

PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL ENKLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN BOJONG KACOR 03

Anisa Nurlaila

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Sabili Bandung
lailaanisa130@gmail.com

Annisa Mayasari

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Sabili Bandung
Anisamayasari20@gmail.com

Djenal Suhara

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Sabili Bandung
djenal@gmail.com

Kautsar

Institut Pesantren Babakan Cirebon
kautsar@ipeba.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan tradisional melalui permainan engklek dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 dalam mempelajari bangun datar. Metode dalam penelitian ini adalah survey eksplorasi dengan pendekatan kualitatif dimana instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian penerapan metode permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan kognitif anak. Dalam proses permainannya terdapat unsur pendidikan karakter berupa kebersamaan, kejujuran, sportivitas dan lain-lain.

Kata kunci: Engkle, motivasi, matematika

Abstract

This research aims to determine the application of traditional games through the engklek game in mathematics learning to increase the learning motivation of grade 2 students at SDN Bojong Kacor 03 in studying flat figures. The method in this research is an exploratory survey with a qualitative approach where the instruments used are observation sheets, interview guides and documentation. The research results of applying the traditional engklek game method can increase students' learning motivation and can develop children's creative and cognitive abilities. In the game process there are elements of character education in the form of togetherness, honesty, sportsmanship and others.

Keywords: Engkle, motivation, mathematics

A. Pendahuluan

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana Pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran dirancang guru sesuai dengan tahapan perkembangan siswa dari mulai bahan ajar, proses belajar serta system penilaiannya. Hal yang

harus dipahami oleh seorang pendidik, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya.¹

Perkembangan siswa sekolah dasar kelas rendah masih membutuhkan permainan dalam pembelajaran. Artinya bahwa bermain sambil belajar dapat efektif dalam menstimulus pemahaman anak. Maka dari itu seorang pendidik harus menggunakan metode sesuai dengan kebutuhan siswa karena apabila menggunakan metode pembelajaran yang pasif akan cenderung menjadi pemicu munculnya sikap jenuh terhadap anak. Hal tersebut dapat menyebabkan motivasi anak untuk belajar menjadi berkurang apalagi jika ditambah dengan suasana belajar yang monoton dan cenderung kurang asik.²

Siswa akan termotivasi ketika siswa merasa nyaman dan senang saat proses pembelajaran serta muncul semangat untuk belajar dan memahami mata pelajaran yang diajarkan saat pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mendorong siswa untuk selalu mengikuti semua aktivitas belajar. Siswa akan terdorong ketika siswa mempunyai kemauan untuk belajar dan ketekunan untuk mengerjakan tugas. Maka sebagai guru atau calon guru kita harus berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta menggunakan variasi metode yang menarik bagi siswa.

Kegiatan yang menarik untuk memotivasi siswa salah satunya melalui kegiatan bermain. Dalam kegiatan belajar sambil bermain peserta didik akan lebih termotivasi untuk melakukan pembelajaran sampai selesai. Karena daya tarik terhadap pembelajaran akan semakin meningkat. kegiatan belajar sambil bermain ini menjadi suatu solusi bagi beberapa pendidik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Murni menyatakan bahwa belajar sambil bermain dapat membuat antusias siswa serta mengembangkan potensi penalaran, literasi, numerasi, imajinasi, dan minatnya sesuai arah, gaya belajar, keaktifan serta membuat anak-anak tidak mudah bosan dalam belajar.³ Bermain juga dapat mengurangi stress karena melalui bermain anak dapat melepaskan emosi positif dan negatif dalam dirinya, serta dapat memampukan anak untuk memahami suatu konsep dan

¹ Dimiyati, M., & Mudjiono, M. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 20

² Anggraini, G., & Pujiastuti, H. 2020. *Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar*. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), hlm. 87-101.

³ Purwanti, S. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), hlm. 131-145.

fenomena lewat interaksinya dengan objek permainan. Dengan bermain, pengetahuan baru dan pemahaman akan lingkungan juga diperoleh anak .

Seorang pendidik memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi pada pembelajaran matematika karena matematika merupakan mata pelajaran yang sering sekali di anggap sulit. Siswa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran matematika karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan.⁴

Berdasarkan hal tersebut, kemampuan motorik merupakan komponen penting dalam individu untuk melatih gerakan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti berlari, berjalan, melompat, mengguling, dan sebagainya. Permainan engkle adalah permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak dengan cara melempar gacu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak lainnya. Sehingga kita dapat menggunakan permainan tradisional engkle dalam pembelajaran matematika dan siswa akan merasa senang untuk belajar matematika menggunakan permainan tradisional engkle.

