

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN GEOMETRI KELAS II DI SDN 01 KALIKUNING**

Andika Fajar Nugraha¹, Sugiyono², Suryatin³

¹PGSD STKIP PGRI Pacitan

²PGSD STKIP PGRI Pacitan

³PGSD STKIP PGRI Pacitan

[¹fandikha277@gmail.com](mailto:fandikha277@gmail.com), [²sugiyonopacitan@gmail.com](mailto:sugiyonopacitan@gmail.com),

[³suryatin733@gmail.com](mailto:suryatin733@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the use of traditional engklek games as a geometry learning medium for second-grade students at SDN 01 Kalikuning, as well as to determine the obstacles faced in using traditional engklek games as a geometry learning medium. The type of research used is qualitative research. Descriptive research aims to describe or explain a phenomenon based on existing facts systematically, factually, and accurately. This study focuses on the use and obstacles of traditional engklek games as a geometry learning medium for second-grade students at SDN 1 Kalikuning. Data were obtained from observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is Miles and Huberman with three activities, namely, data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results of the study show that traditional engklek games are proven to be an effective learning medium for lower-grade students, able to provide concrete learning experiences that are appropriate to their cognitive development stage. The use of traditional engklek games as a geometry learning medium for second-grade students at SDN 1 Kalikuning found several obstacles. Namely related to classroom conditioning carried out outdoors, the open environment causes distractions such as noise and other student activities that interfere with students' focus and concentration.

Keywords: *Traditional Games, Engklek, Geometry learning, Lower grade students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri pada siswa kelas II di SDN 01 Kalikuning, serta mengetahui kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri. Jenis penelitian yang digunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena berdasarkan fakta yang ada secara sistematis, faktual, dan akurat. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan dan kendala permainan tradisional

engklek sebagai media pembelajaran geometri bagi siswa kelas II SD Negeri 1 Kalikuning. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Miles and Huberman dengan tiga aktivitas yaitu, data reduction, data display, dan verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) permainan tradisional engklek terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas rendah, mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. 2) Pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri ditemukan beberapa kendala yaitu berkaitan dengan pengondisian kelas yang dilakukan di luar ruangan, lingkungan terbuka menimbulkan distraksi seperti kebisingan, dan aktivitas siswa lain yang mengganggu fokus dan konsentrasi siswa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Pembelajaran Geometri, Siswa Kelas Rendah

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pewarisan dan pembelajaran serta karakter suatu bangsa kepada generasi muda untuk menjaga dan meningkatkan kualitas bangsa di masa depan. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya menjadi dasar karakter bangsa, dan nilai budaya serta karakter bangsa harus mulai diajarkan sejak kecil kepada semua generasi, agar setiap individu dapat memahami, mengartikan, dan menghargai serta menyadari pentingnya nilai budaya dan karakter dalam melakukan aktivitas kehidupan (Mulyasari, 2020).

Teori menurut (Fatmala & Kusno, 2023) matematika adalah salah satu pelajaran fundamental yang sangat penting dalam pendidikan yang membantu siswa

mengembangkan cara berpikir logis, analitis, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Namun, kenyataan meunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih perlu banyak perbaikan. Menurut data PISA 2022, Indonesia berada pada urutan 72 dari 81 negara dalam kemampuan matematika, dengan skor 372 yang jauh dibawah rata-rata internasional (OECD, 2023). Kondisi ini perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran matematika, khususnya ditingkat sekolah dasar. Pendidikan adalah salah satu bidang yang memiliki akses kunci sebagai wadah investasi sumber daya manusia, dipandang mampu mencukupi kebutuhan dasar masyarakat yang ingin maju dan

berkembang. Menimbang tujuan dari pendidikan salah satunya adalah untuk menciptakan seseorang yang berkarakter dan juga berkualitas sehingga diharapkan memiliki pandangan yang luas ke depan. Kemudian (Zuschaiya, 2024) berpendapat bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar di Indonesia kerap mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Banyak siswa merasa kesulitan dalam mengerti konsep matematika, terutama geometri, yang sering dianggap sulit dan tidak nyata. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan permainan tradisional seperti engklek sebagai alat untuk belajar geometri dapat menjadi pilihan yang kreatif. Engklek tidak hanya mencakup aktivitas fisik, tetapi juga menggabungkan unsur-unsur geometri yang dapat membantu siswa memahami Geometri sebagai salah satu bagian penting dari matematika di sekolah dasar, dan masih menjadi tantangan bagi para siswa. Penelitian oleh (Safrina & Ahmad, n.d., 2014) menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa SD menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar geometri. Kesulitan ini terutama terjadi

