

METODE PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR MENUMBUHKEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

ENGKLEK TRADITIONAL GAME METHODS ON TWO-DIMENTIONAL FIGURE LEARNING GROWING STUDENT'S MOTIVATION TO STUDY

¹⁾Rusnilawati, ²⁾Heny Tri Muthmainnah, ³⁾Fatiya Nuzuli Mufti, ⁴⁾Istiqomah, ⁵⁾Elmira Tita
Uluma, ⁵⁾Yulia Maftuhah Hidayati

^{1,2,3)}Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. Ahmad Yani, Pabelan, Kartasura, Surakarta 57162, Jawa Tengah, Indonesia

*Email: rus874@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran bangun datar terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperiment (pre test dan pos test). Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru yang berjumlah 100 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VB MI Muhammadiyah Waru dengan jumlah 35 siswa. Data yang dianalisis adalah hasil pre test dan pos test angket motivasi belajar. Selanjutnya, data dianalisis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang efektif antara metode pembelajaran permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} -2,953 < - t_{tabel} 1,995$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran permainan tradisional engklek berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru. Metode permainan tradisional engklek merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran matematika. Permainan ini dimodifikasi menjadi suatu metode pembelajaran matematika yang aktif dan menyenangkan. Pada permainan tradisional engklek terdapat unsur matematika berupa gambar-gambar bangun datar. Metode ini cocok untuk diterapkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar yang masih suka bermain..

Kata Kunci : permainan tradisional, engklek, motivasi belajar, bangun datar.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the engklek traditional game methods on two-dimentional figure learning towards students's learning motivation fifth grade MI Muhammadiyah Waru. The type of this research was Quasi Experiment (pretest and posttest). The population of this study was all grade V students MI Muhammadiyah Waru totaling 100 students. The sample of this study was students of class VB with a total of 35 students. The data analyzed were the results of the pre-test and post-test learning motivation questionnaire. Furthermore, the data were analyzed by t-test. The results of the study showed that there was an effective influence from the engklek traditional game methods towards the increasing of student's learning motivation. The engklek traditional game methods was one way that can be used to carry out mathematics learning. This game had been modified into an active and fun mathematics learning method. In the engklek traditional game methods, there was a mathematical element in the form of two-dimentional figure. This method was suitable to be applied because it was in accordance with the characteristics of students in age elementary school who still prefer to play.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diharapkan mempunyai kegunaan untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-

hari. Bahan kajian matematika, antara lain, berhitung, ilmu ukur, dan aljabar dimaksudkan untuk mengembangkan logika dan kemampuan berpikir peserta didik. Depdiknas (2006:10) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peran sangat sentral dalam membentuk pola pikir siswa, karena dalam matematika siswa dibekali dengan berbagai kemampuan diantaranya kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, serta kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah.

Penyebab rendahnya minat anak mempelajari matematika yaitu persepsi siswa terhadap matematika dan kurangnya penggunaan metode pembelajaran matematika. Padahal matematika merupakan mata pelajaran yang berkelanjutan antara materi satu dengan lainnya sehingga konsep matematika harus dipahami secara tuntas. Apabila hal tersebut tidak dapat dicapai maka siswa akan kesulitan untuk memahami materi matematika pada kelas selanjutnya. Hal ini diungkapkan oleh Abdurrahman (2012: 8) bahwa faktor-faktor penyebab kesulitan belajar antara lain adalah, faktor internal dan eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal, yaitu kemungkinan adanya disfungsi neurologis. Sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problem*) adalah faktor eksternal, yaitu antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, dan pemberian ulangan penguatan (*reinforcement*) yang tidak tepat.

Salah satu alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar siswa oleh guru yaitu dengan menciptakan metode pembelajaran matematika yang menarik. Menurut Sugiyanto (2010: 1) sebagai seorang pendidik diketahui bahwa profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri, dan yang kedua, oleh cara mengajar guru. Oleh karena itu tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna.

Guru dapat memilih metode bermain untuk mengubah persepsi anak mengenai matematika. Dengan bermain anak akan merasa bebas dan tidak tertekan oleh persepsi negatif mereka terhadap matematika sehingga terbentuklah motivasi untuk mempelajari matematika. Menurut Aviadita (2016:2-3) Anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan permainan atau *game*. Dengan *game*, pemain dapat melakukan interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Selama memainkan *game*, seseorang bisa mengikuti aturan yang ada, bisa juga melakukan improvisasi, belajar dari kesalahan, dan mengambil kesimpulan terbaik dari aksi yang dilakukan.

