

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Widia Indah Rahayu, Mar'atun Najiah, dan Ila Rosmilawati

Pogram Magister Pendidikan Dasar, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Surel : 7784220011@untirta.ac.id

ABSTRACT : *Application Of Traditional Angklek Games As Media For Learning Indonesian Language In Elementary School Students. The study aims to know the contribution of the application of traditional engklek games as the one of traditional games in Indonesia that can develop and improve children's thinking ability in Indonesian lessons on question word. The research methodology used is a descriptive qualitative method. The data-gathering technique used in this study is observation, interview and documentation. Studies show that students are performing traditional engklek games integrated into Indonesian learning. Students have successfully identified the question sentence, mentions the question sentence, and create a question sentence at an Indonesian lesson. The application of engklek's traditional game as an Indonesian learning media for elementary school students has been effective, as this study demonstrates students' success in developing and creating question sentences.*

Keyword : Engklek, Learning media, Traditional games

Abstrak : **Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi penerapan permainan tradisional engklek sebagai salah satu permainan tradisional di Indonesia dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam pelajaran Bahasa Indonesia mengenai kalimat tanya. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa antusias melakukan permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa telah berhasil mengidentifikasi kalimat tanya, menyebutkan kalimat tanya, serta membuat kalimat tanya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar dinilai efektif digunakan, karena pada hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan siswa dalam mengembangkan dan membuat kalimat tanya.

Kata Kunci : Engklek, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Aspek yang paling signifikan dari kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan pada manusia juga menyediakan informasi, menyediakan sudut pandang yang luas, dan meningkatkan mutu sumber daya manusia kita (Alisnaini, dkk 2022). Proses pendidikan yang difokuskan dapat meningkatkan signifikansi kegiatan pembelajaran (Widari & Putra, 2022). Undang-Undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah upaya yang

disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki keterampilan yang lurus secara moral, cerdas, dan diperlukan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara (Siregar, 2022)

Mata Pelajaran yang ada dalam pembelajaran di sekolah salah satunya adalah Bahasa Indonesia (Khair, 2018). Merupakan pembelajaran penting yang diajarkan di semua tingkat sekolah dasar. Siswa dapat belajar membaca, menulis,

berbicara, dan mendengarkan dalam bahasa Indonesia melalui pelajaran. (Annisa & Baadilla, 2022). Proses belajar dan hasil dalam studi Indonesia sendiri masih mengalami masalah (Siki, 2019). Dalam pelajaran Bahasa Indonesia tidak sedikit siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Sehingga mereka kehilangan minat dan keyakinan pada kemampuan mereka untuk menguasainya (Magdalena & Shafani, 2021). Hal ini dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia disampaikan secara monoton, kurang dukungan media pembelajaran yang tepat, sehingga membuat anak tidak tertarik untuk belajar (Darsih & Hermawan, 2022). Selain itu, partisipasi siswa yang sedikit dalam proses pembelajaran menghasilkan lingkungan belajar yang pasif (Rima & Nora, 2018). Beberapa faktor di atas menjadikan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang membuat siswa tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik.

“Hasil ini diperkuat dengan data OECD tentang hasil PISA 2018 bahwa “peringkat pendidikan negara yang salah satunya adalah negara Indonesia, seperti tahun sebelumnya, yaitu hasilnya tidak memuaskan. Pendidikan negara Indonesia tetap konsisten dengan peringkat ke 10 terbawah dari 79 negara di dunia” (Hewi & Shaleh, 2020). Selain itu, hasil survei PISA 2018 membuktikan bahwa negara Indonesia masih pada posisi dengan nilai terendah terhadap tingkat pengukuran pada bidang membaca, matematika dan sains (Abidin & Haq, 2021). Dalam kategorisasi membaca, negara Indonesia menduduki peringkat ke-6 dari bawah (dari 74 negara) dengan mendapatkan skor rata-rata 371. Terlihat menurun dari peringkat 64 pada tahun sebelumnya,

yakni tahun 2015” (Aryana & Subyantoro, 2022). Adapun tujuan pemeringkatan PISA yaitu untuk mengetahui tingkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilannya dalam menyelesaikan persoalan pada kehidupan sehari-hari (Zahro, 2022)

Agar tercapainya hasil belajar, peningkatan standar kualitas menjadi keberhasilan dalam pendidikan. Pembentukan komponen pendidikan yang memenuhi syarat dan memadai, salah satunya adalah pengajar profesional, akan menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal (Mustamin, 2019). Guru secara alami harus kreatif untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia, agar siswa dapat terlibat pada pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih relevan bagi siswa (Nurfitasari & Madiun, 2022). Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah guru harus bisa memilih media pembelajaran alternatif yang tepat dalam pembelajaran sebagai pengetahuan pada siswa (Wisnawati dkk, 2022).

