materinya

banyak. Yaitu dengan cara membentuk kelompok yang nantinya siswa melakukan permainan tradisional engklek dan dalam melakukan permainan siswa harus bisa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru yang nantinya menjadi nilai untuk kelompok tersebut.

Diharapkan adanya metode ini siswa akan lebih aktif, tidak bosan dan fokus pada materi yang sedang dibahas serta melalui metode ini guru bisa meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Melalui metode permainan *engklek* menjadikan kelas menyenangkan karena setiap kelompok juga harus bersaing dengan kelompok lain sehingga siswa akan termotivasi untuk sungguh-sungguh memahami materinya. Materi yang kelihatannya cukup banyak tidak terasa siswa sudah memahaminya begitu juga seorang guru tidak harus berbicara panjang untuk menjelaskannya.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah: Metode pembelajaran permainan tradisional *engklek* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kutasari.