Berdasarkan observasi pada siswa dan pengalaman peneliti, hanya sedikit anak dari siswa SD yang menyukai mata pelajaran matematika. Banyak anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan abstrak sehingga anak menjadi tidak tertarik untuk mempelajarinya. Dalam mempelajari matematika membutuhkan konsentrasi tinggi yang mengharuskan anak berhadapan dengan angka-angka cukup lama dan membuat anak menjadi bosan. Padahal di masa ini, anak masih sangat suka bermain daripada belajar. Hal ini sejalan dengan observasi yang telah dilakukan oleh Damayanti dan Putranti (2016:254) biasanya anak cenderung tidak menyukai matematika, dikarenakan matematika itu sulit. Metode pembelajaran yang tidak tepat akan membawa kebosanan yang akan menjadikan momok ketidaksukaan matematika pada siswa. Pada fase operasional konkrit anak lebih cenderung menyukai permainan.

Metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru yaitu metode permainan tradisional. Permainan tradisional memuat konsep matematika sehingga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mata pelajaran matematika. Apabila permainan tradisional dijadikan sebagai metode pembelajaran, anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang ada dan tertantang untuk mengetahui apa yang ada dalam permainan tersebut. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki manfaat dalam berbagai bidang yaitu sosial dan karakter anak.

Salah satu permainan tradisional yang masih sering dimainkan oleh anak adalah permainan engklek. Permainan engklek memiliki gambar yang mencerminkan berbagai bentuk bangun datar. Bentuk bangun datar pada permainan ini dapat dijadikan sebagai ikonik dalam suatu soal matematika.

Dengan ikon bangun datar siswa dapat melihat langsung diketahui dan ditanya dalam soal matematika sehingga ia dapat menyusun penyelesaian masalah dari soal tersebut baik menggunakan rumus yang ada ataupun rumus miliknya sendiri. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apakah metode pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran bangun datar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah Waru. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran permainan tradisional engklek terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan *Quasi Eksperimental* untuk mengetahui respon dan pengaruhnya terhadap siswa sehingga dapat mengetahui apakah metode pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Emzir (2010:99) mendefinisikan sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental, sengaja dimanipulasi oleh peneliti. Desain penelitian ini terdapat *pretest* yang sebelumnya diberlakukan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum menggunakan permainan engklek. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$O_1 \times O_2$	O_1 = nilai <i>pretest</i> (sebelum diberi <i>treatment</i>)
	O_2 = nilai <i>posttest</i> (setelah diberi <i>treatment</i>)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Waru yang berlokasi di Jl. Waru-Gentan, Dusun III, Waru, Baki, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57556. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian ini selama 3 bulan yaitu pada tanggal 1 Maret 2018 sampai dengan 30 Mei 2018.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Muhammadiyah Waru yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VA, VB dan VC yang berjumlah 100 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probability Sampling*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil kelas secara acak dari ketiga kelas V MI Muhammadiyah Waru dan mendapatkan kelas VB untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas VB terdiri dari 19 siswa dan 16 siswi sehingga jumlahnya 35 siswa.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran permainan tradisional engklek. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini ada yaitu Variabel terikat kedua motivasi belajar.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan pedoman angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesulitan, perkembangan, dan peningkatan motivasi belajar siswa dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Pedoman observasi disini menggunakan skala keterlaksanaan pembelajaran di setiap langkah-langkah pembelajaran pada RPP. Pedoman Angket adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Peneliti menggunakan *Skala Likert* pada angket motivasi belajar.

Uji Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode *lilliefors*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: kuesioner (angket), observasi, dan dokumentasi. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui respon dan tingkat

perkembangan motivasi siswa atas penggunaan metode pembelajaran permainan tradisional engklek pada mata pelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan metode permainan tradisional pada pembelajaran matematika. Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini ialah lembar hasil pekerjaan siswa, daftar nilai, RPP dan foto selama penelitian.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:209) teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Data Statistik Inferensial. Teknik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Uji Komparasi Dua sampel dan Anava dua jalur/tunggal.