Dengan menerapkan metode pembelajaran, pemahaman siswa mengenai proses pembelajaran akan meningkat. media pembelajaran juga memudahkan siswa dalam pemahaman terhadap materi ajar yang di gunakan oleh guru (Susilo, 2020). Penggunaan media pembelajaran di kelas juga dapat meningkatkan dan minat baru, memotivasi dan merangsang siswa pada kegiatan pembelajaran, dan memiliki dampak psikologis yang positif terhadap mereka. Penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran adalah salah satu contohnya (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Permainan Media yang dapat memperkuat kemampuan dasar seorang anak untuk berfikir serta bertujuan

sebagai pelestarian budaya adalah permainan tradisional. (Rohayati, 2022)

Permainan tradisional yang sangat familiar yang sering dimainkan dan melibatkan di kalangan siswa SDIT Tiara Akasara di Kota Tangerang Provinsi Banten adalah “permainan engklek”. Permainan tradisional engklek ini dilakukan dengan cara melompat pada gambar di atas tanah datar yang diberikan nomor pada setiap bidangnya (Mulyasari, 2021). Permainan ini dikenal sebagai engklek yaitu jenis permainan yang memerlukan pijakan dengan satu kaki. Dengan lebih dari satu anak, dan berkelompok engklek dapat dimainkan, masing-masing dengan cara yang berbeda. Engklek sering dimainkan berkelompok yang terdiri oleh dua tim, masing-masing kelompok terdiri dari sejumlah anak (Qomariah & Hamidah, 2022). Dengan bantuan media engklek sebagai permainan, anak-anak belajar metode yang berbeda untuk meniru, memberikan perhatian, mengekspresikan diri, dan berpikir. Karena dalam permainan engklek anak dapat meniru gerakan melompat untuk melatih kemampuan psikomotorik, belajar menyimak dalam bertindak dalam lingkup sosialnya, mengekspresikan kemampuan untuk mengembangkan kecerdasan logika (Azzahra, dkk 2022) serta pada saat bermain juga anak akan berfikir untuk menggunakan bahasanya dengan cara mengkomunikasikan secara efektif ataupun menyatakan pikirannya kepada orang lain. (Astika, 2021)

Penelitian yang dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa motivasi belajar yang ditunjukkan siswa dengan penggunaan permainan engklek sebagai media pembelajaran sangat luar biasa karena berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif antar siswa

(Nikhayah dkk, 2021). Dengan pembelajaran menggunakan permainan engklek siswa merasa senang belajar sambil bermain serta membantu siswa untuk tetap tertarik pada pelajaran mereka dan mengalahkan kebosannya dalam pelajaran (Asharianti & Yulia, 2021). Permainan engklek sebagai media pembelajaran juga dapat mengembangkan kreativitas pada siswa (Ayuningtyas dkk, 2022). Serta membuat siswa lebih tertarik mempelajari suatu materi (Aprilia, 2022). Penggunaan media permainan engklek juga dapat secara langsung memperkenalkan kebudayaan dan cara agar tetap melestarikan kebudayaan pada setiap generasi (Tussa, dkk 2022)

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan permainan engklek sebagai media membuat peserta didik focus dan dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran khususnya pada siswa sekolah dasar. Mengingat hal ini, peneliti ingin mengembangkan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengidentifikasi kontribusi permainan engklek dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengembangkan kalimat tanya. Untuk itu peneliti merumuskan masalah yang menjadi fokus dalam kajian penelitian ini yaitu: “Bagaimana kontribusi penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar?”

METODE

Pemilihan metode pada penelitian ini penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pertimbangan penggunaan peneliti untuk dapat menganalisa informasi berupa perancangan, observasi, serta wawancara dan bukan berupa angka (Wariyanti, 2022). Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun 2022-2023 di SDIT Tiara Aksara Kota Tangerang. Terdapat 23 siswa kelas tiga yang berpartisipasi dalam penelitian ini, 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan Data melalui kegiatan persiapan perancangan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Kegiatan persiapan perancangan dilaksanakan sebagai pelaksanaan tata cara dan penerapan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengenali secara langsung penerapan praktik pembelajaran dengan menerapkan media permainan engklek (Sholihah & Amaliyah, 2022). Wawancara dilakukan untuk menentukan mengamati sejauh mana siswa dapat berpikir kritis selama dan setelah permainan engklek dilakukan. Adapun dokumentasi diambil sebagai penunjang kegiatan aktivitas penerapan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan sejumlah teknik yang mencakup langkah-langkah berikut : (1). Persiapan, dimulai dari peneliti membuat materi serta media engklek untuk melihat hasil belajar siswa. (2). Observasi tujuannya untuk meningkatkan keakuratan penelitian dengan melakukannya sebagai laporan yang telah diverifikasi. Serta (3). wawancara diadakan untuk mengumpulkan informasi guna mendukung rumusan masalah. Langkah yang diambil dalam penelitian ini, dibagi ke dalam tahap berikut:



