

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI MTS BATUSITANDUK

Jusrianto ⁽¹⁾, Yuyun A ⁽²⁾, Sunarni Yassa ⁽³⁾, Daniel Parubang ⁽⁴⁾, Haspidawati Nur ⁽⁵⁾

PGSD Universitas Cokroaminoto Palopo, palopo
e-mail: uncpjusrianto@mail.com

ABSTRACT

This study aims to determine students' interest in learning through learning media based on the traditional engklek game at MTs Batusitanduk. This research is a qualitative research using a descriptive approach. The research location was carried out at MTs Batusitanduk. The research was carried out in 2021. In obtaining data, two types of data were needed, namely primary data and secondary data. Data collection was taken through observation, interviews, and documentation. The instrument used is an information guide used when collecting data through observation, interview guidelines in the form of questions, documentation guidelines used to collect data. The data analysis techniques used are data reduction, data display, data retrieval. Research results Based on the results of the research and discussion above, the authors can conclude that the implementation of learning in Civics subjects with the application of the traditional engklek game media increased interest in learning and enthusiasm in following lessons. Student interest in learning in Civics subjects, showed that in interviews that had been conducted students really liked the game media after being applied in Civics subjects

Keywords : Analysis, Learning Interests, Learning Media, Aengklek Traditional Games

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek di MTs Batusitanduk. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di MTs Batusitanduk penelitian dilaksanakan tahun 2021. Dalam memperoleh sebuah data di perlukan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data diambil melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman informasi dipergunakan ketika pengumpulan data melalui pengamatan, pedoman wawancara berupa pertanyaan, pedoman dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data-data. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, penarikan data. Hasil penelitian Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dengan diterapkannya media permainan tradisional engklek minat belajarnya meningkat serta berantusias dalam mengikuti pelajaran. Minat siswa dalam belajar pada mata pelajaran PPKn, menunjukkan bahwa didalam wawancara yang telah dilakukan siswa sangat menyukai media permainan setelah diterapkan dimata pelajaran PPKn.

Kata kunci: Analisis, Minat Belajar, Media pembelajaran, Permainan Tradisional aengklek

Pendahuluan

Menurut Sugiyono, (2015: 335) analisis adalah kegiatan untuk mencari pola

atau cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar

bagian, serta hubungannya dengan keseluruhan. proses pemecahan atau menguraikan suatu informasi atau materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dimengerti dan dipahami untuk diketahui keadaan yang sebenarnya. Dalam menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran serta minat belajar. Menurut Whiterington (1985:136) minat mempunyai fungsi yaitu dapat mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuan hidup seseorang sedangkan Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Susanto, 2013: 5). Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan belajar seseorang akan mendapatkan pengalaman sehingga berubah perilakunya sesuai dengan apa yang dipelajari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, "Pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Metode atau model pembelajaran juga sangat diperlukan dalam dunia pendidikan karena termasuk penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Prinsip bermain sambil belajar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar. Dalam bermain, peserta didik mempunyai kebebasan untuk menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi kehendak hatinya. Permainan tradisional

menurut Mulyani (2016: 47-48) bahwa di dalamnya terdapat nilai-nilai yang dapat ditanamkan, nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam masyarakat. Di sekolah, guru dapat menerapkan media pembelajaran ini untuk mengembangkan karakter siswa. Di perkuat oleh Menurut Kurniati, (2016: 2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan diajarkan turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Menurut Sumarsono, (2001: 6) Pendidikan Kewarganegaraan adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari seorang warga negara, dan memecahkan berbagai masalah hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menerapkan konsepsi falsafah bangsa, Wawasan Nusantara, dan ketahanan Nasional. Pendidikan kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai dan norma yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pembelajaran nilai-nilai dan moral pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini tidak hanya pada aspek kognitif saja tetapi juga pengamalan pada kehidupan sehari-hari seorang siswa dilingkungan

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek di MTs Batusitanduk.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. penelitian dengan menggunakan pendekatan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi keadaan yang sedang berlangsung. Lokasi penelitian akan

dilaksanakan di SMP MTs Batusitanduk. Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan kelengkapan data yang ingin diteliti, maka di perlukan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. penelitian ini peneliti menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis Data antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Nasaruddin VIII C secara langsung pada tanggal 20 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar”? siswa menjawab media yang digunakan selama belajar yaitu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yang ditanyakan penulis kepada siswa yaitu “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran? Alasannya”? siswa menjelaskan bahwa, siswa memahaminya karena permainan tradisional engklek mengingatkan semasa waktu kecil. Pertanyaan ketiga yang ditanyakan penulis kepada siswa dimana pertanyaannya yaitu “Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? siswa memberikan jawaban bahwa dia menyukainya sehingga sangat menyenangkan bisa belajar sambil bermain. Pertanyaan keempat yaitu “Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? siswa memberikan jawabannya bahwa dia tidak setuju permainan engklek diterapkan di setiap mata pelajaran karena di setiap mata pelajaran memiliki masing-masing strategi tersendiri dalam menumbuhkan semangat belajar.