Uji Komparasi Dua Sampel

Menurut Habiby (2017: 204) membandingkan dua sampel berkolerasi adalah membuat perbandingan antara dua sampel yang memiliki hubungan secara langsung dan memiliki derajat yang seimbang. Pengujian hipotesis komparatif dua sampel berkorelasi dengan uji t, dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{Dimana:} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

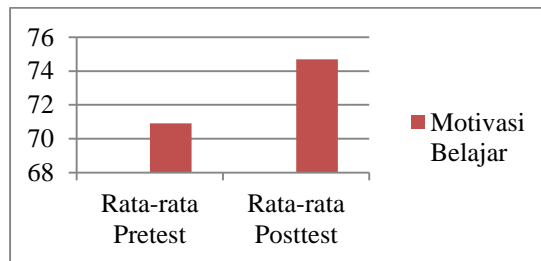
x_1 = rata-rata sampel 1; x_2 = rata-rata sampel 2; s = simpang baku gabungan; s_1^2 = varians sampel 1; s_2^2 = varians sampel 2; n_1 = jumlah sampel 1; n_2 = jumlah sampel 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data motivasi belajar terdiri dari 20 pernyataan. Pernyataan tersebut terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Rentang nilai angket motivasi belajar yaitu antara 1-4. Nilai untuk pernyataan positif yaitu semakin ia menyetujui pernyataan maka nilai yang di dapat semakin tinggi, dan semakin ia tidak menyetujui pernyataan yang tersedia maka skor yang di dapat semakin rendah. Sedangkan nilai untuk pernyataan negatif yaitu semakin ia menyetujui pernyataan maka nilai yang di dapat semakin rendah, dan semakin ia tidak menyetujui pernyataan yang tersedia maka skor yang di dapat semakin tinggi.

Responden yang mengisi pretest dan posttest angket motivasi belajar merupakan siswa yang sama, yaitu siswa kelas VB MI Muhammadiyah Waru tahun 2017/2018. Variabel motivasi belajar memiliki nilai terendah pada *pretest* 50 dan nilai terendah pada *posttest* 53,8 dan nilai tertinggi pada *pretest* 97,5 dan nilai tertinggi pada *posttest* 100, serta memiliki rata-rata *pretest* 70,9 dan rata-rata *posttest* 74,7.



Gambar 1. Deskripsi data penelitian rata-rata posttest dan pretest

Uji Normalitas Hasil Angket Motivasi

Berdasarkan hasil tabel berikut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas dari variable motivasi belajar dimana yang di uji hanyalah pengambilan data pertama kali pretest menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov z 0,600 sig = 0,766 dengan $p > 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa sebaran atau distribusi normal.

UJI T Motivasi Belajar

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran bangun datar terhadap ketrampilan memecahkan masalah dan motivasi belajar siswa langkah-langkah uji T ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 = Metode pembelajaran permainan tradisional engklek tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru.
 H_a = Metode pembelajaran permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru.

2. Tingkat signifikan $\alpha = 0,05$

3. Kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 ditolak apabila $-t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$

4. Perhitungan

Berdasarkan hasil analisis data uji t komparatif dua sampel berkorelasi dengan Progam SPSS 2018, didapatkan nilai $t_{hitung} -5,550$

a) Keputusan

Karena nilai statistik uji t berada di daerah H_a , maka nilai H_0 ditolak, karena $t_{hitung} -2,953 < -t_{tabel} 1,995 < t_{tabel} 1,995$

b) Kesimpulan

Untuk mencari t_{tabel} dengan $dk = 35+35-2 = 68$ dengan taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5% (uji hipotesis 2 pihak) maka $t_{tabel} = 1,995$. Membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} yaitu $t_{hitung} -2,953 < -t_{tabel} 1,995 < t_{tabel} 1,995$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran permainan tradisional engklek terhadap motivasi belajar. Dari data yang didapatkan hasil rata-rata pretest angket motivasi belajar dengan yaitu 70,9 dan hasil rata-rata posttestnya yaitu 74,7. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari pretest menjadi posttest yaitu yaitu 3,8. Hasil perhitungan Uji T komparasi dua sampel berkorelasi motivasi belajar dengan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar $t_{hitung} -2,953 < -t_{tabel} 1,995 < t_{tabel} 1,995$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan tradisional engklek berpengaruh efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru tahun 2017/2018. Persentase rata-rata hasil pretest posttest peningkatan motivasi belajar diperoleh sebesar 4%. Hasil uji hipotesis sesuai dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti dan hipotesis ini dinyatakan diterima bahwa ada pengaruh metode pembelajaran permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru.

