

**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Afida Novitasari¹, Encep Andriana², Siti Rokhmanah³
¹²³PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹2227210057@untirta.ac.id, ²andriana1188@untirta.ac.id,
³sitirokmanah@untirta.ac.id

ABSTRACT

Games are activities that can be used as a medium in elementary school students' learning, especially in improving students' critical thinking skills. So this research aims to find out how the implementation of traditional engklek game media can improve students' critical thinking skills in elementary schools. The research method used is descriptive qualitative data collection using data in the form of sentences and images originating from interviews, observations and documentation. Based on the research results, the traditional engklek game media is effectively used to improve students' critical thinking skills, which can be seen in teachers applying this media, students are able to carry out tasks well and students' critical thinking skills increase by seeing students systematically matching the questions with pictures in the book and to convey to friends who play engklek so that they match and get answers to the numbers on the engklek game box. So the traditional engklek game media is effective in improving elementary school students' critical thinking skills.

Keywords: Engklek Game, Media Learning, Critical Thinking

ABSTRAK

Abstrak Permainan merupakan kegiatan yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran siswa sekolah dasar terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media permainan tradisional engklek daam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif pengumpulan datanya menggunakan data yang berupa kalimat dan gambar yang berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media permainan tradisonal engklek efektif digunakan unuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan dapat dilihat dalam guru menerapkan media ini peserta didik mampu dalam melaksanakan tugas dengan baik dan kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dengan dilihat siswa secara sistematis menyamakan soal gambar yang ada di buku dan untuk disampaikan kepada temannya yang bermain engklek ini agar sesuai dan mendapatkan jawaban pada angka yang terdapat pada kotak permainan engklek. Maka media permaianan tradinal engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Engklek, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Permainan merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua. Sebab aktivitas bermain dalam permainan dapat menyebabkan seseorang merasa senang. Permainan sangat penting bagi anak-anak karena dapat melatih keterampilannya dan membuat anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Sebuah permainan memiliki berbagai jenis tingkatan, mulai dari yang paling mudah hingga yang paling sulit. Salah satu contohnya adalah permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, individu, bahkan bertentangan antar individu dan kelompok seperti perlombaan, yang dapat membuat anak merasa tertantang untuk mencoba memenangkan permainan dan menumbuhkan berpikir kritis setiap anak.

Pendidikan era digital saat ini sedang menghadapi tantangan yang kompleks. Siswa tidak hanya dapat menguasai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga harus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis untuk dapat

menghadapi perubahan yang cepat dalam dunia yang semakin rumit. Berpikir kritis menurut Wijayanti dan Trisiana (2018:179) adalah proses mental yang handal dan efektif untuk mengejar pengetahuan yang relevan dan benar tentang dunia. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk membantu siswa dalam menghubungkan informasi, menganalisis masalah, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Di dunia pendidikan era digital sangat berperan penting dalam memberikan media-media pembelajaran yang menarik dengan jangkauan lebih luas dan nyata. Tetapi perkembangan digital tersebut juga memiliki dampak pada hilangnya nilai-nilai budaya lokal yang masih bersifat tradisional. Hal ini dikarenakan semakin pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan pengurangan penerapan budaya lokal dalam bentuk permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. (Darmawan, dkk: 2021).

Perkembangan zaman yang semakin berkembang dan teknologi semakin canggih dan pesat, membuat pendidikan berdampak dalam pengembangan sistem kurikulum dalam setiap pembelajaran untuk

siswa. Pada saat ini kurikulum masih dalam masa transformasi perubahan dari kurikulum 13 ke dalam kurikulum merdeka, setiap kurikulum ini memiliki beberapa tujuan yang sama terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun permasalahan yang terjadi saat ini masih banyak guru yang tidak dapat memberikan media pembelajaran yang baik bahkan hanya mengajarkan dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar. Sedangkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kurikulum era digital saat ini, menurut (Milawati:29) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk membuat para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan berarti. Lalu media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Hasan:22). Dari

pendapatan diatas bahwa guru dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa yang bersifat kreatif, inovatif dan konkret agar siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat mengetahui pembelajaran yang nyata.

