IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SD NEGERI 164 PEKANBARU KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

SYAFRIZON
NIM. 1238.22.1481

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Syafrizon**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1481
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Panjang, 18 April 1986
Program	: Sarjana (S1) / PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul : **Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penelitian ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 14 April 2026

Yang membuat pernyataan

SYAFRIZON
NIM. 1238.22.1481

Dr. ZALISMAN, S.Pd.,M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Syafrizon*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara :

Nama	: Syafrizon
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1481
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Panjang, 18 April 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, Juli 2026
Pembimbing I

Dr. ZALISMAN, S.Pd.,M.Pd.I
NIDN. 2113108701

NIKMAII, S.Pd.I, M.Pd.I.
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Syafrizon*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara :

Nama	: Syafrizon
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1481
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Panjang, 18 April 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, Juli 2026
Pembimbing II

NIKMAII, S.Pd.I,M.Pd.I
NIDN.2107018704

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : **Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru** , yang ditulis oleh :

Nama	: Syafrizon
NIM	: 1238.22.1481
Tempat/ Tanggal Lahir	: Kp. Panjang, 18 April 1986
Program	: Sarjana (S1) / PGMI

Untuk diajukan dalam ujian munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, Juli 2026

Pembimbing I

Dr. ZALISMAN, S.Pd.,M.Pd.I
NIDN. 2113108701

Pembimbing II

NIKMAH, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2107018704

Mengetahui :
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

VIOLETA INAYAH PAMA, M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0246/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Implementasi Permainan Tradisional *Engklek* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila *Siswa Kelas II SD Negeri 164* Pekanbaru Kecamatan Tuah *madani* Kota Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Syafrizon**
NIM : 1238.22.1481
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Selasa, 04 Agustus 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II

(H. Zailun Abidin, M.Pd..)
NIDN. 2112056703

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Lita Arfah, SP., M.Si.)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 10 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125123604

MOTTO

"Pendidikan itu emas dan usia hanya angka dalam pendidikan"

-Syafrizon-

PERSEMBAHAN

“Yang Utama dari segalanya”

Rasa syukur yang tiada habisnya kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya telah menuntunku, sehingga dengan bekal pengetahuan yang telah engkau anugerahkan dan ridhoi kepadaku atas izinmu akhirnya peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam yang tak kan terlupakan semoga berlimpah pada Nabi Muhammad SAW.

“Orang Tuaku”

Emak dan Ayah tersayang, terima kasih atas dukungan moral, doa dan kasih sayang yang melimpah sungguh saya rasakan dari kalian. Terima kasih juga kepada Emak dan Ayah yang sudah bersabar mendidik dan membesarkan saya selama ini, Saya selalu panjatkan doa kepada yang maha kuasa semoga allah senantiasa memberkahi umur dan memberikan kesehatan.

“Dosen Pembimbing”

Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I sebagai dosen pembimbing I. Ibu Nikmah S.Pd.I., M.Pd.I sebagai dosen pembimbing II, saya mengucapkan terima kasih telah meluangkan waktu, mengajari, dan membimbing saya demi terwujudnya skripsi yang baik dan benar.

“Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau”

Terima kasih kepada Bapak dan Ibuk dosen serta pegawai dan mahasiswa UNIVERSITAS ISLAM Al-Kifayah Riau

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafaat di yaumul qiyamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **"Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru"**.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Pembina Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd.,M.Pd.I selaku Rektor sekaligus dosen pembimbing I di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II , dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuan atas penyelesaian skripsi ini.
6. Nikmah, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu dan kemudahan selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Nurhayati, M. Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri 164 Pekanbaru yang telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian di sekolah, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
9. Hazani, S. Pd. MM selaku wali kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

10. Istriku tercinta Fitriya Lukita Ningtias dan Orang tua yang telah memberikan semangat, bantuan dan do'a terbaiknya sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Pekanbaru, 14 April 2026
Peneliti