Pertanyaan kelima yang dilontarkan penulis kepada siswa “Bagaimana semangat

belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? secara spontan siswa menjawab bahwa dia sangat bersemangat belajar setelah memainkan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keenam yaitu “Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? siswa menjelaskan bahwa dia fokus belajar karena bisa bermain sambil belajar dan bisa mengingat lagi masa-masa sewaktu kecil. Dan pertanyaan ketujuh yang ditanyakan penulis yaitu “Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek”? siswa langsung menjawab dimana jawaban dari pertanyaan tersebut minat belajarnya saat menggunakan media permainan tradisional engklek itu biasa-biasa saja.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Nurul Hijrah VIII C secara langsung pada tanggal 20 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar”? Nurul Hijrah menjawab media yang telah diterapkan selama belajar yaitu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? menjawab bahwa sudah memahami materi dan tidak ada kesulitan yang ditemukan dalam belajar sehingga mudah untuk belajar sambil bermain permainan engklek karena berhubungan permainan engklek mudah untuk dimainkan. Pertanyaan ketiga “Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? dengan hati senang siswa menjawab bahwa tentu sangat senang bermain sambil belajar apa lagi diterapkan di mata pelajaran PPKn. Pertanyaan keempat yang ditanyakan oleh penulis yaitu “Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? siswa menjelaskan bahwa Dia tidak setuju ketika permainan

tradisional engklek itu diterapkan disetiap mata pelajaran. Pertanyaan kelima yaitu “Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjawab bahwa pada saat proses belajar mengajar berlangsung lebih bagus dan menyenangkan. Selanjutnya pertanyaan keenam yaitu “Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? menjelaskan bahwa tentu fokus kepada materi pelajaran walaupun belajar sambil bermain karena dalam memainkan permainan tradisional engklek menimbulkan rasa semangat. Kemudian pertanyaan ketujuh dimana pertanyaan adalah “Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek”? siswa menjelaskan bahwa setelah permainan tradisional engklek dimainkan minat belajar meningkat.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Fahira Nadie VIII C secara langsung pada tanggal 20 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar” menjelaskan bahwa media permainan yang telah diterapkan selama belajar itu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? siswa memahami materi karena dari permainan tradisional engklek siswa bisa memahami pelajaran. Adapun pertanyaan ketiga adalah “Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjawab dengan jawaban setuju ketika di mata pelajaran PPKn diterapkan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keempat “Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran”? Alasannya? menjelaskan bahwa menyetujui jika permainan tradisional engklek diterapkan disetiap mata pelajaran karena

permainan tersebut sebagian banyak orang menyukai permainan tradisional engklek. Selanjutnya dengan pertanyaan kelima yaitu “Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjawab dengan senang hati bahwa menyukai permainan tradisional engklek dan lebih bersemangat lagi dalam belajar. Pertanyaan keenam yaitu “Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? menjawab dan menjelaskan bahwa tertarik karena media permainan tradisional engklek sangat bagus untuk dimainkan apalagi dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Kemudian pertanyaan ketujuh dimana pertanyaannya adalah “Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjelaskan bahwa lebih fokus pada materi pelajaran PPKn dengan adanya diterapkan media permainan tradisional engklek.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Nurfadillah kelas VIII C secara online melalui aplikasi watshap pada tanggal 23 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar”? menjelaskan bahwa media permainan yang telah diterapkan selama belajar itu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua adalah “Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? menjelaskan bahwa lebih memahami materi pelajaran PPKn alasannya karena permainan tradisional engklek mudah untuk dimainkan sehingga jika diterapkan dipelajaran PPKn sangat bagus. Pertanyaan ketiga “Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjawab bahwa menyukai dalam memainkan permainan engklek ketika mata pelajaran PPKn. Pertanyaan keempat dimana pertanyaannya “Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya

diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? menjelaskan bahwa tidak setuju karena jika kita belajar sambil melakukan permainan akan mudah lelah. Melangkah ke pertanyaan kelima “Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjelaskan bahwa dalam proses belajar mata pelajaran PPKn lebih menyenangkan sehingga tidak cepat merasa bosan. Pertanyaan keenam yaitu “Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? menjelaskan bahwa tentu lebih fokus karena menumbuhkan rasa semangat untuk belajar. Kemudian pertanyaan ketujuh yang ditanyakan oleh penulis “Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjelaskan bahwa setelah belajar sambil memainkan permainan tradisional engklek minat belajar menjadi bagus. Penulis mewawancarai siswa yang bernama Siti Azizah kelas VIII C secara online melalui aplikasi watshap pada tanggal 23 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama yang ditanyakan penulis yaitu “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar”? menjelaskan bahwa media yang digunakan selama belajar itu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? Menjelaskan bahwa ketika permainan engklek di diterapkan di mata pelajaran lebih memahami materi dan tidak sedikitpun menemukan kesulitan dalam memainkan permainan sambil belajar karena permainan tradisional engklek itu menyenangkan. Adapun pertanyaan ketiga “Apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? Menjawab bahwa media permainan tradisional engklek disukai. Dan pertanyaan keempat yaitu “Menurut kamu apakah media permainan

tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? Menjelaskan bahwa permainan engklek bagusnya diterapkan di beberapa mata pelajaran saja karena jika permainan tradisional engklek di terapkan di semua mata pelajaran akan menimbulkan rasa bosan. Pertanyaan kelima “Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek? Menjawab bahwa menyukai permainan tradisional engklek. Dan kemudian pertanyaan keenam “Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? Menjelaskan bahwa memiliki ketertarikan dalam belajar jika diiringi dengan permainan tradisional engklek. Kemudian pertanyaan ketujuh “Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjawab bahwa dalam proses sambil memainkan permainan tradisional engklek minat belajar lebih bagus.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Arianti kelas VIII C secara online melalui aplikasi watshap pada tanggal 23 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang pernah digunakan selama belajar”? menjelaskan bahwa media pelajaran yang telah diterapkan selama belajar yaitu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? menjelaskan bahwa memahami materi dan tidak mengalami kesulitan karena permainan yang diterapkan di pelajaran cukup mudah untuk di mainkan. dan pertanyaan ketiga “apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjelaskan bahwa menyukai pelajaran PPKn ketika diterapkan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keempat “menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”?

menjelaskan bahwa menyukai permainan engklek bila di teras di setiap mata pelajaran. Pertanyaan kelima yaitu “bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjelaskan bahwa semakin bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran PPKn. Kemudian pertanyaan keenam yang berbunyi “apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya”? menjelaskan bahwa lebih fokus belajar PPKn setelah melakukan permainan karena tidak semua mata pelajaran menerapkan media permainan. Kemudian pertanyaan ketujuh dimana pertanyaannya adalah “bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek? Menjelaskan bahwa sangat berantusias jika proses belajar sambil memainkan permainan tradisional engklek. Penulis mewawancarai siswa yang bernama Muh Rehan kelas VIII C secara online melalui aplikasi whatsapp pada tanggal 24 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang pernah digunakan selama belajar”? menjelaskan bahwa media yang digunakan selama belajar yaitu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Alasannya”? menjelaskan bahwa lebih memahami materi pelajaran. Pertanyaan ketiga “apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjelaskan bahwa menyukai mata pelajaran PPKn jika melakukan permainan tradisional engklek. Keempat dimana pertanyaannya “menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? menjelaskan bahwa tidak menyetujui jika permainan tradisional diterapkan di setiap mata pelajaran karena akan merasa bosan dan jenuh hanya dengan memainkan permainan yang itu-itu saja. Pertanyaan kelima

“bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjelaskan bahwa lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran PPKn. Kemudian pertanyaan keenam “apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya? Menjelaskan bahwa begitu tertarik belajar apalagi dalam proses belajar itu diiringi dengan permainan seperti permainan tradisional engklek. Selanjutnya ke pertanyaan ketujuh “bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek? Menjelaskan bahwa minat belajar lebih meningkat dan lebih bersemangat untuk terus belajar. Penulis mewawancarai siswa bernama Abdul Kahir melalui aplikasi whatsapp pada tanggal 24 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertamanya “media apa saja yang pernah digunakan selama belajar”? menjelaskan bahwa media yang telah diterapkan selama belajar yaitu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran? Alasannya”? menjelaskan bahwa lebih memahami materi karena lebih menyenangkan jika belajar sambil bermain. Kemudian pertanyaan ketiga “apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek”? menjelaskan bahwa sangat senang belajar dan menyenangkan belajar PPKn sambil melakukan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keempat yaitu “menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya”? menjelaskan tidak perlu menerapkan permainan tradisional engklek di setiap mata pelajaran karena setiap pelajaran itu berbeda-beda caranya dalam membangun suasana belajar. Selanjutnya pertanyaan kelima “bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek”? menjelaskan bahwa sangat bersemangat

belajar ketika permainan engklek diterapkan dipelajaran PPKn. Kemudian pertanyaan keenam “apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisioanal engklek? Alasannya?” menjelaskan bahwa tertarik dalam melakukan permainan engklek diterapkan akan tetapi lebih berfokus kepada permainannya saja. Dan pertanyaan ketujuh “bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek?” menjawab bahwa minat belajar lebih meningkat dan selalu berantusias dalam mengikuti pelajaran.