Peneliti melakukan observasi awal terhadap siswa kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Bandung dengan memberikan soal dan wawancara kepada siswa. Hasil observasi tersebut ada beberapa siswa yang menjawab bahwa belajar matematika sangatlah sulit dan membosankan. Penelitian memberikan soal matematika tentang bangun datar ada beberapa siswa yang masih belum mengenali bangun datar serta kurang memahami sisi, sudut dan titik sudut dari bangun datar sehingga mereka sangat kesulitan dalam menghitungnya.

Oleh karena itu, melalui permainan tradisional engkle peneliti berharap agar siswa dapat termotivasi untuk belajar matematika, dimana siswa belajar sambil bermain melompat dari kotak ke kotak lainnya sehingga siswa juga dapat mengenal bangun datar dan menghitung sisi, sudut dan titik sudut tersebut diharapkan dapat membantu dan digunakan oleh siswa-siswi agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dalam mengenal bangun datar dan bangun ruang.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Objek penelitian ini yaitu kemampuan mengenal bangun datar pada siswa kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Bandung. Metode penelitian ini digunakan peneliti untuk

⁴ Anggraini, G., & Pujiastuti, H. 2020. *Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), hlm. 87-101.

meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengenal bentuk bangun datar menghitung sisi, sudut dan titik sudut dari bangun datar dengan penerapan metode permainan tradisional engklek peneliti berharap siswa dapat termotivasi dalam belajar matematika.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik SD kelas II pada semester ganjil yang berada di SDN Bojong Kacor 03 Bandung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi.

B. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan telah berhasil mengidentifikasi inovasi permainan engklek dalam pembelajaran matematika untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bangun datar. Peneliti memodifikasi engklek dengan di buat menjadi bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan juga setengah lingkaran. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah permainan tradisional engklek dengan subjek seluruh siswa kelas 2 semester ganjil SDN Bojong Kacor 03 Bandung.

Biasanya permainan tradisional masih dilestarikan dan dimainkan oleh anak-anak di daerah perdesaan. Dalam permainan tradisional tersebut terkandung konsep-konsep matematika seperti operasi bilangan, bangun datar, kesebangunan, kekongruenan, perbandingan, bilangan ganjil dan relasi. Selain itu, dalam permainan tradisional tersebut juga terkandung nilai-nilai budaya yang dapat membentuk karakter pada anak seperti nilai kejujuran, nilai disiplin, nilai ketangkasan, nilai sosial, dan nilai kesehatan.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi wawancara, dan dokumentasi. Berikut hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Tahap modifikasi permainan engklek sebagai berikut:

1. Dimulai dengan peneliti membuat petak permainan engklek dengan macam-macam bentuk bangun datar diantaranya ada bentuk persegi, persegi panjang, segitiga dan setengah lingkaran serta peneliti menempelkan sebuah amplop pada setiap kotak engklek yang berisi soal untuk di kerjakan oleh siswa.



Gambar 1

2. Peneliti membagi menjadi 4 kelompok masing-masing berjumlah 5 orang. Untuk urutan bermain sesuai urutan kelompok dari A, B, C dan D Sambil menunggu giliran bermain siswa di berikan tugas menggambar dan bangun datar .



Gambar 2

3. Selanjutnya setiap kelompok ada 5 anggota, pemain 1 melempar gacuk ke salah satu kotak engkle apabila gacuk tersebut mendarat dikotak 4 maka dia tidak akan menyentuh kotak 4 melainkan melewati hingga ke ujung dan kembali lagi ke posisi awal, demikian selanjutnya di ikuti oleh pemain 2, 3, dan 4 pemain terakhir mengambil gacuk dan soal yang ada di kotak nomor 4.



Gambar 3

4. Setelah mendapatkan amplop yang berisi soal setiap kelompok langsung mengerjakan soal tersebut .



Gambar 4

Selanjutnya dilakukan Wawancara dilakukan kepada 4 kelompok yang tadi menjadi pemain engkle pada subjek penelitian ini yaitu kelompok A, kelompok B, kelompok C dan kelompok D. Wawancara dilakukan setelah siswa selesai bermain dan setelah itu meminta pendapat mereka mengenai permainan ini dan memberikan mereka pertanyaan yang berhubungan dengan perasaan setelah bermain, bangundatar dan permainan engklek.