PEMBAHASAN

Pelaksanaan penerapan permainan tradisional engklek pada pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai dengan tahap persiapan. Peneliti membuat persiapan dengan membuat angket validasi media permainan engklek. Adapun validasi media yang sudah dibuat peneliti sebagai berikut :

Tabel 1. Validasi Media Permainan Engklek

Aspek	Indikator	Hasil
Materi	Kesesuaian media dengan materi Bahasa Indonesia	Sesuai
Keakuratan gambar	Gambar pada petak tangga engklek	Sesuai
	Nomor pada bidang engklek	Sesuai
	Ukuran kotak 40 cm x 40 cm pada bidang engklek	Sesuai
	Gacu	Sesuai
Media engklek	Tehnik media permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran jelas.	Sesuai

Tahap validasi media engklek pada pembelajaran berupa penyusunan materi, penggunaan media engklek, tujuan yang ingin di capai serta pemanfaatan media engklek dalam pembelajaran. Pada tahap ini merupakan tahapan untuk merealisasikan perencanaan yang sudah dibuat agar media siap digunakan. Validasi angket media engklek kemudian dibawa kepada

ahli media untuk dilihat sejauh mana kontribusi permainan engklek terhadap pelajaran Bahasa Indonesia menjadi efektif dan dapat digunakan serta validator dapat memberikan saran agar peneliti dapat mendorong pembelajaran yang kreatif dan kreatif dengan menggunakan media engklek. Validasi media ditinjau dari beberapa aspek, yaitu teknik bermain, penggunaan serta pemanfaatannya. Dua ahli dari universitas FKIP Sultan Ageng Tirtayasa telah memvalidasi media ini. Berikut ini adalah validasi media:

Tabel 2. Angket validasi Media Permainan Engklek

No	Pertanyaan	Kriteria
1	Apakah media engklek sudah sesuai dengan materi pembelajaran?	Sesuai
2	Apakah media engklek memiliki kemudahan dalam menjalankan media pembelajaran tersebut?	Sesuai
3	Apakah dalam media engklek memiliki teknik bermain dan prosedur dalam penggunaannya?	Sesuai
4	Apakah penyajian media engklek membuat peserta didik tertarik?	Sesuai
5	Apakah dengan menggunakan media engklek motivasi belajar siswa meningkat?	Sesuai
6	Apakah media engklek dapat memancing keaktifan peserta didik?	Sesuai
7	Apakah efisiensi dan efektivitas media engklek sudah layak untuk digunakan?	Sesuai

Setelah melakukan validasi media permainan engklek, peneliti

melanjutkan tahapan penerapan permainan engklek dengan melakukan apersepsi kepada siswa, dilanjutkan dengan penjelasan materi kalimat tanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah materi tersampaikan, siswa diajak untuk bermain menggunakan media engklek yang sudah dipersiapkan untuk menunjang pembelajaran.



Gambar 1. Permainan engklek

Teknik pada permainan engklek ini yaitu : (1) Aturan permainan engklek dijelaskan oleh guru. (2) Siswa diminta untuk menyebutkan kata tanya. (3) Untuk menemukan urutan permainannya, anak menggunakan teknik hompimpa. Setelah hompimpa disepakati, pemenangnya adalah tangan terbuka di urutan pertama. Setelah urutan pertama selesai, siswa yang telah menutup telapak tangan dianggap kalah dan melakukan permainan setelah urutan pertama selesai. (4) Anak melempar gacu tepat pada bidang engklek. (5) Anak-anak melangkah di atas kotak-kotak satu per satu dengan satu kaki sampai mereka mencapai kotak gacu yang telah mereka lemparkan. (6) Anak diminta untuk membuat kalimat tanya sederhana yang

sudah dipersiapkan oleh guru (7) Setelah pada akhir anak mencapai akhir baris, kemudian anak berbalik dan kembali, yang berarti permainan berakhir (Rohayati, 2022).