SYAFRIZON
NIM: 1238.22.1481

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **ii**
NOTA DINAS ..... **iv**
PERSETUJUAN ..... **v**
PENGESAHAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR GRAFIK ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xix**
ABSTRAK ..... **xxi**
ABSTRACT ..... **xxii**
ABSTRAK ARAB ..... **xxiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Permasalahan 7
1. Identifikasi Masalah 7
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9
E. Manfaat Penelitian 9
a. Manfaat Teoritis 9
b. Manfaat Praktis 9

BAB II KAJIAN TEORI 11
A. Landasan Teori.....11
B. Penelitian Relevan 22
C. Kerangka Berpikir.....25
D. Hipotesis Tindakan 27
E. Indikator Keberhasilan.....28
1. Indikator Kinerja Guru 28
2. Indikator Aktifitas Belajar Siswa 29
3. Indikator Ketuntasan Belajar.....30
4. Indikator Keberhasilan Penelitian 30
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Jenis Penelitian 31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....34
D. Prosedur Penelitian.....34
1. Perencanaan (Planning).....35
2. Tindakan Penelitian (Acting) 36
3. Observasi Tindakan (observing) 37
4. Refleksi (Reflecting) 37
E. Teknik Pengumpulan data 38
F. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL PENELITIAN.....47
A. Deskripsi Data Awal.....47
1. Riwayat Sekolah.....47
2. Visi dan Misi Sekolah 48
3. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 51
4. Profil Awal Pembelajaran 53
5. *Setting* Ruang Kelas 57
B. Deskripsi Per Siklus 58
1. Siklus 1 58
2. Siklus 2 69

C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 81
1. Pembahasan Siklus 1 81
2. Pembahasan Siklus 2.....84
BAB V PENUTUP.....96
A. Kesimpulan 96
B. Saran 98
DAFTAR PUSTAKA.....100
LAMPIRAN.....104
RIWAYAT HIDUP 179

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Rekapitulasi Hasil Ulangan Semester Ganjil Pendidikan Pancasila Kelas II SDN 164 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2025/2026 3
Tabel III. 2 Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa 45
Tabel III. 3 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa 46
Tabel IV. 1 Profil Sekolah 48
Tabel IV. 2 Daftar Urut Kepangkatan Kepegawaian Sekolah Tahun 2026 51
Tabel IV. 3 Data Jumlah Siswa SD Negeri 164 Pekanbaru 53
Tabel IV.4 Hasil Ulangan Pendidikan Pancasila Semester Ganjil Siswa Kelas II A 55
Tabel IV. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I 62
Tabel IV. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 63
Tabel IV. 7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 65
Tabel IV. 8 Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I 66
Tabel IV. 9 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II 76
Tabel IV. 10 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 76
Tabel IV. 11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 78
Tabel IV. 12 Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Berpikir Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila 27
Gambar III. 1 Siklus PTK 35
Gambar IV. 1 Visi SD Negeri 164 Pekanbaru 49
Gambar IV. 2 Misi SD Negeri 164 Pekanbaru 50
Gambar IV. 3 Setting Ruang Kelas 58

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV. 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 dan Siklus 2 89
Grafik IV. 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.....92
Grafik IV. 3 Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.....95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar 104
Lampiran 2 : Instrumen Lembar Observasi Aktivitas.....125
Lampiran 3 : Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa 130
Lampiran 4 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....133
Lampiran 5 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 135
Lampiran 6 : LKPD Siklus 1.....146
Lampiran 7 : LKPD Siklus 2.....150
Lampiran 8 : Hasil Silus 1 dan Siklus 2.....153
Lampiran 9 : Lembar Soal Evaluasi Siklus 1.....156
Lampiran 10 : Lembar Soal Evaluasi Siklus 2.....159
Lampiran 11 : Hasil Evaluasi Siklus 1 dan Siklus 2 164
Lampiran 12 : Daftar Hadir Siswa 173
Lampiran 13 : Surat Izin Riset dan Balasan Riset.....175
Lampiran 14 : Foto Kegiatan 177

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Transliteration), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Ũ misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

C. Ta' marbûthah (ة)

Ta' marbuthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *arisalat li al-madrasah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *Mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya الله رحمة في menjadi fi *rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafadh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.