karena cara pengajaran yang lebih bersifat abstrak dan kurang berhubungan dengan konteks nyata. (Muzdalipah & Yulianto, 2015) menemukan bahwa metode pengajaran geometri di sekolah dasar masih banyak menggunakan cara tradisional yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Indonesia kaya akan budaya yang berupa permainan tradisional yang memiliki konsep-konsep matematika yang bisa digunakan untuk belajar. Contohnya, permainan engklek memiliki pola geometri yang dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang baik. (Febriyanti et al., 2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa permainan tradisional mengandung elemen-elemen matematika yang dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip etnomatematika yang menekankan pentingnya memasukkan konteks budaya ke dalam pembelajaran matematika. Permainan engklek adalah salah satu budaya Indonesia yang sering dimainkan dan melibatkan anak-anak, sehingga permainan tradisional ini sangat dikenal di antara anak-anak Indonesia. Dalam bentuk

dan konsep, permainan engklek memiliki banyak jenis, yang mengandung banyak unsur matematika di dalamnya. Salah satu unsur matematika tersebut dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai bentuk kombinasi bangun datar seperti gabungan lingkaran dengan persegi, setengah lingkaran dengan persegi panjang, dan segitiga dengan jajar genjang (Febriyanti et al., 2018). Selaian itu, Menggabungkan kearifan lokal dalam pendidikan masa kini permainan engklek adalah sebuah warisan kebudayaan yang memiliki makna pendidikan yang mendalam. Di zaman digital, studi ini menghubungkan perbedaan antara cara pembelajaran tradisional dan tuntutan pendidikan saat ini. Hal ini sesuai dengan usaha pelestarian budaya serta pembaruan cara mengajar matematika. Selain itu menggunakan permainan tradisional dalam konteks belajar adalah cara untuk menjaga budaya bangsa, seperti pada permainan engklek yang dalam cara bermainnya banyak mengandung nilai-nilai karakter yaitu, membangun rasa tanggung jawab, menghargai sesama, toleransi dan menghormati pendapat orang lain, kerja keras, disiplin, tepat waktu,

percaya diri, serta kejujuran (Roshayanti et al., 2014).

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu diselesaikan dalam pembelajaran geometri di SD. (Risdiyanti & Prahmana, 2018) mengidentifikasi bahwa sebagian besar penelitian tentang pembelajaran geometri lebih terfokus pada pemanfaatan media digital, sedangkan kemungkinan permainan tradisional masih belum dieksplorasi dengan maksimal. Sedangkan (Nurhasanah et al., 2017) menyoroti pentingnya pengembangan multiple intelligence dalam proses pembelajaran matematika. Permainan engklek tidak hanya merangsang kecerdasan logis-matematis, tetapi juga kecerdasan kinestetik, spasial, dan interpersonal siswa. Hal ini menjadikan permainan engklek sebagai media pembelajaran yang komprehensif untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan siswa. Penelitian ini juga didukung oleh kebijakan pemerintah melalui Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang mendorong integrasi nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Selain itu,

implementasi kurikulum merdeka semakin menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal (Kemendikbud, 2022). Dengan demikian, penelitian tentang pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri di SD tidak hanya relevan secara akademis tetapi juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran penting dalam menciptakan model pembelajaran geometri yang baru, relevan, dan terinspirasi oleh budaya. Di samping itu, hasil dari studi ini bisa menjadi acuan bagi guru-guru sekolah dasar untuk menerapkan pembelajaran geometri yang lebih bermanfaat dan menyenangkan bagi para siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat topik penelitian dengan judul “Pemanfaatan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Geometri Siswa Kelas dua SD Negeri 01 Kalikuning”. Peneliti mencoba mengenalkan permainan tradisional dipadukan dengan pembelajaran matematika tentang geometri. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini untuk menganalisis pemanfaatan

permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri serta mengetahui kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri pada siswa kelas dua di SD Negeri 1 Kalikuning.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara deskriptif berdasarkan fakta yang ada secara sistematis, faktual, dan akurat. Pendekatan kualitatif untuk mendalami pengalaman, interaksi, dan pemahaman siswa terhadap materi geometri melalui media permainan.

Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk bagaimana pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri pada siswa kelas dua di SD Negeri 1 Kalikuning.

Pemeriksaan keabsahan data penelitian ini dilakukan dengan cara uji kredibilitas, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Teknik analisis data

pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman (2014) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi siswa di SDN 01 Kalikuning diperoleh temuan bahwa pelaksanaan pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat permainan dimulai, mayoritas siswa dapat mengikuti arahan guru dengan cukup baik. Potret kegiatan permainan engklek seperti gambar berikut. Temuan di lapangan terkait aspek keterlibatan, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam permainan engklek. Mereka mampu mematuhi aturan permainan dengan baik. Hal ini terbukti dari antusiasme mayoritas siswa yang aktif melompat di pola engklek dan mengikuti instruksi melompat serta melempar gacu. Hasil observasi kegiatan pada aspek pemahaman geometri, banyak siswa

dapat mengidentifikasi dan menyebutkan nama bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada permainan engklek. Saat berinteraksi dengan pola engklek, siswa secara spontan menyebutkan bentuk seperti “persegi”, “segitiga” dan “persegi panjang”. Meskipun demikian, pemahaman siswa tentang sifat dasar bentuk geometri masih beragam. Beberapa siswa mampu menjelaskan sifat-sifat dasar, namun belum semua dapat melakukannya secara rinci. Hasil observasi pada aspek interaksi sosial, siswa mampu berkolaborasi dengan teman-temannya. Selain itu, mereka juga menunjukkan sikap sportivitas yang baik selama permainan. Contohnya, siswa saling menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan, memberikan dukungan, dan menerima hasil permainan (misalnya, jika salah melempar gacu) tanpa banyak keluhan.

Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri berjalan sesuai dengan arahan dari guru kelas. Berikut ini data observasi dan deskripsinya. Hasil observasi pada aspek persiapan guru

menyiapkan pola engklek berbentuk geometri dengan jelas. Pola engklek digambar di lapangan dengan menggunakan kapur tulis menampilkan bentuk persegi dan setengah lingkaran yang rapi. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang tujuan dan aturan permainan secara jelas sebelum memulai. Guru juga memastikan siswa memahami bahwa engklek akan digunakan untuk belajar bangun datar. Hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran, pendidik berperan aktif dalam memandu siswa mengikuti pola engklek sesuai instruksi. Guru secara aktif mengarahkan siswa untuk melompati sesuai urutan pola. Guru juga berhasil mengaitkan konsep geometri dengan pola engklek secara interaktif sering bertanya “ini bentuk apa?” atau “ada berapa bangun datar pada permainan engklek?”. Motivasi yang diberikan guru turut mendorong partisipasi aktif dari siswa. Partisipasi tersebut terlihat ketika siswa terlihat antusias dalam melompat dan berebut giliran. Hasil pengamatan pada aspek refleksi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman bermain. Guru juga terlihat mencatat tantangan yang dihadapi selama pembelajaran,

seperti beberapa siswa yang masih kesulitan menjaga keseimbangan atau mengingat semua nama bentuk. Hal tersebut menunjukkan upaya guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan permainan engklek dengan baik sebagai media pembelajaran geometri yang interaktif dan efektif.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan lima responden yang berbeda, diantaranya adalah Nayla As Syifa (NAS), Asyfa Aura Faradis (AAF), Satria Khanha Muhta (SKM), Muhammad Alfayyasy Rashif Haidar (MARH), Haidar Pramudya Alfito (HPA). Setiap responden diberikan pertanyaan yang sama berkaitan dengan pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran siswa di SD Negeri 1 Kalikuning dengan mengacu pada aspek dan indikator yang digunakan dalam penelitian. Responden I (NAS) menyatakan Berdasarkan wawancara diatas menunjukkan bahwa melalui permainan engklek tidak hanya belajar secara visual, tetapi juga secara kinestetik. Sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak

membosankan. Dari responden II (AAF) menyatakan menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar secara visual dan praktis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Responden III (SKM) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif sebagai media pembelajaran geometri karena dapat meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman konsep bangun datar, dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Responden IV (MARH) menunjukkan bahwa meskipun pengalaman bermain engklek siswa terbatas, pemanfaatan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran geometri mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap bangun datar. Dan V (HPA) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar, karena menghadirkan pembelajaran yang aktif, konkret, dan menyenangkan, serta memungkinkan

siswa belajar melalui pengalaman langsung.