Peneliti mengamati saat media permainan engklek digunakan pada pembelajaran. Dari hasil pengamatan siswa dinilai antusias dengan mengikuti alur permainan sesuai dengan aturan dan teknik bermain. Siswa juga menunjukkan adanya kerja sama antar siswa untuk berkompetisi. Saat proses permainan engklek berlangsung ketertarikan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia juga terlihat meningkat. Siswa juga merasa dilibatkan dalam pembelajaran melalui permainan engklek. Peneliti juga melihat adanya kontribusi penerapan permainan engklek pada kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat tanya pada pelajaran Bahasa Indonesia, karena siswa merasa terpacu untuk melakukan gerak engklek sambil berpikir. Ini menandakan bahwa kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat tanya juga semakin baik. Dengan permainan engklek memudahkan pemahaman siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.



Gambar 3. Tehnik permainan engklek



Gambar 4. Cara permainan engklek

Saat permainan engklek dilakukan dengan diikuti penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dimana siswa dituntut untuk membuat kalimat tanya, peneliti melakukan observasi yaitu mengidentifikasi dan mengukur hasil belajar siswa dalam mengembangkan kalimat tanya. Peneliti juga melihat perubahan dan hasil belajar dari segi pengetahuan maupun perubahan tingkah laku yang diekspresikan dalam simbol-simbol, huruf, dan kalimat, dan memiliki komponen kognitif, afektif, dan psikomotor (Setiawan, dkk 2022). Peneliti kemudian menuliskan lembar observasi tersebut pada hasil belajar siswa untuk menunjukkan perkembangan keterampilan siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media engklek. Guru mendengarkan dengan cermat setiap detail penjelasan seorang siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai kalimat tanya pada saat anak bermain.

Guru menggunakan empat teknik skala pada yang sudah dikembangkan oleh Wardani & Suryana (2021) yaitu: (1) BB (Belum Berkembang) apabila anak belum bisa melakukannya sendiri harus dibimbing

maupun dicontohkan oleh guru, (2) MB (Mulai Berkembang) apabila anak sudah mulai melakukan kegiatan walaupun masih diingatkan, (3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak selalu melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan orang lain, (4) BSB (Berkembang Sangat Baik) apabila anak sering melakukannya kegiatannya sendiri sampai selesai dan dapat membantu temannya

Adapun data yang didapat peneliti setelah melihat kegiatan bermain dengan menggunakan media engklek dengan menyebutkan kalimat tanya sederhana dalam kotak bidang engkek adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Validasi Materi Pembelajaran

Indikator Penilaian	Jumlah Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
Mengidentifikasi kalimat tanya	-	-	3	20
Menyebutkan kalimat tanya	-	-	1	22
Membuat kalimat tanya	-	-	2	21

Tabel 3 memperlihatkan bahwa menggunakan permainan tradisional engklek untuk mengajarkan pelajaran bahasa indonesia, anak-anak dapat memahami kegiatan dengan bermain mengidentifikasi kata pertanyaan, menyebutkan kata tanya dan menciptakan kalimat berupa pertanyaan.

Mereka merasa senang melakukan permainan pada pembelajaran sesuai dengan arahan guru. Peneliti juga melakukan wawancara untuk mengidentifikasi sejauh mana kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat tanya pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan engklek dapat meningkat serta bagaimana kontribusi

permainan engklek dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil wawancara, siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media engklek, siswa dapat mengekspresikan dan menguraikan kata tanya dalam bentuk kalimat, pembelajaran sangat menyenangkan sehingga mendorong peran serta dari siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa juga merasa nyaman ketika guru menyampaikan materi dalam gaya permainan yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir mereka yang kritis. Berikut ini adalah bagaimana hasil wawancara siswa yang tertulis pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Telaah wawancara permainan engklek

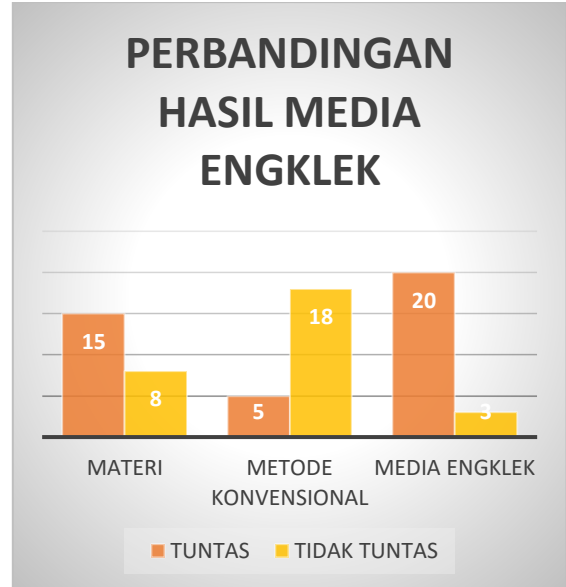
Variable	Sub	Indikator	Hasil
Pengaruh metode permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDIT Tiara Aksara Kec Periuk Kota Tangerang	Pelajaran Bahasa Indonesia	Apakah siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia ?	Sesuai
	Metode Konvensional (ceramah)	Apakah siswa memahami materi dengan menggunakan metode konvensional? Apakah siswa mengekspresikan pembelajaran dengan menggunakan metode	Tidak Sesuai