ABSTRAK

SYAFRIZON (2026) : Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru. Hasil ulangan semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan hanya 25% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 75% belum tuntas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan persentase dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 58,33% pada awal Siklus I menjadi 100% pada akhir Siklus 2, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 75% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus 2. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 69,79 pada prasiklus menjadi 76,67 dengan ketuntasan 75% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 87,50 dengan ketuntasan 91,67% pada Siklus 2. Dengan demikian, implementasi permainan tradisional engklek terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru.

Kata Kunci: Implementasi, Permainan Tradisional Engklek, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

Syafrizon (2026): Implementation of the Traditional Game Engklek to Improve Civic Education Learning Outcomes for Grade II Students at State Elementary School 164 Pekanbaru.

This study was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among second-grade students at State Elementary School 164 Pekanbaru. Results from the odd-semester examinations for the 2025/2026 academic year indicated that only 25% of students met the Learning Objective Achievement Criteria, while 75% had not yet achieved mastery. This study aimed to describe the implementation of the traditional game engklek in Civic Education lessons and to assess the improvement in student learning outcomes. The study employed the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 24 second-grade students at State Elementary School 164 Pekanbaru. Data collection techniques included observation, testing, and documentation, while data analysis utilized percentages and averages. The results demonstrated that implementing the traditional game engklek improved the quality of both the learning process and learning outcomes. Teacher activity increased from 58.33% at the beginning of Cycle I to 100% by the end of Cycle II, while student activity rose from 75% in Cycle I to 92% in Cycle II. Average student learning outcomes also improved: rising from 69.79 in the pre-cycle stage to 76.67 (with 75% mastery) in Cycle I, and further increasing to 87.50 (with 91.67% mastery) in Cycle II. Thus, the implementation of the traditional game engklek proved effective in enhancing learning activity and Pancasila Education learning outcomes for second-grade students at State Elementary School 164 Pekanbaru.

Keywords:. *Implementation, Traditional Engklek Game, Learning Outcomes, Civic Education.*

ABSTRAK ARAB

ملخص

شفريظان (٢٠٢٦) : تطبيق اللعبة التقليدية "إنجكليك" لتحسين مخرجات تعلم مادة "بانشاسيلا" لدى طلاب الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٤ بكانبارو.

جاءت هذه الدراسة استجابةً لتدني مخرجات التعلم في مادة "تعليم بانكاسيلا" لدى طلاب الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٤ بكانبارو. وأشارت نتائج امتحانات الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ إلى أن ٢٥ فى المفقط من الطلاب استوفوا معايير تحقيق أهداف التعلم، بينما لم يحقق ٧٥ فى المائة منهم مستوى الإتقان المطلوب بعد. هدفت الدراسة إلى وصف تطبيق اللعبة التقليدية "إنجكليك" في دروس "تعليم بانكاسيلا" وتقييم التحسن في مخرجات تعلم الطلاب. اعتمدت الدراسة نموذج "كيميس وماكتاغارت" للبحث الإجرائي الصفي، ونُفذت عبر دورتين شملتا مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة الدراسة ٢٤ طالباً من الصف الثاني في المدرسة المذكورة. وتضمنت تقنيات جمع البيانات الملاحظة والاختبار والتوثيق، بينما استُخدمت النسب المئوية والمتوسطات الحسابية لتحليل البيانات. وأظهرت النتائج أن تطبيق اللعبة التقليدية "إنجكليك" أدى إلى تحسين جودة كل من عملية التعلم ومخرجات التعلم؛ حيث ارتفع مستوى نشاط المعلم من ٥٨.٣٣ فى المائة في بداية الدورة الأولى إلى ١٠٠ فى المائة بنهاية الدورة الثانية، كما ارتفع نشاط الطلاب من ٧٥ فى المائة في الدورة الأولى إلى ٩٢ فى المائة في الدورة الثانية. كذلك تحسنت متوسطات نتائج تعلم الطلاب، إذ ارتفعت من ٦٩.٧٩ في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٧٦.٦٧ (بمستوى إتقان ٧٥ فى المائة) في الدورة الأولى، ثم زادت لتصل إلى ٨٧.٥٠ (بمستوى إتقان ٩١.٦٧ فى المائة) في الدورة الثانية. وبذلك، ثبتت فعالية تطبيق اللعبة التقليدية "إنجكليك" في تعزيز نشاط التعلم وتحسين مخرجات تعلم مادة "تعليم بانكاسيلا" لطلاب الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦٤ بكانبارو.