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa para siswa mengikuti kegiatan dengan penuh semangat. Mereka tampak aktif melompat di atas kotak permainan sambil menyebutkan nama bangun datar yang mereka lewati. Selain aktivitas siswa, dokumentasi juga mencakup aktivitas guru saat memberikan instruksi, mendampingi siswa selama permainan berlangsung, dan melakukan sesi evaluasi atau refleksi diakhir kegiatan.

Dokumentasi memperlihatkan keterlibatan hampir seluruh siswa dalam kegiatan, termasuk siswa yang biasanya kurang terlibat dalam pembelajaran.

Adapun hasil terkait kendala pemanfaatan permainan tradisional engklek diuraikan berikut ini. Hasil wawancara pada hari Rabu, 14 Mei 2025 di SD Negeri 1 Kalikuning dengan persetujuan kepala sekolah. Wawancara ini melibatkan guru dan siswa terkait kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri di SD Negeri 1 Kalikuning. Menanggapi kendala yang muncul dalam pemanfaatan permainan tradisional engklek

sebagai media pembelajaran, RAW (Guru) mengungkapkan beberapa strategi solutif guna memastikan kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan terkendali. RAW menyampaikan bahwa salah satu solusi utama adalah melakukan persiapan dan pengarahan secara matang di dalam kelas sebelum siswa diarahkan di luar kelas. Hal ini dilakukan agar siswa memahami dengan jelas alur kegiatan, tata cara bermain, serta instruksi pembelajaran yang akan dilakukan di luar kelas. Menurut RAW, menjelaskan prosedur kegiatan di luar kelas cenderung menghabiskan waktu dan tenaga yang lebih besar, terlebih karena siswa pada kelas rendah cenderung membutuhkan bimbingan yang sangat intensif. Selain itu, RAW juga menyampaikan bahwa strategi pembagian kelompok berdasarkan karakteristik siswa akan lebih efektif, seperti memisahkan siswa yang hiperaktif ke dalam kelompok sendiri. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi potensi konflik atau rebutan giliran dalam bermain, serta mempermudah pengawasan, RAW menyarankan agar jumlah kelompok disesuaikan dengan kondisi kelas, misalnya dibagi menjadi 3 atau 4

kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan kondusif.

Selanjutnya wawancara dengan siswa dilakukan kepada 5 responden yang berbeda, diantaranya adalah Nayla As Syifa (NAS), Asyfa Aura Faradis (AAF), Satria Khanha Muhta (SKM), Muhammad Alfayyasy Rashif Haidar (MARH), Haidar Pramudya Alfito (HPA). Setiap reponden diberikan pertanyaan yang sama berkaitan dengan pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran siswa di SD Negeri 1 Kalikuning dengan mengacu pada aspek dan indikator yang digunakan dalam penelitian. Responden I (NAS) disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi NAS dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional engklek adalah kesulitan dalam membagi fokus antara aktivitas fisik dan kognitif. Responden II (AAF) mengalami kendala dalam pembelajaran geometri menggunakan permainan tradisional engklek yaitu kebingungan dalam menentukan arah atau urutan lompatan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan ini menyenangkan, siswa masih memerlukan panduan yang

jelas mengenai tata cara atau alur permainan. Responden III (SKM) menyampaikan bahwa salah satu kendala yang dirasakannya saat mengikuti pembelajaran geometri melalui permainan engklek adalah kesulitan dalam melakukan lompatan ketika kotak-kotak permainan berukuran kecil. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain pola permainan harus disesuaikan dengan kemampuan fisik siswa, agar tidak mengganggu konsentrasi mereka dalam memahami materi geometri. Berdasarkan wawancara diatas, responden mengalami kesulitan apabila desain pola permainan engklek terlalu kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa ukuran kotak dalam pola permainan engklek memiliki pengaruh terhadap kenyamanan dan kemampuan siswa dalam berpartisipasi. Responden IV (MARH) menunjukkan bahwa keseimbangan antara aktivitas fisik dan durasi pembelajaran perlu diperhatikan, agar siswa tetap fokus, nyaman, dan tidak kelelahan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengelolaan waktu dan intensitas aktivitas menjadi faktor penting untuk menjaga efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan ini.

