



## **Penerapan Metode Permainan Tradisional “Engkle” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang**

**Anisa Nurlaila\*<sup>1</sup>, Laesti Nurishlah<sup>2</sup>, Mohamad Yudiyanto<sup>3</sup>,  
Mochammad Ramdan Samadi<sup>4</sup>**

\*Korespondensi: [lailaanisa130@gmail.com](mailto:lailaanisa130@gmail.com)

STAI Sabili Bandung, Jawa Barat, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

### **Abstract**

*This study concentrates on implementing the traditional Engkle game method to enhance learning motivation among second-grade students at SDN Bojong Kacor 3 Bandung, aiming to leverage game elements in mathematics instruction on the topic of length units. The choice of this topic is justified by the potential of game-based methods to serve as an effective strategy for increasing student engagement and motivation, particularly in mathematics, which is often perceived as monotonous by children. The research employs a qualitative classroom action research model, involving the preparation of teaching tools and materials, and the planning of activities across two cycles, which includes group arrangements and modifications to task execution methods. The findings indicate improvements in student motivation across all indicators: control and autonomy (81%), engagement (89%), task persistence (80%), and learning satisfaction (87%). This research underscores the efficacy of the Engkle game method in bolstering student motivation and involvement in mathematics education.*

**Keywords:** Engkle Game, Traditional Game, Learning Motivation, Length Units

### **Abstrak**

*Penelitian ini berfokus pada penerapan metode permainan tradisional engkle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di SDN Bojong Kacor 3 Bandung, dengan tujuan untuk memanfaatkan unsur permainan dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang. Topik ini dipilih karena metode permainan dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran matematika yang sering dianggap membosankan oleh anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif model penelitian tindakan kelas yang melibatkan persiapan alat dan bahan pembelajaran, serta perencanaan kegiatan dengan dua siklus, yang mencakup pengaturan kelompok dan modifikasi cara pengerjaan tugas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa di semua indikator: kontrol dan otonomi (81%), keterlibatan (89%), ketahanan dalam mengerjakan tugas (80%), dan kepuasan belajar (87%). Penelitian ini menegaskan efektivitas metode permainan engkle dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.*

**Kata Kunci:** Permainan Engkle, Permainan Tradisional, Motivasi Belajar, Satuan Panjang

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat kelas rendah pada sekolah dasar diorganisir dengan cermat berdasarkan rencana pelajaran yang telah dirancang oleh guru, mencakup berbagai elemen penting seperti bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian. Untuk memastikan efektivitas proses belajar, pendekatan yang interaktif menjadi sangat krusial, karena pembelajaran yang optimal memerlukan keterlibatan aktif dari siswa dalam menjelajahi dan merespons berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitar mereka (Mudjiono, 2020). Pada usia ini, salah satu strategi yang sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa adalah dengan memanfaatkan permainan sebagai metode pembelajaran. Permainan, yang dirancang untuk menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, dapat merangsang minat belajar mereka dengan cara yang tidak hanya mendidik tetapi juga menghibur, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Mutia, 2021).

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik harus benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Penggunaan metode yang terlalu pasif dapat mengakibatkan kejenuhan pada siswa dan penurunan motivasi belajar (Yudiyanto 2021), apalagi jika suasana lingkungan belajar terasa monoton dan kurang merangsang (Purwanti, 2018). Menurut Nurishlah dkk. (2023), tiga peran dalam motivasi intrinsik adalah sebagai berikut: 1) otonomi, yang melibatkan siswa memiliki kendali atas pembelajaran mereka dengan membuat pilihan, keputusan, dan merencanakan jalur pembelajaran mereka; 2) kompetensi, yang merujuk pada rasa percaya diri dan kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas, dicapai dengan memberikan tantangan yang sesuai dan umpan balik konstruktif; dan 3) keterkaitan, yang merupakan rasa hubungan yang dirasakan siswa terhadap materi pelajaran dan teman sekelas, dibangun dengan menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung di mana siswa merasa diterima dan dihargai. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya nyaman dan menyenangkan tetapi juga menggunakan metode yang kreatif dan variatif untuk memotivasi siswa (mulyani, DKK 2022). Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa adalah melalui penggunaan media visual dan permainan. Media visual dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, sementara permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Pramesti dkk., 2023; Fadila dkk., 2023).

