

Sosialisasi Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengenal Bangun Datar di SDN 27 Lubuk Alung

by Deby Erdriani

Submission date: 16-Jul-2024 11:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 2417604792

File name: SEJAHTERAAN_BERSAMA_-_VOLUME_1,_NO._3,_JULI_2024_Hal._35-43..pdf (1.38M)

Word count: 2433

Character count: 16126

Sosialisasi Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengenal Bangun Datar di SDN 27 Lubuk Alung

Socialization Using Traditional Engklek Games to Introduce Plane Figures at SDN 27 Lubuk Alung

Deby Erdriani¹, Dewi Devita², Laila Marhayati³

^{1,2,3} Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, Indonesia

Jln. Lubuk Begalung Raya

Korespondensi penulis: de2bye@upiypk.ac.id

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juni 28, 2024;

Accepted: Juli 13, 2024;

Published: Juli 16, 2024;

Keywords: Socialization, Traditional Games, Engklek, Plane Figures, Student Engagement.

Abstract. This study aimed to evaluate the effectiveness of using traditional Engklek games for socialization to introduce plane figures at SDN 27 Lubuk Alung. The socialization activities were successfully conducted, achieving the following indicators: 1) Participant Engagement: The target number of participants was met with high levels of engagement. Observations during the activities revealed that students were very active in answering the questions incorporated in the Engklek game. They displayed enthusiasm by eagerly raising their hands upon completing the tasks. 2) Achievement of Objectives: After the series of socialization activities, a feedback session was conducted with the students. The results indicated that students felt happy and more motivated to learn through this method. These findings suggest that incorporating traditional games like Engklek into educational activities can enhance student engagement and motivation, thereby facilitating effective learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan tradisional Engklek dalam sosialisasi untuk mengenalkan bangun datar di SDN 27 Lubuk Alung. Kegiatan sosialisasi ini berhasil dilaksanakan dengan mencapai indikator-indikator berikut: 1. Keterlibatan Peserta: Target jumlah peserta tercapai dengan tingkat keterlibatan yang tinggi. Pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dimasukkan dalam permainan Engklek. Mereka menunjukkan antusiasme dengan bersemangat mengangkat tangan setelah menyelesaikan tugas-tugas tersebut. 2) Pencapaian Tujuan: Setelah serangkaian kegiatan sosialisasi dilakukan, sesi umpan balik dilakukan dengan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar melalui metode ini. Temuan ini menunjukkan bahwa menggabungkan permainan tradisional seperti Engklek ke dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci : Sosialisasi, Permainan Tradisional, Engklek, Bangun Datar, Keterlibatan Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Matematika sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka – angka yang membuat pusing siswa. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar dan menakutkan, sehingga menjadi momok bagi siswa. Hal tersebut sebenarnya bertolak belakang dengan keadaan sebenarnya

* Deby Erdriani, de2bye@upiypk.ac.id

(Arindiono & Ramadhani, 2013). Kesalahan yang lazim terjadi dikalangan siswa ketika menyelesaikan soal cerita tentang keliling dan luas lingkaran, antara lain kesalahan konteks, kesalahan faktual, kesalahan prinsip, dan kesalahan prosedur (Nizar & Dyah Rahmawati, 2024). Memasukkan permainan tradisional seperti Bangun Datar ke dalam kurikulum sekolah dapat membantu mengembangkan kreativitas otot dan otak anak. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat terutama dalam meningkatkan aspek perkembangan (Wulansari & Dwiyanti, 2021).

Dengan belajar dan memainkan permainan tradisional seperti Engklek, siswa dapat memperoleh pemahaman dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap warisan budayanya. Eksplorasi makna budaya dari permainan-permainan ini dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap asal usul seseorang dan membantu melestarikan tradisi dan adat istiadat setempat dalam komunitas sekolah. Pada akhirnya, memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara akademis tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian dan perayaan identitas budaya.

Hal ini didukung oleh pendapat Dosinaeng menurutnya Pentingnya peran permainan-permainan tradisional di atas kemudian menjadi dilema tersendiri ketika berhadapan dengan kenyataan bahwa kencangnya arus globalisasi mulai memaksa permainan-permainan tradisional untuk semakin terpinggirkan (Maulida, 2020).