الكلمات الرئيسية : التطبيق، لعبة "إنجكليك" التقليدية، مخرجات التعلم، تعليم "بانشاسيلا".

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.[1] Fungsi pendidikan tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai kehidupan peserta didik sejak usia dini.

Dalam konteks pendidikan dasar, sekolah memiliki peran strategis sebagai fondasi awal pembentukan sikap, perilaku, dan karakter peserta didik. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan upaya menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.[2] Pandangan ini menegaskan bahwa proses pendidikan di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

---

[1] Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003).

[2] Ki Hajar Dewantara, *Bagian Pertama: Pendidikan* (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2013), hlm. 20

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, demokratis, dan bertanggung jawab.[3] Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya menekankan aspek pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga pembiasaan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya fase A (kelas I dan II), peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Menurut Jean Piaget, anak usia sekolah dasar awal belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.[4] Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara kontekstual, konkret, dan menyenangkan agar sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 12 November 2025 di kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan, sementara keterlibatan aktif siswa masih

[3] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 13.

[4] Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 2001), hlm. 45

terbatas. Sebagian siswa masih terlihat pasif, kurang fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sardiman, metode pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.[5]

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel I. 1 Rekapitulasi Hasil Ulangan Semester Ganjil Pendidikan Pancasila Kelas II SDN 164 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2025/2026

Kategori Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥75)	6 siswa	25%
Belum Tuntas (<75)	18 siswa	75%
Jumlah	**24 siswa**	**100%**

Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 18 siswa atau 75% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Persentase ketuntasan belajar yang belum mencapai standar klasikal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru masih perlu diperbaiki melalui upaya yang sistematis dan berkelanjutan.[6]

[5] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 96

[6] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 54.

Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penyebab rendahnya hasil belajar tersebut, penulis juga melakukan wawancara dengan wali kelas II pada tanggal 13 November 2025 di ruang guru SD Negeri 164 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara, wali kelas menyampaikan bahwa sebagian besar siswa kelas II memiliki karakteristik senang bermain dan belajar melalui aktivitas langsung. Namun, keterbatasan variasi metode pembelajaran menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa.[7]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila disebabkan oleh pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif serta belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat serta mengandung nilai-nilai budaya dan pendidikan. Permainan tradisional sangat dekat dengan dunia anak dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah.

Dalam penelitian ini, permainan tradisional yang dipilih adalah permainan engklek. Permainan engklek merupakan permainan melompat pada petak-petak

[7] Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis* (California: Sage Publications, 2014), hlm. 12.

tertentu dengan aturan yang harus dipatuhi oleh pemain. Permainan ini mengandung nilai-nilai kerja sama, kejujuran, disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.[8] Selain itu, permainan engklek menuntut konsentrasi, keseimbangan, serta interaksi sosial antar siswa. Menurut Mulyani, permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional anak yang dilakukan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang digambar di tanah secara bergantian. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat melatih keseimbangan tubuh, ketangkasan, serta kemampuan motorik anak dalam proses bermain sambil belajar.[9]

Pemilihan permainan engklek didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, permainan engklek sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret karena melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman langsung. Kedua, permainan engklek mudah diterapkan di lingkungan sekolah, tidak memerlukan alat yang rumit, serta sudah dikenal oleh siswa. Ketiga, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek relevan dengan materi Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menanamkan sikap disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab.[10]

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikemas melalui permainan tradisional engklek diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Siswa tidak hanya

[8] Sujarno, *Permainan Tradisional dan Nilai Budaya* (Yogyakarta: Ombak, 2010), hlm. 15.
[9] Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 15.
[10] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 322.

menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna.[11]

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam memberikan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan Judul "**Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru"**

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian istilah dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan atau pelaksanaan suatu rencana, metode atau strategi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif.[12] Dalam penelitian ini, implementasi berarti penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD.

2. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan rakyat yang telah dikenal secara turun-temurun di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada

---

[11] Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching* (Boston: Allyn & Bacon, 2009), 28.

[12] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 85

petak-petak yang digambar di tanah atau lantai secara berurutan sesuai aturan permainan. Engklek biasanya dimainkan secara berkelompok dan menuntut keterampilan fisik seperti keseimbangan, ketepatan, serta konsentrasi pemain.[13]

3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar Pendidikan Pancasila merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.[14]

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang dikemukakan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

a. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah.
b. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.
c. Guru belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

---

[13] Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Maulana, 2010), hlm. 134.

[14] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 22

d. Siswa kurang memahami nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
e. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka penelitian ini dibatasi pada implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II di SD Negeri 164 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II di SD Negeri 164 Pekanbaru?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II setelah implementasi permainan tradisional engklek di SD Negeri 164 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengimplementasikan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II di SD Negeri 164 Pekanbaru
2. Untuk peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II setelah implementasi permainan tradisional engklek di SD Negeri 164 Pekanbaru

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan permainan tradisional sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

   Membantu siswa meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami nilai-nilai Pancasila.

2. Bagi Guru

Menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta membantu guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi sekolah

   Memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan pembelajaran yang kreatif dan berbasis permainan tradisional.

4. Bagi Universitas

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi mahasiswa dan dosen dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional.

5. Bagi Peneliti

   Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam menerapkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran, serta menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila menjadi sarana strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini kepada peserta didik di sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter siswa sejak dini, seperti sikap religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.[15]

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah harus disesuaikan dengan perkembangan siswa yang masih membutuhkan pembelajaran konkret, kontekstual, dan menyenangkan agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.[16]

---

[15] Kaelan, *Pendidikan Pancasila*, (Yogyakarta: Paradigma, 2016), hlm. 45

[16] Kemendikbud, *Buku Guru Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kemendikbud, 2021), hlm. 12

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki karakter yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.[17] Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai sarana pembentukan identitas nasional serta memperkuat rasa cinta tanah air pada peserta didik. Menurut Winarno, Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan yang bertujuan membentuk warga negara yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara berdasarkan nilai-nilai Pancasila sehingga mampu berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.[18]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, sikap, serta perilaku yang mencerminkan karakter bangsa Indonesia.

2. Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Siswa kelas II SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui kegiatan langsung dan pengalaman nyata. Siswa juga memiliki karakteristik suka bermain, aktif bergerak, dan mudah merasa bosan jika pembelajaran

[17] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3.

[18] Winarno, *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 15.

disampaikan secara monoton.[19] Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.

Menurut Jean Piaget, tahap operasional konkret merupakan tahap perkembangan kognitif dimana anak mulai mampu berpikir secara logis, namun masih terbatas pada objek yang bersifat konkret atau nyata. Anak pada tahap ini lebih mudah memahami sesuatu melalui aktivitas langsung seperti bermain, mengamati, dan melakukan percobaan sederhana.[20]

Selain perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar juga memiliki karakteristik yang unik dalam proses belajar. Menurut Desmita, anak usia sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan kegiatan secara langsung.[21]

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya dirancang dengan melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas II sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu melalui kegiatan yang bersifat konkret, aktif, serta

[19] Piaget, Jean, *Psikologi Anak*, (Jakarta: Gramedia, 2018), hlm. 72
[20] Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 2008), hlm. 67.
[21] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 35.

menyenangkan agar materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang berkembang di masyarakat secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai budaya, sosial, serta pendidikan. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat melatih kerja sama, kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab.[22] Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.[23]

Menurut Mulyani, permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan mengandung nilai-nilai budaya, sosial, serta pendidikan yang dapat membentuk karakter anak.[24]

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang sangat penting bagi perkembangan anak. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar mengenai kerja sama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai antar teman.

---

[22] Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 34

[23] Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2017), hlm. 89

[24] Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 12.