Di era globalisasi, transformasi teknologi telah mengubah secara signifikan kebiasaan dan metode belajar anak-anak, yang sering kali berpindah dari aktivitas tradisional menuju pendekatan yang lebih modern. Meskipun permainan tradisional sering dipandang sebagai metode yang kuno dan kurang sesuai dengan kebutuhan pendidikan masa kini, sebenarnya permainan tersebut menyimpan nilai

budaya yang sangat penting dan efektif dalam mengasah keterampilan kognitif serta motorik anak (Febriyanti dkk., 2018; Kusmiati & Sumarno, 2018). Nilai-nilai yang diajarkan melalui permainan tradisional, seperti kerjasama, kepemimpinan, dan kepekaan sosial, dapat memperkaya pengalaman belajar anak dengan cara yang tidak dapat dicapai hanya melalui metode pengajaran modern.

Dalam konteks pembelajaran matematika, sering kali siswa menganggap mata pelajaran ini sulit dan membosankan (M. Kholil & Zulfiani, 2020). Pendekatan pembelajaran matematika yang konvensional cenderung kurang memotivasi siswa dan tidak mampu menarik minat mereka (Anggraini, 2020). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik yang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dengan cara yang variatif (Samadi. Yudiyanto, 2023). Penerapan permainan tradisional seperti engkle dalam pembelajaran matematika dapat menjadi solusi yang efektif. Permainan engkle, yang melibatkan aktivitas seperti melemparkan gaco ke kotak dan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya, mampu memotivasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam mata pelajaran matematika (Anggraini, 2020).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan engkle, sebagai salah satu bentuk permainan tradisional, telah diterapkan dalam pembelajaran berbagai materi matematika seperti geometri dan pecahan dengan hasil yang cukup memuaskan (Husna, 2022; Ndun dkk., 2022). Misalnya, penggunaan engkle dalam materi geometri telah terbukti membantu siswa dalam memahami bentuk dan ruang dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Demikian pula, aplikasi engkle pada materi pecahan memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep pembagian dan bagian-bagian dari keseluruhan dengan metode permainan yang aktif. Meskipun demikian, penerapan permainan engkle pada materi satuan panjang masih relatif jarang diteliti. Hal ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana metode permainan ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks satuan panjang, yang merupakan salah satu konsep dasar dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan permainan engkle dalam pembelajaran satuan panjang mata pelajaran matematika pada siswa kelas 2 SD, dengan harapan dapat memberikan kontribusi baru dalam metode pembelajaran matematika. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengukur panjang benda menggunakan penggaris, dan mereka sering kali merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan (Fatoni dkk., 2015). Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep satuan panjang dengan lebih baik. Dengan mengintegrasikan permainan engkle dalam pembelajaran satuan panjang, diharapkan siswa dapat terlibat lebih aktif dan merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi matematika, sehingga

meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar dalam mata pelajaran ini.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metod ekualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Metode PTK ini berfokus pada perbaikan praktis di kelas melalui siklus reflektif yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sesuai dengan model spiral Kemmis dan Taggart. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk mendalami dan menganalisis fenomena di lapangan serta menilai efektivitas tindakan yang diterapkan dalam konteks pembelajaran. Populasi penelitian terdiri dari 30 siswa kelas II SDN Bojong Kacor 03 Kabupaten Bandung, dengan data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas dan motivasi siswa, angket digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar, dan dokumentasi memberikan informasi tambahan tentang kondisi kelas selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan reduksi data, paparan data, dan penyimpulan data. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan mengelompokkan data mentah menjadi informasi yang lebih bermakna. Paparan data disajikan dalam bentuk naratif dan grafis untuk mempermudah pemahaman, sedangkan penyimpulan data berfokus pada pengambilan intisari dari hasil yang telah terorganisir. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber untuk memastikan validitas data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Jika hasil refleksi menunjukkan ketidakberhasilan, rencana akan direvisi untuk siklus berikutnya, memastikan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bojong Kacor 03 Bandung yang didirikan pada tahun 1982, terletak di Jalan Parakan Panjang No. 03, Kecamatan Cimencyan, Kabupaten Bandung. Sekolah ini memiliki fasilitas lengkap, termasuk ruang kelas, ruang kepala sekolah, mushola, pojok baca, serta sarana lainnya seperti komputer dan proyektor, dan terakreditasi B. Pada tahun ajaran 2023/2024, terdapat 196 siswa yang terbagi dalam enam kelas. Sebelum penelitian, observasi menunjukkan 15 siswa merasa matematika sulit dan membosankan, dengan 10 siswa kesulitan mengukur panjang benda. Peneliti menerapkan metode permainan tradisional engkle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam matematika. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa dinilai cukup dengan nilai 68%. Beberapa aspek pembelajaran menunjukkan skor rendah, seperti ketertiban siswa dan pemahaman materi. Evaluasi menunjukkan nilai motivasi siswa dalam

kontrol dan otonomi sebesar 70%, keterlibatan 75%, ketahanan 62%, dan kepuasan 73%. Untuk siklus II, perbaikan dilakukan dengan memodifikasi metode dan penilaian. Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 87,5%, menunjukkan perbaikan signifikan dalam aspek-aspek pembelajaran.

Dalam penelitian ini, metode permainan tradisional engkle dimodifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Bojong Kacor 3 Bandung dalam materi satuan panjang. Permainan engkle, yang merupakan permainan tradisional yang dikenal luas, diadaptasi menjadi alat pembelajaran matematika dengan menambahkan elemen-elemen edukatif seperti gambar alat ukur satuan panjang, yaitu penggaris, meteran kain, roll meteran, dan jangka sorong. Selain itu, amplop soal dan emoji juga dimasukkan ke dalam permainan untuk menambah variasi dan daya tarik. Untuk memastikan permainan ini tidak licin dan tetap menarik, peneliti menggunakan banner berwarna sebagai alas permainan. Banner ini dirancang untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Proses persiapan melibatkan berbagai alat ukur dan bahan pembelajaran tambahan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa dan guru, lembar angket motivasi, serta soal amplop dan emoji. Seluruh bahan ini disiapkan untuk mendukung penerapan metode permainan engkle yang telah dimodifikasi agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 1: Engkle Satuan Panjang

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dimulai dengan membagi siswa ke dalam tiga kelompok, masing-masing beranggotakan sepuluh orang. Peneliti memberikan penjelasan mendetail mengenai materi satuan panjang baku (cm) serta

