

# BAB I

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah bagian tak terpisahkan dari budaya dan warisan sejarah suatu bangsa. Salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia adalah engklek. Engklek merupakan permainan yang melibatkan gerakan fisik dan konsentrasi yang membutuhkan kecepatan, ketangkasan, dan strategi.<sup>1</sup> Menurut Septy Nurfadhillah, dkk, dalam perkembangan teknologi yang pesat, permainan tradisional seringkali terpinggirkan oleh permainan digital yang lebih modern. Oleh karena itu, penting untuk mengangkat kembali permainan tradisional seperti engklek dan mengintegrasikannya ke dalam konteks pendidikan modern.<sup>2</sup> Oleh karena itu, penting untuk mengangkat kembali permainan tradisional seperti engklek dan mengintegrasikannya ke dalam konteks pendidikan modern.

Di tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas V SD/MI, mata pelajaran tematik memiliki tujuan untuk mengintegrasikan berbagai bidang studi dalam satu topik yang berhubungan.<sup>3</sup> Dalam pengajaran tematik, guru dituntut untuk mencari berbagai cara yang menarik dan efektif agar siswa

---

<sup>1</sup> Dini Indriyani, Heri Yusuf Muslihin, And Sima Mulyadi, "Manfaat Permainan Tradisional Engklek Dalam Aspek Motorik Kasar Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, No. 3 (August 7, 2021): 349, <https://doi.org/10.23887/Paud.V9i3.34164>.

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Di Jenjang Sd* (Cv Jejak (Jejak Publisher), 2021).

<sup>3</sup> Widia Indah Rahayu, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Guru Kita Pgsd* 7, No. 1 (December 9, 2022): 48, <https://doi.org/10.24114/Jgk.V7i1.40756>.

dapat memahami materi dengan baik. Menurut Marlina et al., penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Globalisasi mendorong transformasi peran institusi pendidikan dari sekadar tempat pembelajaran konvensional menjadi panggung penciptaan pengetahuan. Ini menandakan bahwa model pendidikan tradisional tidak lagi relevan, mengharuskan institusi pendidikan untuk berubah menjadi pencipta dan pemajuan pengetahuan<sup>5</sup>. Pendidikan harus tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan hidup yang krusial agar mereka dapat sukses secara mandiri di masa depan. Untuk memenuhi tuntutan ini, kurikulum harus disesuaikan secara mendasar. Hal ini menekankan perlunya mengadopsi kurikulum yang berfokus pada pengembangan kompetensi dan karakter, yang dapat membentuk sikap dan keterampilan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan teknologi.

Keadaan nyata menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi dan pergeseran minat anak-anak, permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Anak-anak lebih cenderung tertarik dengan permainan digital yang cenderung pasif dan kurang melibatkan gerakan fisik. Hal ini

---

<sup>4</sup> Marlina Marlina Et Al., *Pengembangan Media Pembelajaran Sd/Mi* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1975).

berdampak pada penurunan minat dan pemahaman mereka terhadap permainan tradisional, termasuk engklek.

Selain itu, pengajaran tematik yang kurang menarik dan interaktif juga dapat menyebabkan kebosanan dan ketidakberhasilan siswa dalam memahami materi. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru terkadang tidak cukup untuk mencapai hasil yang optimal. Dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Di tengah lingkungan sekolah yang semakin modern dan serba digital, permainan tradisional seperti engklek seringkali dianggap kuno dan tidak relevan. Hal ini menyebabkan penurunan apresiasi terhadap budaya dan warisan tradisional, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar dan mengenal permainan yang merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa Indonesia.

Dalam pembelajaran tematik, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting. Media pembelajaran adalah alat atau objek yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi atau topik pembelajaran karena setiap media memiliki peran tersendiri dalam menyampaikan konsep-konsep tersebut.