Selain itu, permainan tradisional juga memiliki manfaat bagi perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Menurut Kurniati, permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan motorik anak, meningkatkan interaksi sosial, serta menanamkan nilai-nilai moral dan budaya yang terdapat dalam masyarakat.[25]

4. Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak di Indonesia. Permainan ini telah dikenal secara turun-temurun dan biasanya dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan petak-petak yang digambar di tanah atau lantai. Dalam permainan ini pemain harus melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak tertentu sesuai dengan aturan permainan yang telah disepakati.

Menurut Mulyani, permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat pada petak-petak yang digambar di tanah dengan menggunakan satu kaki secara bergantian hingga mencapai petak terakhir dan kembali ke titik awal. Permainan ini menuntut keseimbangan tubuh, ketelitian, serta konsentrasi pemain.[26]

Permainan engklek termasuk dalam jenis permainan motorik yang melibatkan aktivitas fisik dan koordinasi tubuh. Anak-anak harus menjaga keseimbangan ketika melompat menggunakan satu kaki, sekaligus mematuhi aturan permainan yang telah ditentukan.

---

[25] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 25.

[26] Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 44.

Selain itu, permainan engklek juga memiliki nilai sosial karena dimainkan secara bergantian dan melibatkan interaksi antar pemain. Melalui permainan ini anak-anak belajar untuk bersabar menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, serta menghargai teman yang sedang bermain.

Dengan demikian, permainan engklek tidak hanya berfungsi sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dapat menjadi sarana pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan fisik, sosial, dan emosional peserta didik.

5. Langkah-Langkah Permainan Engklek

Permainan engklek memiliki aturan dan langkah-langkah tertentu yang harus diikuti oleh setiap pemain. Aturan tersebut bertujuan agar permainan dapat berlangsung secara tertib dan adil.

Menurut Kurniati, langkah-langkah permainan engklek secara umum adalah sebagai berikut:[27]

1. Membuat gambar petak-petak engklek di tanah atau lantai menggunakan kapur.
2. Setiap pemain memiliki sebuah benda kecil yang disebut gaco atau penanda.
3. Pemain melempar gaco ke salah satu petak yang telah ditentukan.
4. Pemain melompat menggunakan satu kaki melewati setiap petak kecuali petak yang terdapat gaco.

[27] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 57.

5. Pada petak tertentu pemain boleh menapak dengan dua kaki sesuai aturan permainan.
6. Setelah mencapai petak terakhir, pemain kembali ke titik awal sambil mengambil gaco tanpa menyentuh garis.
7. Jika pemain menginjak garis, kehilangan keseimbangan, atau gaco keluar dari petak maka giliran berpindah kepada pemain berikutnya.

Langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa permainan engklek membutuhkan keterampilan motorik, konsentrasi, serta kemampuan mengikuti aturan permainan.

6. Nilai Pendidikan dalam Permainan Engklek

Permainan tradisional engklek memiliki berbagai nilai pendidikan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Nilai-nilai tersebut dapat membantu membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Menurut Mulyani, permainan tradisional mengandung berbagai nilai pendidikan antara lain nilai kerja sama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta sportivitas.[28] Dalam permainan engklek, anak-anak belajar untuk mematuhi aturan permainan yang telah disepakati bersama. Mereka juga belajar untuk menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap sportif. Selain itu, permainan ini juga melatih anak untuk bersabar menunggu giliran serta menghargai teman yang sedang bermain.

Permainan engklek juga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak. Kegiatan melompat dengan satu kaki melatih keseimbangan

[28] Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, hlm. 48.

tubuh, koordinasi gerak, serta kekuatan otot kaki. Hal ini sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik anak usia sekolah dasar.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, permainan engklek juga dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, serta sikap saling menghargai antar teman.

7. Kelebihan Permainan Engklek dalam Pembelajaran

Penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses belajar siswa. Menurut Kurniati, permainan tradisional memiliki beberapa kelebihan antara lain:[29]

1. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
3. Mengembangkan keterampilan motorik dan sosial anak.
4. Menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa.
5. Mudah diterapkan karena tidak memerlukan alat yang rumit.

Dengan adanya kelebihan tersebut, permainan engklek dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

8. Kekurangan Permainan Engklek

Meskipun memiliki banyak manfaat, permainan engklek juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya di kelas. Beberapa kekurangan permainan engklek antara lain:[30]

---

[29] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, hlm. 63.