cara bermain engkle yang telah dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran. Setelah penjelasan, siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan permainan engkle yang melibatkan melemparkan gacu ke kotak engkle yang memiliki gambar berbagai alat ukur. Setiap kelompok kemudian bergiliran bermain engkle dan mengerjakan tugas yang ada di kotak yang dipilih. Sementara itu, kelompok yang tidak bermain mengerjakan tugas tambahan seperti mewarnai gambar alat ukur. Peneliti juga menyediakan lembar kerja siswa (LKS) untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan angket motivasi untuk mengukur sejauh mana metode permainan engkle berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Siklus II memfokuskan pembelajaran pada penjumlahan dan pengurangan dalam konteks satuan panjang baku (cm), dengan perubahan signifikan dalam jumlah kelompok, yakni menjadi enam kelompok dengan masing-masing lima siswa. Setiap kelompok diatur sedemikian rupa sehingga ada pembagian tugas spesifik untuk setiap anggota, seperti melempar gacu dan mengerjakan tugas yang diambil dari kotak engkle. Penyesuaian ini dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi pada siklus I, terutama masalah terkait dengan terlalu banyaknya siswa dalam satu kelompok dan pengalihan tugas dari individu ke kelompok untuk meningkatkan fokus. Dengan pembagian kelompok yang lebih kecil dan sistem tugas yang lebih terstruktur, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi pada tugas mereka dan berkolaborasi secara efektif dengan teman sekelompok. Perubahan ini bertujuan untuk memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memastikan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Hasil penilaian motivasi belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, indikator motivasi seperti kontrol dan otonomi berada pada 70%, keterlibatan siswa 75%, ketahanan siswa dalam menyelesaikan tugas 67%, dan kepuasan belajar siswa 73%. Angka-angka ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa area yang perlu perbaikan, metode permainan engkle sudah mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam semua indikator motivasi; kontrol dan otonomi meningkat menjadi 81%, keterlibatan siswa menjadi 89%, ketahanan siswa dalam menyelesaikan tugas menjadi 80%, dan kepuasan belajar siswa meningkat menjadi 87%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa modifikasi metode permainan engkle yang dilakukan pada siklus II berhasil mengatasi kelemahan yang ada di siklus I, dan memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

## Kesimpulan

Dalam penelitian mengenai penerapan metode permainan tradisional engkle pada materi satuan panjang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Bojong Kacor 3 Bandung, metode ini mencakup dua tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan alat dan bahan yang meliputi penggaris, meteran kain, roll meter, jangka sorong, serta soal amplop, soal emoji, dan lembar kerja siswa (LKS). Tahap kedua adalah perencanaan kegiatan, di mana dilakukan perubahan signifikan pada siklus II, yaitu pengurangan jumlah anggota kelompok dari 10 siswa menjadi 5 siswa per kelompok untuk mengatasi ketidakkondusifan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus I, pengerjaan tugas dilakukan secara individu, sedangkan pada siklus II dilakukan dalam kelompok yang lebih kecil. Penilaian motivasi siswa dilakukan berdasarkan indikator kontrol dan otonomi, keterlibatan, ketahanan dalam mengerjakan tugas, dan kepuasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi di semua indikator. Indikator kontrol dan otonomi meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Keterlibatan siswa meningkat dari 75% menjadi 89%, ketahanan dalam mengerjakan tugas dari 62% menjadi 80%, dan kepuasan belajar dari 73% menjadi 87%. Meskipun indikator ketahanan belajar siswa masih terendah pada siklus II dengan 80%, menunjukkan adanya 26 siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, indikator keterlibatan siswa mencapai 89%, menandakan bahwa 29 siswa sangat termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran matematika melalui permainan engkle.

## Daftar Pustaka

- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engkle dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87-101.
- Fatoni, F., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2015). Permainan tradisional batokkelapadalam membangun konsep pengukuran panjang kelas ii sd. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1).
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engkle dan gasing khas kebudayaan sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1-6.
- Husna, D., Fauziah, S. N., & Ashari, T. (2022, November). Inovasi Pembelajaran Geometri di Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Engkle. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 398-407).
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah da'watul falah kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151-168.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17-23.
- Mudjiono & Dimiyati (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rieneka cipta.

- Mulyani, Y., Hidayat, Y., Hidayat, Y., & Yudiyanto, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(4), 239-252.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3, 114-31.
- Ndun, S. P., Boimau, M. S., & Mampouw, H. L. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Senilai Menggunakan Media Permainan Engkle Pecahan. *Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran*, 1(2), 123-129.
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 1-12.
- Purwanti, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131-145.
- Pramesti, A. A., Ilmiah, F., & Ramadhani, T. R. (2023). Peran Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *PROCEEDING UMSURABAYA*
- Samadi, M. R., & Yudiyanto, M. (2023). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Baca Tulis Alquran (BTQ) Terhadap Afektif Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(1), 54-59.
- Yudiyanto, M. (2021). *Revitalisasi Peran Ekstrakurikuler Keagamaan di Sekolah* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- 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.