Dan responden V (HPA), salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran geometri dengan menggunakan permainan tradisional engklek adalah kesulitan dalam mengingat aturan permainan ketika terlalu fokus pada pola bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode permainan mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konsep geometri, aturan permainan dapat menjadi gangguan tersendiri bagi siswa kelas rendah. Kendala guru berkaitan dengan pengondisian kelas yang dilakukan di luar ruangan. Lingkungan terbuka menimbulkan distraksi seperti kebisingan dan aktivitas siswa lain yang mengganggu fokus dan konsentrasi siswa. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menghadapi karakter siswa yang sangat beragam, mulai dari yang terlalu aktif hingga yang kurang percaya diri. Sementara itu, kendala siswa terdapat beberapa kendala fisik dan kognitif yang muncul. Siswa mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan aktivitas motorik (melompat) dengan proses berpikir, merasa bingung menentukan urutan lompatan, serta mudah kelelahan ketika permainan berlangsung terlalu

lama. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam mengingat aturan permainan saat sedang fokus mengamati bentuk-bentuk geometri yang ada di dalam permainan. Maka dari itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menyeimbangkan antara aspek permainan dan tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Pemanfaatam Permainan Tradisional Engklek di SD Negeri 1 Kalikuning

Pemanfaatan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran geometri di kelas II SD Negeri 1 Kalikuning memberikan dampak positif yang signifikan terhadap terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Keterlibatan dan minat siswa meningkat secara nyata ketika materi pelajaran dipadukan dengan aktivitas bermain. Antusiasme mereka tercermin melalui partisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik saat melompat mengikuti pola engklek, mengenali bentuk-bentuk geometri, maupun dalam diskusi kelompok. Engklek terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas rendah karena mampu memberikan pengalaman belajar konkret, selaras dengan tahap

perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan teori Piaget yang dikutip oleh Juwantara et al. (2019), anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar akan optimal jika melibatkan pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata. Dalam konteks ini, permainan engklek menjadi sangat sesuai, karena siswa aktif bergerak mengikuti pola-pola geometri yang digambar di lapangan, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan setengah lingkaran. Aktivitas ini tidak hanya mendukung pembelajaran kognitif, tetapi juga menstimulasi perkembangan afektif dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa serta psikomotorik, melalui koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Lebih dari itu, penggunaan engklek dalam pembelajaran turut mendorong perkembangan interaksi sosial siswa. Melalui permainan, mereka tidak hanya belajar secara individu tetapi juga membangun keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman. Nilai-nilai karakter seperti kesabaran, kepedulian, dan sportivitas tumbuh secara alami

selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan permainan tradisional mampu menjangkau lebih dari sekadar aspek akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan sosial siswa. Guru juga berperan penting dalam memfasilitasi sesi refleksi di akhir pembelajaran, yang menjadi wadah bagi siswa untuk mengungkapkan pengalaman, perasaan, serta pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Refleksi ini menjadi elemen penting dalam pembelajaran karena selain mendorong kesadaran diri siswa, juga membantu guru mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan. Dengan demikian, proses belajar melalui permainan tidak bersifat satu arah, melainkan interaktif dan memperkuat hubungan guru-siswa serta memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Penelitian oleh Indriyani et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memberikan kontribusi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, manfaat tersebut juga terlihat dalam

keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran geometri, sejalan dengan pendekatan kontekstual yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Safitri (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan engklek di taman kanak-kanak mendukung perkembangan berbagai aspek anak secara menyeluruh. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas II tidak hanya belajar mengenali bentuk-bentuk geometri, tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja sama, sportivitas, dan kesabaran dalam situasi bermain. Permainan tradisional seperti engklek terbukti menjadi media pembelajaran yang holistik karena mengintegrasikan unsur kognitif, sosial, dan karakter secara harmonis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rohmah (2021), yang menyatakan bahwa permainan engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di tingkat taman kanak-kanak. Meskipun fokus pembelajarannya berbeda, terdapat keterkaitan yang kuat dengan penelitian ini: jika Rohmah memanfaatkan engklek untuk membantu anak mengenal angka dan

bilangan, maka pada konteks ini permainan digunakan untuk memperkenalkan bentuk geometri dan sifat-sifatnya. Keduanya sama-sama menunjukkan bahwa media permainan tradisional mampu mengubah konsep-konsep abstrak dalam matematika menjadi pembelajaran yang konkret dan menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Hasil di lapangan memperlihatkan bahwa permainan engklek membantu siswa tidak hanya dalam mengenali bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan setengah lingkaran, tetapi juga dalam memahami ukuran, jumlah sisi, dan karakteristik bentuk secara langsung melalui gerakan dan visualisasi. Hal ini memperkuat argumen bahwa engklek dapat menjadi alternatif metode pembelajaran geometri yang efektif dan sejalan dengan pendekatan aktif yang menekankan pada pengalaman belajar yang utuh dan bermakna.