[30] Ibid., hlm. 102

1. Membutuhkan ruang yang cukup luas untuk menggambar petak permainan.
2. Jika jumlah siswa terlalu banyak, waktu bermain dapat menjadi lebih lama.
3. Guru perlu mengelola kelas dengan baik agar permainan tetap berjalan tertib.

Namun demikian, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan pengaturan waktu dan pengelompokan siswa secara efektif oleh guru.

9. Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran merupakan proses penerapan permainan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar. Melalui permainan tradisional, siswa dapat belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, permainan tradisional dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai antar siswa.[31] Menurut Hamalik, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif baik secara mental maupun fisik dalam proses belajar.[32] Oleh karena itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan

[31] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 101

[32] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 27.

karakteristik anak yang senang bermain dan bergerak. Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya belajar memahami materi pembelajaran, tetapi juga belajar mengenai nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, serta tanggung jawab. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan tetapi juga pembentukan karakter peserta didik. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

10. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[33] Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan

[33] Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 22

peserta didik. Sedangkan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan.[34] Dalam proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar biasanya diukur melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Evaluasi tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru.

11. Hubungan Permainan Tradisional dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami materi dan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Sardiman, motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin besar pula kemungkinan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.[35] Permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi untuk

[34] Ibid., hlm.30

[35] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 75.

meningkatkan motivasi belajar siswa karena kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga melibatkan aktivitas bermain yang menyenangkan. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, implementasi permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD sehingga mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai bahan perbandingan dan penguat bahwa penelitian yang dilakukan memiliki dasar ilmiah serta memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Ari Utami dkk. (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Ari Utami, Ana Fitrotun Nisa, Heri Maria Zulfiati, dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono (2025) berjudul "Analisis Isi Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila pada Permainan Tradisional sebagai Literasi Budaya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung berbagai nilai karakter yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong,

tanggung jawab, disiplin, dan sikap saling menghargai. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Perbedaannya, penelitian Ari Utami dkk. berfokus pada analisis isi nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional sebagai literasi budaya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih menekankan pada implementasi permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Penelitian Trisna Kusuma Wardani dkk. (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Trisna Kusuma Wardani, Gozi Andika Alvawaz, dan Akhmad Muzakkir (2025) berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Panca Main Indonesia terhadap Pemahaman Pancasila". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Panca Main Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penggunaan permainan tradisional juga mampu meningkatkan keaktifan siswa serta kerja sama dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Perbedaannya, penelitian Trisna Kusuma Wardani dkk. menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan melihat pengaruh permainan terhadap pemahaman siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui penerapan permainan tradisional engklek guna meningkatkan hasil belajar siswa..

3. Penelitian Dewi Ratna Sari dkk. (2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ratna Sari, Sudarsih, dan Subijantoro (2024) berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pancasila". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus tindakan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran serta menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Perbedaannya, penelitian Dewi Ratna Sari dkk. menggunakan media permainan ular tangga Pancasila, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan permainan tradisional engklek sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa permainan tradisional maupun permainan edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian sebelumnya umumnya hanya meneliti nilai karakter dalam permainan tradisional atau pengaruh permainan terhadap pemahaman siswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas II sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi permainan tradisional engklek sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II di SD Negeri 164 Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini. Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis. Kondisi tersebut

menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, serta hasil belajar yang diperoleh belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