Wawancara ini dilakukan setelah mereka bermain engklek dan selesai menjawab pertanyaan. Berikut data percakapan kepada masing–masing kelompok.

Hasil Percakapan Peneliti dengan kelompok A

Peneliti : Apa kamu tau permainan engkle?

Kelompok A : Tau buuu,,itu permainan zaman dulu

Peneliti : Bagaimana permainan engkle tadi yang sudah di modifikasi menjadi bentuk bangun datar

Kelompok A : Awalnya aneh buu soalnya setau kita kotak semua,,tapii seruuu

Peneliti : Merasa bosan tidak belajar matematika sambil bermain engkle?

Kelompok A : Enggak buu, jadiin lebih semangat karena sambil bermain

Peneliti : Untuk soal yang ada di kotak engkle tadi bisa mengerjakan?

Kelompok A : Bisa buu

Peneliti: Apa yang kalian dapat pada pembelajaran hari ini dengan metode permainan tradisional engkle?

Kelompok A : Bisa mengetahui bangun datar sama menghitung sisi,sudut dan titik sudut buu

Peneliti : Okeyy terimakasih yaaa

Kelompok A : Siappp sama-sama bu

Hasil analisis wawancara kelompok A :

Dari wawancara pemain kelompok A mereka mengetahui itu adalah permainan tradisional engkle hanya saja mereka merasa aneh dalam bentuknya yang di modifikasi menjadi bentuk bangun datar. Dan mereka juga merasa sangat senang dan semangat dalam pembelajaran matematika karena belajarnya sambil bermain.

5. Hasil wawancara kelompok B:

Peneliti: Apakah kalian pernah bermain engkle?

Kelompok B : Pernah buu tapi udah lama

Peneliti : Oh begitu, bagaimana perasaannya setelah tadi bermain sambil mengerjakan soal yang ada di kotak engkle

Kelompok B : Susah tapi seruu buu

Peneliti : Kenapa, apa yang susah?

Kelompok B : Susah engklenya buu, aku gak bisa

Peneliti : Untuk soalnya apakah bisa mengerjakan?

Kelompok B : Bisa buuu

Peneliti : Apa yang kalian dapat dari pembelajaran matematika menggunakan permainan engkle

Kelompok B : Bisa mengenal bentuk bangun datar

Peneliti : Coba sebutkan bangun datar yang kamu ketahui?

Kelompok B : Persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, belah ketupat, setengah lingkaran udah Bu segitu.

Peneliti : Okeyy terimakasih yaa

Kelompok B : Iya buu sama-sama

Hasil analisis wawancara kelompok B:

Dari wawancara pemain kelompok B ada salah satu anak yang masih kesulitan dalam bermain engkle namun mereka bisa menjawab soal-soal yang ada di salah satu kotak engkle dan mampu menyebutkan beberapa bentuk bangun datar.

6. Hasil wawancara kelompok B

Peneliti : Apakah kalian tahu permainan engkle?

Kelompok C : Tahu buu,,itu permain duluu tapi kita masih suka main kalau di rumah

Peneliti : Apa perbedaan yang kalian lihat pada permainan engkle tadi dengan yang biasanya kalian mainkan

Kelompok C : Bentuknya buu,, klau yang biasamah kotak semua tapi ini mah ada segitiga nyaa

Peneliti : Bagaimana permainan engkle tadi yang telah di ubah ke bentuk bangun datar dan mendapatkan soal yang harus di kerjakan

Kelompok C : Seruu buu jadi tambah semangat, tapi ada 1 soal yang lupa nama bangun datarnya apa

Peneliti : Nanti hafalin lagi yaa nama-nama bentuk bangun datarnya

Kelompok C : Iya buu siapp nanti di hafalin lagi

Peneliti : Okeyy makasih yaaa

Kelompok C : Sama-sama bu

Hasil analisis wawancara kelompok C:

Dari wawancara kelompok C mereka mengetahui permainan engkle bahkan suka memainkannya di rumah dan mereka dapat membedakan bentuk engkle yang biasa di gunakan dengan engkle yang peneliti buat menjadi bentuk-bentuk bangun datar. Dan mereka juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan engkle seruu dan menjadi tambah semangat hanya saja ada satu soal yang tidak bisa menjawab karena mereka lupa. Namun mereka akan menghafalkan kembali nama-nama bentuk bangun datar nya.