Kendala Pemanfaatan Permainan Tradisional Engklek di SD Negeri 1 Kalikuning

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa dalam pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran

siswa kelas dua di SD Negeri 1 Kalikuning, terdapat berbagai hambatan yang perlu menjadi perhatian serius bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran berbasis permainan. Salah satu kendala paling dominan adalah kesulitan dalam menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika kegiatan dilakukan di luar ruang kelas. Kondisi lingkungan terbuka yang dinamis serta dengan keberadaan siswa dari kelas lain, suara bising, dan berbagai distraksi visual sering kali mengganggu alur pembelajaran dan menyulitkan siswa untuk tetap terlibat secara penuh. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi siswa kelas rendah yang secara perkembangan kognitif masih berada pada tahap operasional konkret, di mana perhatian mereka mudah teralihkan oleh rangsangan eksternal. Selain faktor lingkungan, guru juga menghadapi kendala dari dalam kelas, seperti keragaman karakter siswa. Beberapa siswa cenderung hiperaktif, kurang mampu menunggu giliran, dan mudah terpicu secara emosional saat bermain, sementara yang lain bersikap lebih pasif atau tidak percaya diri. Perbedaan ini

menuntut guru untuk memiliki keterampilan manajemen kelas yang kuat, termasuk dalam hal pembagian kelompok, penyesuaian aturan permainan, serta penguatan nilai-nilai kolaboratif seperti kerja sama dan sportivitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan engklek sebagai media pembelajaran tidak semata-mata soal menyisipkan permainan ke dalam materi, tetapi juga memerlukan pendekatan pedagogis yang matang, terstruktur, dan adaptif terhadap dinamika kelas. Sebagaimana dirumuskan oleh Gagné dikutip dari (Rahmawati et al., 2024) pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis melalui tahapan-tahapan yang jelas. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tetap menjaga fokus siswa terhadap tujuan kognitif, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar geometri. Adapun kendala dari sisi siswa muncul selama proses pembelajaran geometri yang menggunakan permainan tradisional engklek. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik, seperti melompat sembari memikirkan jawaban dari soal yang

berkaitan dengan materi bangun datar. Selain itu, tidak sedikit yang merasa bingung dalam menentukan arah atau urutan lompatan, terutama ketika pola permainan menjadi lebih kompleks. Kelelahan fisik juga menjadi tantangan tersendiri, terutama apabila durasi permainan terlalu panjang atau dilakukan dalam kondisi cuaca yang kurang mendukung. Di sisi lain, beberapa siswa melaporkan kesulitan dalam mengingat aturan permainan karena perhatian mereka terpusat pada pengamatan bentuk-bentuk geometri.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2021) menekankan pentingnya peran guru dalam merancang pelaksanaan permainan engklek, mulai dari penentuan tema, penyediaan alat, hingga pelaksanaan refleksi setelah kegiatan berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana guru juga melakukan pengarahan sebelum permainan dimulai serta refleksi setelahnya, sebagai upaya untuk mengatasi kendala seperti kurangnya kesabaran siswa atau kebingungan dalam mengikuti aturan main. Namun demikian, fokus penelitian Safitri lebih menyoroti aspek perkembangan motorik kasar dan sosial emosional,

sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman konsep geometri. Perbedaan fokus tersebut memunculkan tantangan yang tidak sama, khususnya dalam mengintegrasikan aktivitas gerak dengan proses berpikir kognitif pada materi matematika. Kemudian dalam penelitian (Rohmah, 2021) menemukan bahwa permainan tradisional engklek efektif digunakan untuk mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini. Namun, ia juga mencatat adanya tantangan kognitif, seperti kebingungan atau kesulitan siswa dalam berhitung saat permainan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan mengingat aturan permainan ketika sedang fokus mengenali bentuk-bentuk bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan engklek mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetap diperlukan desain pembelajaran yang terstruktur dan terarah agar tujuan utama dalam penguasaan konsep, khususnya dalam pembelajaran geometri, dapat tercapai secara optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