Masalah yang ada adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 dengan menggunakan media permainan tradisional engklek. Banyak siswa di kelas V SD/MI yang tidak pernah atau jarang bermain engklek, sehingga mereka kurang mengenal aturan, strategi, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut. Hal ini berpotensi menyebabkan terkikisnya warisan budaya tradisional di kalangan generasi muda.

Masalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran tematik menjadi perhatian utama. Ketidakberagaman penggunaan media dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya dukungan dan pemahaman dari guru dan orang tua terkait pentingnya pengembangan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Beberapa guru mungkin tidak memiliki pengetahuan tentang keterkaitan permainan tradisional engklek dengan pembelajaran atau merasa kurang yakin dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Sementara itu, orang tua mungkin kurang mengapresiasi permainan tradisional dan lebih cenderung mendukung penggunaan teknologi modern dalam pendidikan anak-anak.

Aktivitas bermain yang dilakukan diharapkan menjadi perhatian pendidik, karena melalui permainan tersebut, banyak manfaat penting yang dapat diperoleh. Namun, manfaat ini dapat optimal jika permainan dipandu

dengan baik oleh guru. Prinsip bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik<sup>6</sup>. Ketika bermain, anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri dan menyalurkan minat serta keinginannya. Atmosfer yang demikian mampu memicu semangat dan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik<sup>7</sup>.

Di sinilah pentingnya memperkenalkan dan memanfaatkan permainan tradisional seperti engklek sebagai alat pembelajaran yang efektif. Saat ini, engklek belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran tematik. Oleh karena itu, pengembangan media permainan tradisional engklek bertujuan untuk mengubah permainan ini menjadi alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tematik. Dengan pengembangan ini, engklek tidak hanya menjadi sekadar permainan biasa, tetapi juga dapat dimuat dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa.

---

<sup>6</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenada Media, 2016).

<sup>7</sup> Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak" 3 (2016).

Dalam wawancara pendahuluan dengan beberapa guru di SD/MI, terungkap bahwa mereka merasakan kekurangan dalam media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam konteks pengajaran tematik. Seorang guru mengungkapkan, "*Kami sering kali terbatas pada penggunaan buku teks dan slide presentasi yang kurang membangkitkan minat siswa. Engklek, misalnya, bisa jadi media yang bagus tapi kami tidak tahu bagaimana memulainya*". Kesulitan lain yang disampaikan adalah minimnya sumber daya dan pelatihan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran alternatif seperti permainan tradisional, yang membuat mereka ragu untuk mengadopsinya. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa tanpa dukungan yang cukup dari pihak sekolah dan orang tua, inisiatif ini tidak akan efektif.

Permainan tradisional engklek atau yang dikenal juga sebagai Sunda Manda merupakan salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak di pedesaan Indonesia<sup>8</sup>. Asal-usul nama "engklek" diyakini berasal dari "*Zondag Maandag*," yang merupakan istilah dalam bahasa Belanda. Ini menunjukkan kemungkinan permainan ini diperkenalkan oleh Belanda ke Indonesia pada masa penjajahan. Di Roma, permainan serupa dikenal

---

<sup>8</sup> Krisna Pebryawan, "Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern," No. 92 (2015).

sebagai "*Hopscotch*," yang artinya melompat atau lompat (*Hop*) di atas garis-garis (*Scotch*) dalam permainan<sup>9</sup>.

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran tematik di kelas V SD/MI. Dengan mengintegrasikan engklek ke dalam pembelajaran tematik, siswa dapat mempelajari berbagai aspek pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dukungan dari guru, sekolah, dan orang tua juga penting dalam mempromosikan nilai-nilai budaya tradisional serta memahami manfaat pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi perkembangan siswa.