Dengan belajar dan memainkan permainan tradisional seperti Engklek, siswa dapat memperoleh pemahaman dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap warisan budayanya. Eksplorasi makna budaya dari permainan-permainan ini dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap asal usul seseorang dan membantu melestarikan tradisi dan adat istiadat setempat dalam komunitas sekolah. Pada akhirnya, memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara akademis tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian dan perayaan identitas budaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih terlibat dalam mempelajari suatu matapelajaran jika permainan dikaitkan dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional, selain melibatkan siswa dalam belajar, juga baik untuk kesehatan siswa karena dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa (Wahyuningsih & Astuti, 2023). Pemikiran strategis dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam permainan seperti Engklek dapat membantu siswa mempertajam kemampuan berpikir kritis dan kemampuan beradaptasi dalam

berbagai situasi. Permainan tradisional engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dilakukan di luar rumah yang membuat minat siswa menjadi meningkat. Permainan yang dilakukan adalah dengan cara melompat pada suatu ²bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok, ¹⁴biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tidak jarang juga anak laki-laki. Pada saat ¹bermain engklek anak-anak juga bisa melakukannya sambil belajar. Permainan sangat mudah dan sangat menarik untuk dimainkan yang hanya membutuhkan garis kotak-kotak atau gambar sebagai medianya dan dapat dibuat di atas tanah maupun halaman depan rumah atau halaman sekolah. Menurut Ruliawati ¹¹Motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, berlari, jinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya (Didik et al., 2023). Berikut manfaat dari permainan engklek yang disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Manfaat dari permainan Engklek

⁷Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok (Dian Apriani, 2013)

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 di kelas IV SDN 27 Lubuk. Metodologi ⁸yang digunakan dalam kegiatan amal ini melalui beberapa tahapan, dimulai dengan ⁸observasi langsung dan wawancara. Melalui observasi

langsung dan wawancara, tim pelaksana segera mendatangi lokasi mitra dan bertemu dengan kepala sekolah dan guru untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas dan kesulitan siswa guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, serta melakukan survei. Kemudian, memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Selain itu, Sesi tanya jawab akan diadakan pada saat pelatihan untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan. Usai pemaparan dan sesi tanya jawab, dilakukan simulasi. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pemanfaatan teknologi agar hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat lebih optimal. Apabila siswa masih mengalami kendala maka tim pelaksana akan menjelaskan kembali hal tersebut kepada siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

1. Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra.
2. Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
4. Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan.
5. Persiapan media pembelajaran dan bahan sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.

4.2 Tahap Screening

Mengenal Bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek pada anak sekolah dasar ini akan dilaksanakan melalui wawancara, observasi, pemaparan materi dan diskusi serta tanya jawab dengan memanfaatkan media telekomunikasi.

4.2.1 Lingkup Pelaksanaan

Menyediakan materi dan modul tentang kegiatan yang akan dilakukan terkait Mengenal Bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek.

1. Memberikan pengetahuan mengenal bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek.
2. Memberikan informasi dan wawasan terkait mengenal bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek.
3. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

4.2.2 Prosedur kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan, metode dan langkah yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
2. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan.
3. Melakukan komunikasi dengan mengenal bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek pada anak-anak sekolah dasar. Komunikasi ini diakhiri dengan membuat kerjasama berupa jadwal kegiatan PKM.
4. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM. Kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

4.3. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan sosialisasi pada sekolah dasar yang digunakan.

a. Metode Analisis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ada beberapa pengertian analisis sebagai berikut: Penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Pada tahap analisis ini peneliti melakukan beberapa analisis untuk menentukan permasalahan dalam menentukan tujuan penelitian. Yaitu dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan yang dialami, analisis siswa, analisis pengajar, dan analisis media pembelajaran yang digunakan (Firdaus & Budiyyono, 2021). Analisis Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu bisa fokus penelitian dan sesuai dengan fakta lapangan sebagaimana jenis

6 metode penelitian data kualitatif tersebut. Selain itu juga landasan teori bisa bermanfaat untuk memberikan gambaran yang umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

b. Metode Pendidikan

Metode pengabdian melakukan pengembangan produk sehingga menghasilkan modifikasi pembelajaran dari permainan engklek. Pada permainan engklek ini dilakukan dengan menambahkan

gambar bangunan datar pada setiap bidang dan menambahkan materi serta beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Subjek pada pengabdian kali ini adalah siswa kelas IV SDN 27 Lubuk Alung. Langkah pertama yang dilakukan memberikan penyampaian materi dengan mengenalkan bentuk bentuk bidang datar yang digunakan pada permainan engklek, rumus luas dan keliling dari masing-masing bangunan datar tersebut, kemudian aturan dalam permainan engklek.