yang efektif dalam mengenalkan konsep geometri kepada siswa kelas dua sekolah dasar. Kegiatan ini memadukan unsur gerak fisik dengan pemahaman konsep bangun datar, di mana siswa secara aktif melompat mengikuti pola-pola seperti persegi, persegi panjang, segitiga, hingga setengah lingkaran. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan aspek visual dan kinestetik ini tidak hanya membantu siswa memahami bentuk, sisi, dan ukuran bangun datar secara lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, pembelajaran melalui permainan engklek juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik, di mana siswa dilatih untuk bersikap sportif, bekerja sama dengan teman, bersabar menunggu giliran, serta menghargai proses belajar. Dengan demikian, engklek tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan gerak dalam pembelajaran matematika, tetapi juga sebagai wahana pembentukan

karakter dan penguatan kompetensi sosial siswa secara holistik.

Pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Kalikuning ditemukan beberapa kendala. Kendala dari sisi guru berkaitan dengan pengondisian kelas yang dilakukan di luar ruangan. Lingkungan terbuka menimbulkan distraksi seperti kebisingan dan aktivitas siswa lain yang mengganggu fokus dan konsentrasi siswa. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menghadapi karakter siswa yang sangat beragam, mulai dari yang terlalu aktif hingga yang kurang percaya diri. Hal ini menuntut strategi pengelolaan kelas yang lebih intensif dan pendekatan yang adaptif agar siswa dapat tetap mengikuti pembelajaran dengan baik. Sementara itu, dari sisi siswa terdapat beberapa kendala fisik dan kognitif yang muncul. Siswa mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan aktivitas motorik (melompat) dengan proses berpikir, merasa bingung menentukan urutan lompatan, serta mudah kelelahan ketika permainan berlangsung terlalu lama. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam

mengingat aturan permainan saat sedang fokus mengamati bentuk-bentuk geometri yang ada di dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Adprijadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat), 4(2), 187–198.
<https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>

Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. PAUD Teratai, 2(1), 1–13.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/35822%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/download/35822/31862>

Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. Jurnal Paud Agapedia, 1(1), 66–75.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>

Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016).

Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. Jurnal Pendidikan, 1, 263–278.
<http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>

Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.

Fatmala, & Kusno, K. (2023). Analisis Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika. Didactical Mathematics, 5(2), 117–126.
<https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.5175>

Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>

Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. Al-Irsyad Journal of Mathematics Education, 2(2), 59–66.
<https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.64>

Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 349.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34>

Juwantara, R. A., Pendidikan, P., Madrasah, G., Universitas, P., Negeri, I., & Kalijaga, S. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika.

<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/view/3011>

Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar. Jurnal Tahsinia, 2(1), 78–89.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>

Mulyasari, D. W. (2020). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” terhadap Pemahaman Konsep Geometri dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/21807>

Muzdalipah, I., & Yulianto, E. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga. Jurnal Siliwangi, 1(1), 63–74.
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspe/ndidikan/article/view/18/20>

Naitili, C. A., & Nitte, Y. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan

Permainan Sikidoka Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Bagi Siswa Sekolah Dasar. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 42–48.

<https://doi.org/10.37792/hinef.v2i1.857>

Nur Aini, F., & Dia Indah Sari, A. (2024). Implementasi Etnomatematika Dalam Permainan Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 2(2), 127–135. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i2.153>

Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>

OECD. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia*. OECD (Organisation for Economic Co-Operation and Development) Publication, 1–9. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html

Putri, A. B. U., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 122–124. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/rupa/article/view/1011/845>

Rahmawati, H. A. E., Agustina, A., & Septanti, H. A. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai Penerapan Teori Gagne pada Pembelajaran. *Researchgate.Net*, December.

https://www.researchgate.net/profile/Aida-Agustina-2/publication/387089984_Kelompok_6_Kelas_A/links/676040731da39f149578ac0f/Kelompok-6-Kelas-A.pdf

Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.562>

Sukadariyah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6685>

Supriadi, - -, Arisetyawan, A., & Tiurlina, - -. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian Sd Laboratorium Upi Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2510>

Ta, M., Agustina, E., & Gunadarma, U. (2019). Sistem Pembelajaran Ilmu Geometri dengan

Menggunakan Metode Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(1).

<https://doi.org/10.32409/jikstik.18.1.2553>

Utami, N. I., Holisin, I., & Mursyidah, H. (2018). The Development of Engklek Geometri Learning Media to Preserve Traditional Game. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 211–224.

<https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2710>

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183.

<https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

Yaumi, M. (2017). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. 1–21. Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(01), 41–49.

<https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314>