Implementasi media pembelajaran permainan tradisional engklek dapat menjadi salah satu metode untuk siswa dapat termotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar. Menurut Damayanti, dkk : 199. Engklek merupakan permainan tradisional diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Engklek mengandung nilai-nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi siswa. Siswa tidak hanya belajar saja namun sesekali mereka dibiarkan belajar sambil bermain sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, seru, dan tidak monoton, komunikasi antara siswa dan guru menjadi lebih lancar dan santai sehingga pesan yang ingin disampaikan guru dapat tercapai. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar batu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain ini merupakan pembelajaran

matematika (Anggrainia. Pujiastutib:92). Permainan tradisional engklek ini dapat disimpulkan sebagai permainan tradisional yang memiliki banyak sekali manfaat seperti mengandung nilai-nilai budi pekerti, kemampuan berpikir kritis, kerjasama, berinteraksi, motorik dan lain sebagainya.

Pada salah satu contoh Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam rangka kemampuan berpikir kritis yang telah di observasi oleh Peneliti ialah pada SDI Plus Al-Ijtihad. Penerapan media permainan tradisional engklek pada sekolah dasar yang peneliti observasi ini diterapkan pada materi matematika kepada siswa kelas 2, bahwa pembelajaran yang cocok diberikan kepada usia anak kelas 2 dengan diberikannya media pembelajaran yang menarik dan membuat anak termotivasi agar anak tidak mudah jenuh dan bosan. Guru memberikan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi matematika agar siswa dapat termotivasi dalam belajar sekaligus melestarikan kebudayaan Indonesia serta mengajarkan sikap sosial, seperti kejujuran, kerjasama, dan sabar, serta dapat melatih

kemampuan berpikir kritis dan motorik siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu metode untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan membuat siswa dapat termotivasi dalam belajar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang diterapkan oleh guru SDI Plus Al-Ijtihad kepada siswa kelas 2.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang dilakukan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya atau fakta untuk mendapatkan data yang signifikan (Sugiyono, 2017:8-9). Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, dimana pengumpulan datanya menggunakan data yang berupa kalimat dan gambar. Sehingga peneliti mengkaji data yang berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi segala hal yang berkaitan dengan pengimplementasian kegiatan

pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam rangka kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di SDI Plus Al-Ijtihad. Metode deskriptif ini juga menunjukkan cara berfikir secara induktif artinya peneliti mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan mengenai kegiatan pembelajaran, kegiatan praktek, dan program-program sekolah yang ada di SDI Plus Al-Ijtihad untuk kemudian mengerucut pada suatu kesimpulan teori. Penelitian kualitatif deskriptif menafsirkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi yang dalam konteks ini adalah kegiatan implementasi pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam rangka kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di SDI Plus Al-Ijtihad. Dalam penelitian kualitatif segala sesuatu yang akan dicari dari obyek penelitian belum jelas dan pasti masalahnya, sumber datanya, hasil yang diharapkan semuanya belum jelas sehingga tidak menutup kemungkinan akan adanya perubahan atau diorientasi arah penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan Implementasi media

pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam rangka kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Plus Al-Ijtihad pada materi pelajaran matematika, yaitu langkah-langkah berikut:

a. Perencanaan Media Pembelajaran

Pada langkah ini guru merencanakan sebuah perangkat pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan digunakan nantinya, seperti guru menyiapkan modul ajar, bahan ajar, lembar kegiatan pembelajaran siswa, media dan evaluasi yang akan dipakai sebagai bahan awal untuk memulai pembelajaran dalam diterapkan di kelas. Bahwa menurut (Suryapermana, 2017:183) Perencanaan pembelajaran merupakan pengambilan keputusan awal atas berbagai pilihan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dimana perencanaan mengandung rangkaian putusan dan penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Awal dalam melaksanakan media pembelajaran adanya perencanaan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Guru dalam melakukan perancangan perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran dapat dilihat pada kemampuan peserta didik agar dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda dengan siswa satu dengan yang lainnya, ada beberapa anak yang dalam pembelajaran pemahaman dalam menanggapi materi pelajaran cepat tanggap dan ada beberapa siswa yang memiliki keterlambatan dalam menerima pelajaran, maka guru melakukan pengelompokan siswa dalam sebuah kelas yaitu adanya 2 kelompok.

Guru melakukan pengelompokan siswa agar mempermudah guru dalam memperhatikan setiap perkembangan peserta didik. Dan guru melakukan perancangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik membuat

siswa aktif, kreatif dan dapat berpikir kritis. Maka peneliti mendapatkan bahwa guru membuat media pembelajaran dalam pelajaran matematika menggunakan permainan yaitu permainan tradisional engklek, dengan menggunakan media permainan akan membuat siswa semangat dalam belajar dan siswa akan termotivasi, aktif, berpikir kritis bahkan dapat berkolaborasi dengan teman kelompoknya pada saat pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek dilakukan dengan cara siswa dibagi menjadi dua kelompok dan guru membuat atau membentuk engklek dengan adanya 9 angka dibuat dengan menggunakan spidol pada lantai. Dan setiap kelompok memberikan perwakilan kelompoknya, siswa bermain secara bergantian dengan cara melompati semua angka didalam gambar engklek dengan membawa batu masing-masing yang nantinya akan dilempar ke angka berikutnya. Setelah siswa bermain engklek, siswa akan mengejar tugas yang ada pada buku masing-masing yaitu tugas mengenai pelajaran matematika yang berisi tentang gambar kotak dan hitunglah berapa kotak yang ada jika siswa

hitung sama seperti dengan permainan engklek maka disini siswa dilatih agar dapat berpikir kritis.

b. Pelaksanaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek Pada Pembelajaran Di Kelas

Berdasarkan pengamatan penelitian ini, dilakukan pengkajian terhadap pelaksanaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati bahwa subjek dalam melaksanakan media pembelajaran permainan tradisional engklek dilakukan pada materi pelajaran mengenai matematika hitungan pada 22 siswa di kelas 2 SD. Pelaksanaan media permainan tradisional engklek ini guru membagi siswa dalam 2 Kelompok dan guru membuat pola engkelnya dalam kelas menggunakan lantai yang di gambar menggunakan spidol. Seperti menurut Apriani 2013:4 Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah atau lantai dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian anak melompat dengan satu kaki dari kotak satu

kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan laki-laki.

Guru selanjutnya memberikan arahan terlebih dahulu pembelajaran pada media tradisional engklek ini yaitu pada setiap kelompok memberikan 2 perwakilan siswa untuk maju yang bermain dalam permainan tradisional engklek ini dan untuk siswa lainnya melihat soal pada bukunya masing-masing dan siswa yang bermain diberikan arahan oleh gurunya agar teman-teman kelompoknya dapat mengerjakan soal pada bukunya. Cara permainan tradisional engklek pada pengamatan peneliti bahwa dalam soal terdapat gambar kotak yang dimana siswa yang menjadi perwakilan akan maju secara bergantian sesuai kotak yang ada digambar buku hingga soal tersebut terjawab semua.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran di kelas memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa terutama terhadap materi matematika ini.

Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini memiliki kemampuan yang lebih baik dalam siswa berpikir kritis memahami materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari karena setiap siswa dapat berpikir kritis dengan siswa secara sistematis menyamakan soal gambar yang ada di buku dan untuk disampaikan kepada temannya yang bermain engklek ini agar sesuai dan mendapatkan jawaban pada angka yang terdapat pada kotak permainan engklek. Bahwa menurut Karim & Normaya (dalam Djawa, dkk. 2022:117) berpikir kritis adalah berpikir rasional dalam menilai sesuatu dengan cara melakukan mengumpulkan informasi sebelum mengambil atau mengambil keputusan terhadap permasalahan tertentu. Siswa yang dapat berpikir kritis memiliki ciri khusus yaitu dapat dilihat bagaimana siswa menghadapi suatu keadaan, masalah atau pendapat. Namun, kemampuan berpikir kritis setiap siswa berbeda-beda dalam menyelesaikan masalahnya.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terlihat mereka menjawab pertanyaan

dengan antusias dan bersemangat. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional engklek ini menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran dan melibatkan diri aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan juga pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Siswa juga saling membantu teman kelompoknya masing-masing yang belum dapat menjawab pertanyaan soal pada bukunya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dalam implementasi media permainan tradisional engklek efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dengan guru melakukan perancangan perangkat pembelajaran terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dalam guru menerapkan media pembelajaran permainan tradisional engklek peserta didik mampu dalam melaksanakan tugas dengan baik dan

kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dengan dilihat siswa secara sistematis menyamakan soal gambar yang ada di buku dan untuk disampaikan kepada temannya yang bermain engklek ini agar sesuai dan mendapatkan jawaban pada angka yang terdapat pada kotak permainan engklek. Hal ini berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan juga pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Siswa juga saling membantu teman kelompoknya masing-masing yang belum dapat menjawab pertanyaan soal pada bukunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaraini & Pujiastuti. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *Jumlahku* Vol. 6 nomor 1 page: 87-101.
- Damayanti. dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.11 No. 2.
- Darmawan, dkk. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas II SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol 5 No .
- Darmawanti & Widyasari. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No 6.
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen Perencanaan Pembelajaran. *Tarbawi*, 3(02), 183–193.
- Wijayanti & Trisiana. (2018). Pengaruh Permainan Engklek Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Sinektik* Volume 1 Nomor 2