Permainan tradisional identik dimainkan oleh para anak-anak khususnya di suatu daerah. Ada berbagai macam jenis permainan atau pun permainan yang sama namun berbeda peraturannya. Permainan tradisional menurut Wahyuningsih (2009: 5) menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Salah satu permainan tradisional ini adalah permainan tradisional engklek. Menurut Mulyani (2013: 46) bahwa dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Sesuai dengan pendapat Rahmawati (2009: 10) bahwa engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa. Namun Engklek memiliki sebutan yang berbeda juga, hal ini dipaparkan oleh Dharmamulya (2008: 145) bahwa permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling.

Hasil penelitian ini di dukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti dan Putranti (2016) memperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika dengan permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 69 % dengan respon 100% siswa senang dengan pembelajaran tersebut karena menurut mereka penggunaan permainan saat pembelajaran sangatlah

baru dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Menurut Komariyah (2010) metode permainan memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) materi yang didapatkan oleh siswa tidak hanya berupa pengetahuan, melainkan pengalaman langsung dan sulit untuk dilupakan, (2) pembelajarannya bernuansa menyenangkan. Sedangkan menurut Mas'udi (2011) melalui metode permainan siswa berinteraksi sosial untuk mengatasi masalah dan bekerja sama.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aviadita (2016:2-3) bahwa anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan permainan atau *game*. Dengan *game*, pemain dapat melakukan interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Selama memainkan *game*, seseorang bisa mengikuti aturan yang ada, bisa juga melakukan improvisasi, belajar dari kesalahan, dan mengambil kesimpulan terbaik dari aksi yang dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan metode permainan dapat berpengaruh efektif terhadap hasil belajar siswa. Sardiman (2010 :75) juga mengungkapkan bahwa motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, dan sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Metode pembelajaran permainan tradisional engklek merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika. Pada metode permainan ini ada unsur matematika berupa gambar-gambar bangun datar. Permainan ini dimodifikasi menjadi suatu metode pembelajaran matematika yang aktif dan menyenangkan. Metode permainan tradisional engklek sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang masih sangat suka bermain.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang efektif antara metode pembelajaran permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru. Hasil penelitian yang menunjukkan $t_{hitung} - 2,953 < - t_{tabel} 1,995 < t_{tabel} 1,995$. Hasil penelitian ini didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh siswa pada pretest yaitu 70,9 dimana belum mendapatkan treatment dan skor rata-rata yang diperoleh siswa pada posttest yaitu 74,7 karena siswa sudah mendapatkan treatment. Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima yang menyatakan metode pembelajaran permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Waru.

Sebaiknya guru lebih menambah wawasan mengenai inovasi dalam pembelajaran yang menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan strategi, metode, model maupun media pembelajaran sehingga memberikan kontribusi yang baik terhadap hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat memahami dan menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar di kehidupan sehari-hari serta melestarikan kebudayaan sebagai generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aviadita, Retasya. 2016. "Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak". *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Damayanti, Agustina Dhevin Merinda dan Rosa Dina Putranti. 2016. "Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA". *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya 2016*. p-ISSN : 2550-0384, e-ISSN : 2550-0392, hal.254-260.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dharmamulya, Sukirman. dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: kepel Press.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.

- Habiby, Wahdan Najib. 2017. *Statistika Pendidikan*. Sukoharjo: MUP.
- Komariyah, Z dan Soeparno. 2010. "Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran di SDN Jerawat I Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.10, No.1, hal.63-73.
- Mas'udi. 2011. "Pembelajaran Pakem Bahasa Inggris dengan Aplikasi Strategi Dahlia". *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan*. Vol.1, No.1, hal.9-14.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Purwanto. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, Ami.2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung.Sandiarta Sukses.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.