c. Metode Sosialisasi

Desain bentuk engklek yang akan digunakan dalam bentuk banner, pemilihan bahan ini bertujuan untuk lebih memudahkan pengguna media dalam lebih ringan dan mudah dipindahkan sehingga akan lebih efisien, selanjutnya peneliti membuat bidang dan bentuk engklek, memasukkan gambar benda pada setiap bidang engklek seperti gambar berikut:



Gambar 4.1. Bentuk Engklek yang digunakan

Permainan engklek ini dimainkan dengan cara :

1. Menggambar bidang engklek terlebih dahulu.
2. Kemudian pemain harus melakukan hompimpah.
3. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng /gacuk / buah /yang biasanya berupa pecahan genting.

4. Para ³pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki disetiap kotak-kotak / petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Sebelum melompat, siswa mengambil soal yang telah disediakan. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka siswa dapat melompat dan melanjutkan permainan.
5. Kereweng/gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar ditanah, petak dengan gacuk yang sudah berada diatasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
6. Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan kereweng/gacuk hingga melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
7. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil kereweng /gajuk dengan membelakangi gunung dan menutup mata, tidak boleh menyentuh garis juga. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/ terjatuh saat mengambil kerewengnya maka dia mati dan digantikan pemain selanjutnya.
8. Selanjutnya ³apabila berhasil pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara, menjagling kereweng/gajuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi di lempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang engklek maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Dan apabila gagal pemain mengulangi kembali dari gunung.
9. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi ini berjalan lancar dan sukses. Berikut indikator ketercapaiannya:

1. Ketercapaian target jumlah peserta sosialisasi dengan keaktifan peserta, dilihat dari pengamatan selama kegiatan, peserta sangat aktif untuk menjawab soal-soal yang ada di dalam permainan engklek ini. Terlihat siswa-siswa sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal tersebut dan menunjuk tangan jika sudah selesai mengerjakannya.

2. Ketercapaian tujuan kegiatan. Setelah serangkaian kegiatan sosialisasi dilakukan, terakhir kami memberikan pertanyaan umpan balik kepada siswa, dan ternyata siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar.

Disarankan kepada siswa untuk dapat mengulang-ulang materi yang telah dipelajari dengan baik dan agar guru dapat melanjutkan yaitu agar dapat memberikan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran matematika.

6. DAFTAR REFERENSI

- 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.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32.
- Didik, P., Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah, R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Permainan tradisional engklek untuk peningkatan motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 2023–2024.
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(1), 35–44.
- Nizar, H., & Rahmawati, D. (2024). Learning circle using gobak sodor game context in eighth grade. *INOMATIKA*, 6(1). <https://doi.org/10.35438/inomatika.v6i1.418>
- Wahyuningsih, A., & Astuti, H. P. (2023). Etnomatematika: Analisis konsep matematika pada permainan tradisional engklek [Ethnomathematics: Analysis of mathematics concepts in traditional engklek games]. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 9(1), 239–248.
- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). Building mathematical concepts through traditional games to develop counting skills for early childhood. *International Journal of Elementary Education*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39654>

Sosialisasi Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengenal Bangun Datar di SDN 27 Lubuk Alung

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dimasfti.blogspot.co.id Internet Source	1 %
2	Submitted to Universitas Andalas Student Paper	1 %
3	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
4	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	1 %
5	www.ojs.unanda.ac.id Internet Source	1 %
6	raharja.ac.id Internet Source	1 %
7	journal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
8	Iim Marfuah. "GEOGEBRA DAN POWERPOINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BILANGAN BULAT DAN QUIZ BAGI GURU DI	1 %

SD NEGERI KAGOKAN 01 SUKOHARJO", Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG), 2022

Publication

9

Rini Afriani, Dwi Megista, Asma Alhusna. "Tips
Cepat Membaca Operasi Hitung Dan
Berbagai Macam Angka Dalam Bahasa
Inggris", TRANSFORMASI : JURNAL
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT, 2021

Publication

1 %

10

journal.uniku.ac.id

Internet Source

1 %

11

dokumen.tips

Internet Source

1 %

12

Iim Marfu'ah. "PENGKOMBINASIAN
PERMAINAN ANAK DENGAN MATA
PELAJARAN SEKOLAH DASAR KEPADA GURU
SEKOLAH DASAR KOTA DEPOK", Jurnal
Abdimas Gorontalo (JAG), 2021

Publication

1 %

13

dirul.wordpress.com

Internet Source

1 %

14

www.mikirbae.com

Internet Source

1 %

15

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On