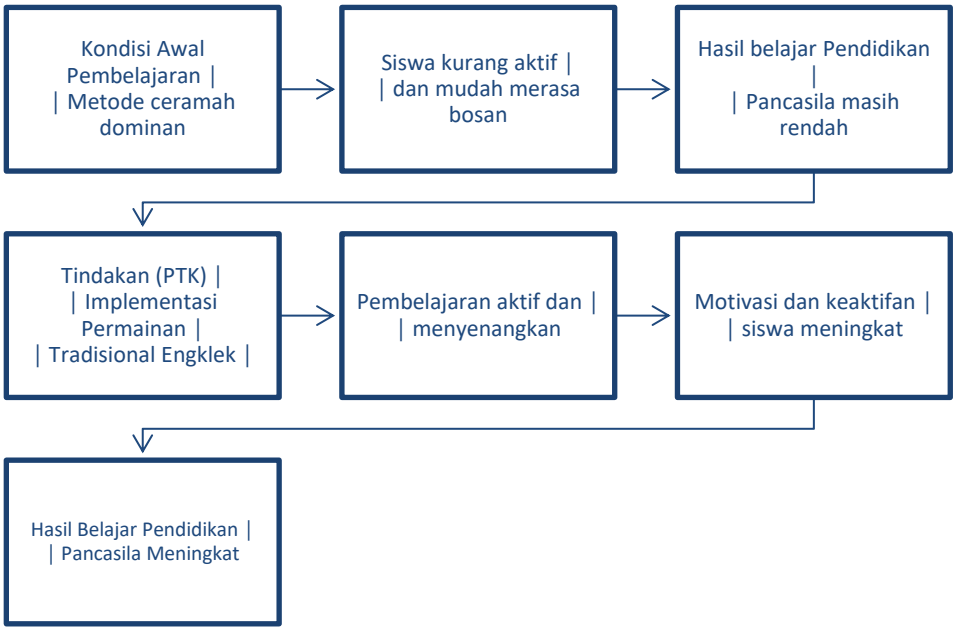
Siswa kelas II sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, konsentrasi, serta interaksi sosial antar siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ini juga mengandung nilai-nilai pendidikan seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

Melalui implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas bermain yang terarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan kerja sama antar teman, serta membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret.

Dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar siswa, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru.

Hubungan antara kondisi awal pembelajaran, penerapan permainan tradisional engklek, serta peningkatan hasil belajar siswa dapat digambarkan dalam kerangka berpikir berikut.



Gambar II. 1 Kerangka Berpikir Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Jika pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dengan mengimplementasikan permainan tradisional engklek, maka hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II sekolah dasar akan meningkat.
2. Jika implementasi permainan tradisional engklek diterapkan dalam pembelajaran, maka terjadi peningkatan signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD Negeri 164 Pekanbaru.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan penelitian setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan. Indikator keberhasilan ditetapkan berdasarkan peningkatan proses dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Indikator Kinerja Guru

Kinerja guru dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila guru mampu melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengintegrasikan permainan tradisional engklek sesuai dengan langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun indikator kinerja guru dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
b. Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah permainan tradisional engklek kepada siswa secara jelas.
c. Guru menunjukkan media permainan engklek seperti gambar petak permainan dan alat yang digunakan dalam permainan.
d. Guru mengajak siswa bermain dan menentukan giliran bermain secara tertib.
e. Guru membimbing siswa selama pelaksanaan permainan engklek berlangsung.

f. Guru mengarahkan siswa untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas selama permainan berlangsung.
g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi mengenai nilai-nilai yang diperoleh dari permainan.
h. Guru memberikan penguatan terhadap materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan kegiatan permainan.
i. Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
j. Guru melakukan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Indikator Aktifitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan tradisional engklek. Adapun indikator aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan aturan permainan engklek.
b. Siswa mengikuti permainan engklek sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan oleh guru.
c. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan engklek.
d. Siswa mampu bekerja sama dengan teman selama kegiatan permainan berlangsung.
e. Siswa menunjukkan sikap disiplin dengan mematuhi aturan permainan.

f. Siswa menunggu giliran bermain dengan tertib.
g. Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
h. Siswa berani menyampaikan pendapat atau pengalaman yang diperoleh dari permainan.
i. Siswa mampu menghubungkan kegiatan permainan dengan nilai-nilai Pancasila yang dipelajari.
j. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias sampai kegiatan pembelajaran selesai.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Indikator hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang berlaku di SD Negeri 164 Pekanbaru yaitu nilai tujuh puluh lima.

4. Indikator Keberhasilan Penelitian

Keberhasilan dalam penelitian ini ditinjau dari proses dan hasil pembelajaran yang diukur berdasarkan pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 164 Pekanbaru, yaitu 75. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah seluruh siswa memperoleh nilai ≥75 (mencapai KKTP) setelah pelaksanaan tindakan.