#### **A. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 tentang proklamasi Banyak siswa di kelas V SD/MI yang tidak mengenal aturan dan strategi bermain engklek. Hal ini dapat diamati dari kurangnya partisipasi siswa dalam bermain engklek, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar mereka.
2. Kehilangan minat siswa terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 tentang proklamasi: Anak-anak saat ini lebih tertarik dengan permainan digital yang cenderung pasif dan kurang

---

<sup>9</sup> Asep Sahrudin And Trisnawati Trisnawati, "Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik Ma Global School," *Sjme (Supremum Journal Of Mathematics Education)* 2, No. 1 (January 1, 2018): 32–43, <https://doi.org/10.35706/Sjme.V2i1.999>.

melibatkan gerakan fisik. Kurangnya kesempatan mereka untuk bermain engklek dan eksposur terhadap permainan tradisional lainnya telah menyebabkan kehilangan minat terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 tentang proklamasi dan termasuk permainan tradisional engklek.

3. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif: Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam pembelajaran tematik menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Ketika proses pembelajaran seperti tematik tema 7 subtema 2 tentang proklamasi tidak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, siswa dapat kehilangan minat dan pemahaman terhadap materi tematik yang diajarkan.
4. Kurangnya dukungan dan pemahaman dari guru: Beberapa guru mungkin kurang familiar dengan media permainan tradisional engklek atau tidak yakin bagaimana mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Selain itu, dukungan dari orang tua juga penting dalam mendorong penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Jika guru dan orang tua tidak memahami nilai-nilai dan manfaatnya, maka implementasi pengembangan permainan tradisional sebagai media pembelajaran akan sulit dilakukan.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 di kelas V SD/MI?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa tematik tema 7 subtema 2 di kelas V SD/MI?

## **C. Batasan Masalah**

1. Fokus pada tema 7 subtema 2 dalam kurikulum kelas V SD/MI
2. Integrasi permainan tradisional engklek dengan materi tema 7 subtema 2 serta pengembangan panduan penggunaannya
3. Strategi implementasi permainan engklek untuk meningkatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi tematik.

2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 tentang proklamasi dan memperkenalkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan aktif dalam pembelajaran. Melalui penggunaan permainan tradisional engklek, penelitian ini menggambarkan bagaimana pengalaman bermain dapat menjadi landasan pembelajaran yang efektif dalam memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan dalam konteks tematik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini memberikan pedoman yang jelas untuk menyusun dan mengimplementasikan program pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional engklek, menyediakan alternatif metode pengajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian ini membantu guru dalam mengatur

kegiatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b) Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah meliputi penyediaan dasar untuk integrasi permainan tradisional dalam kurikulum, mendukung pembelajaran tematik yang holistik dan inovatif, serta meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang kreatif. Selain itu, hal ini mendorong keterlibatan seluruh komunitas sekolah, termasuk guru, siswa, dan orang tua, dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c) Bagi Penulis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi akademis dengan menyumbang pengetahuan baru dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam pengembangan karir penulis dengan menambah pengalaman dan kredibilitas sebagai peneliti dan praktisi pendidikan yang berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif. Lebih lanjut, penelitian ini dapat menjadi dasar dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin

mengkaji lebih dalam tentang penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran.

## **F. Sistematika Penelitian**

Dalam penelitian proposal skripsi ini, disajikan tulisan dalam lima bab, masing-masing bab disajikan secara sistematis dan berurutan dari Bab I sampai dengan Bab V. Secara ringkas Bab-Bab tersebut sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN** terdiri dari, Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan masalah, Manfaat penelitian.

**BAB II KAJIAN TEORI** yang berkaitan dengan implementasi permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran, Landasan teori, Kajian Penelitian Relevan (terdahulu), kerangka Pemikiran.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** terdiri dari: Waktu dan tempat penelitian, Metodologi penelitian, Latar penelitian, jenis penelitian, jenis dan sumber data, Teknik pengumpulan data,informan data, teknis analisis data.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** terdiri dari: Bagaimana cara meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 di kelas V SD/MI dan Bagaimana cara menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan permainan

tradisional engklek dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 di kelas V SD/MI.

**BAB V PENUTUP** terdiri dari: Simpulan dan saran