Hasil wawancara kelompok D

Peneliti : Apa saja permainan tradisional yang kamu ketahui?

Kelompok D : Engkle,kelereng sama lompat tali Bu

Peneliti: Bagaimana pembelajaran matematika sambil bermain engkle tadi?

Kelompok D: Seneng buu

Peneliti : Merasa bosan tidak pembelajaran tadi?

Kelompok D : Tidak buu seruu

Peneliti : Tadi mengerjakan soal dalam kotaknya bisa?

Kelompok D : Bisa buu

Peneliti : Apa yang kalian inget dari pembelajaran matematika hari ini

Kelompok D : Bermain engkle sama bentuk bangun datar

Peneliti : Coba apa saja bentuk bangun datar?

Kelompok D : Persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, belah ketupat, oval

Penelitian : Sisi, sudut titik sudutnya tahu tidak?

Kelompok D: Tahuu buu (sambil menjelaskan dengan menunjuk pada salah satu gambar bangun datar)

Peneliti : Siipp makasih yaa

Kelompok D : Sama-sama ibuu

Hasil analisis wawancara kelompok D

Dari wawancara kelompok D adalah mereka mengetahui beberapa permainan tradisional, mereka sangat senang dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran matematika sambil bermain engkle serta mereka mampu menyebutkan beberapa nama bentuk bangun datar dan mengetahui sisi, sudut dan titik sudutnya.

Jadi, Berdasarkan hasil wawancara dengan kelompok A, kelompok B, kelompok C dan kelompok D diperoleh. Secara keseluruhan mereka asyik dan menikmati sepanjang permainan, mereka juga sangat senang dan penuh semangat dalam memainkan permainan tradisional engkle yang di modifikasi dalam bentuk bangun datar.. Ditinjau dan dilihat dari pengetahuan yang mereka kuasai dalam pembelajaran matematika bangun datar mereka mampu menyebutkan nama-nama bangun datar serta mereka mampu menghitung sisi, sudut dan titik sudut bangun datar.

Terdapat beberapa manfaat dari permainan engklek, antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan fisik setiap pemainnya, melalui lompat melompat yang dilakukan, jadi dapat melancarkan peredaran darah.
2. Melatih keseimbangan badan, karena engklek hanya dimainkan oleh satu kaki.
3. Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat permainan dilaksanakan.
4. Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.
5. Menyongsong kecerdasan logika pada pemainnya, karena dalam permainan ini seseorang juga diajarkan berlatih berhitung dan tahap-tahap yang harus dilewatiny
6. Menjadi lebih kreatif, karena jenis permainan tradisional pada umumnya dibuat langsung oleh para pemainnya langsung.

C. Simpulan

Permainan Engklek salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode permainan tradisional engkle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2, mereka sangat antusias dalam melakukan pembelajaran matematika menggunakan permainan engkle yang sudah di modifikasi dengan bentuk bangun datar dan di setiap kotak memiliki satu amplop yang isinya terdapat empat soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87-101.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Hermansyah, Y., Nurishlah, L., & Syahidah, R. N. (2021, December). THE CHARACTER OF SOCIAL CARE IN CITIZENSHIP EDUCATION (PKn) LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS. In *International Conference on Health Science, Green Economics, Educational Review and Technology* (Vol. 3, pp. 481-490).
- Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Tarigan, L. F. B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 561-568.
- Nurishlah, L., Budiman, N., & Yulindrasari, H. (2020, February). Expressions of curiosity and academic achievement of the students from low socioeconomic backgrounds. In *International Conference on Educational Psychology and Pedagogy-" Diversity in Education"(ICEPP 2019)* (pp. 146-149). Atlantis Press.
- Purwanti, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131-145.
- Subiyono, S., Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Damayanti, G. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Cinta Damai di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 801-807.
- Suryaningsih, C., & Munahefi, D. N. (2021, February). Penerapan Puzzle Bernuansa Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Pada Materi Bangun Datar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 4, pp. 111-118).
- Yudiyanto, M., & Fauzian, R. (2021). Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Keagamaan Hubungannya Dengan Akhlak Dan Prestasi Siswa. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 3(1), 38-53.