Penulis mewawancarai siswa bernama Ferdiansyah melalui aplikasi wastshap pada tanggal 24 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertamanya “media apa saja yang pernah digunakan selama belajar?” menjelaskan bahwa media yang diterapkan Selama belajar itu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran? Alasannya?” menjelaskan bahwa tidak menyetujui jika setelah memainkan permainan tradisional engklek akan lebih memahami materi karena ketika lelah ketika memainkan permainan tradisional engklek akan mengakibatkan kuraang fokus kepada mata pelajaran. Pertanyaan ketiga “apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek?” menjelaskan bahwa tidak terlalu suka dengan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keempat yaitu “menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan disetiap mata pelajaran? Alasannya?” menjelaskan bahwa tidak menyetujui diterapkannya permainan tradisional engklek disetiap mata pelajaran karena permainan engklek ini menguras tenaga. Selanjutnya pertanyaan kelima “bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek?” menjelaskan bahwa tetap bersemangat dalam belajar walaupun permainan tradisional engklek tidak

diterapkan. Kemudian pertanyaan keenam “apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisioanal engklek? Alasannya?” menjelaskan bahwa kalau masalah katertarikan tidak begitu tertarik dengan permainan tradisional engklek. Dan pertanyaan ketujuh “bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek?” menjelaskan bahwa tanpa adanya permainan tradisional engklek akan tetap minat belajar. Penulis mewawancarai siswa bernama Sri Wahyuni melalui aplikasi wastshap pada tanggal 24 Oktober 2021 dimana pertanyaan pertamanya “media apa saja yang pernah digunakan selama belajar?” menjelaskan bahwa media yang diterapkan Selama belajar itu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran? Alasannya?” menjelaskan bahwa memudahkan dalam memahami materi pelajaran. Pertanyaan ketiga “apakah kamu menyukai pelajaran PPKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek?” menjelaskan bahwa merasa sangat senang dan menyenangkan dalam proses belajar membuat tidak mudah bosan. Pertanyaan keempat yaitu “menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan disetiap mata pelajaran? Alasannya?” menjelaskan bahwa kalau untuk diterapkan disemua mata pelajaran mungkin tidak bagus karena akan merasa bosan dan jenuh jika semua mata diterapkan permainan tradisional engklek. Selanjutnya pertanyaan kelima “bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek?” menjelaskan bahwa merasa cukup bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kemudian pertanyaan keenam “apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisioanal engklek? Alasannya?” menjelaskan bahwa akan lebih fokus kemateri jika diterapkan dipelajaran

PPKn. Dan pertanyaan ketujuh “bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek?” menjelaskan bahwa minat belajar cukup baik sebab tidak merasa bosan karena hanya membahas pelajaran saja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Batustanduk dengan analisis minat belajar siswa melalui media pembelajaran PPKn. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari metode permainan tradisional engklek seperti siswa lebih aktif dalam belajar serta bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa setuju jika media permainan tradisional ini diterapkan di mata pelajaran PPKn sedangkan kelemahan dari metode permainan tradisional engklek siswa merasa bosan jika diterapkan disetiap mata pelajaran selain dari pada itu siswa lebih akan berfokus kepada permainan jika permainan diterapkan disetiap mata pelajaran. Dengan melihat hasil penelitian bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup ketika memainkan permainan tradisional engklek di sela-sela proses belajar sebab banyak dari siswa yang menyukai dan bersemangat dalam menerapkan permainan tradisional engklek di mata pelajaran PPKn. Menurut Frietas dalam sebuah journal of educationa mengungkapkan bahwa media permainan memiliki nilai tersendiri dibandingkan dengan media lainnya, sebab media permainan membuat proses belajar akan

lebih menarik, menyenangkan, seru dan tidak akan merasa bosan. Selain itu komunikasi antara guru dengan siswa menjadi lebih lancer dan santai sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh guru akan menjadi terwujud

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dengan diterapkannya media permainan tradisional engklek minat belajarnya meningkat serta berantusias dalam mengikuti pelajaran. Minat siswa dalam belajar pada mata pelajaran PPKn, menunjukkan bahwa didalam wawancara yang telah dilakukan siswa sangat menyukai media permainan setelah diterapkan di mata pelajaran PPKn

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rinneka Cipta
- Kurniati, Euis, 2005. Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyani, Novi, 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.