		konvensional?	
	Permainan Tradisional Engklek	Apakah siswa memahami materi dengan menggunakan permainan tradisional engklek?	Sesuai
		Apakah siswa mengeksplorasi pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek?	Sesuai

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, yang tertera pada tabel 4, Pemanfaatan media engklek pada pelajaran bahasa Indonesia dipandang sebagai hal yang menyenangkan dan dapat dimengerti oleh para siswa. Hasilnya adalah pesan guru tentang materi tersebut menjadi lebih spesifik yang membuat siswa menjadi fokus, memperhatikan, dan memahami apa yang diajarkan. Peneliti memeriksa serta mengamati bagaimana proses belajar dilakukan, kemudian membuat catatan pada pembelajaran secara menyeluruh dan menilai seberapa penting manfaat dari setiap komponen. Adapun grafik

Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. (Hlm. 48-58)

hasil penelitian di tuangkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 5. Hasil perbandingan media engklek

Dari hasil grafik dapat dilihat perbandingan hasil penggunaan media engklek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian materi pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil 15 siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia dan 8 siswa menyatakan tidak menyukai pelajaran tersebut. Kemudian peneliti membandingkan hasil pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) dengan pembelajaran menggunakan media engklek. Terlihat bahwa dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) hanya 5 siswa yang tuntas sedangkan 18 siswa lainnya tidak tuntas. Hal ini dikarenakan siswa tidak tertarik dan tidak memahami materi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan dengan menggunakan media permainan engklek 20 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 3 lainnya masih mengalami kesulitan dalam menguraikan kalimat tanya dalam bentuk kalimat.

SIMPULAN

Dari analisis penelitian serta pembahasan penerapan permainan engklek pada siswa kelas III SDIT Tiara Aksara, salah satu metode untuk memenuhi dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman langsung melalui kebudayaan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti permainan engklek. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media permainan engklek membuat siswa antusias dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kalimat tanya. Ketertarikan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia juga terlihat meningkat. Kontribusi penerapan permainan engklek pada kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat tanya semakin baik. Keterlibatan siswa dalam permainan Engklek juga dapat secara langsung dapat menumbuhkan motivasi sehingga mempermudah siswa memahami pesan yang disampaikan. Dengan permainan engklek memudahkan pemahaman siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisnaini, A. F., Syahira, F., Ariyani, V., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 387–393. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4322>
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Aprilia, E. D. (2022). *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*. 5–9.
- Aryana, S., & Subyantoro. (2022). Tuntutan Kompetensi Guru Profesional Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Abad 21. *Semantik*, 11(1), 71. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p71-86>
- Asharianti, T., & Yulia, E. R. (2021). Efektivitas Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 53–61.
- Astika, D. D. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Psikologi Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal*. 194–204.
- Azzahra, N., Nurhasanah, N., & ... (2022). Pengembangan Media Engcita Berbasis Pendidikan Karakter Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educational Technology ...*, 2(April), 10–21. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/13929%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/download/13929/7471>
- Darsih, D., & Hermawan, R. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. (Hlm. 48-58)

- Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1098–1103.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.692>
- Eka, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Self Control Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas*, 22(1), 1–14.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267.
<https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Magdalena, I., & Shafani, T. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SDN Dukuh 3. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3, 358–367.
- Marwah Sholihah, & Nurrohmatul Amaliyah. (2022). Peran Guru Dalam Menerapkan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 898–905.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2826>
- Mulyasari, D. (2021). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. (Hlm. 48-58)
- Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>
- Mustamin, S. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Model Cooperative Learning*.
- Nikhayah, S. (2021). Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 785–790.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1284>
- Nurfitasari, D., & Madiun, U. P. (2022). *Engklek edukatif: penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media pengajaran bahasa dan sastra indonesia. 1*, 773–777.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). *Menggali manfaat permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar: konteks anak usia dini*. 7(1), 8–23.
- Rima & Nora. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Global Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sdn Kebalen 07 Babelan Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 6(1), 59–68.
file:///F:/Am_syahrul/file/439-Article Text-1156-1-10-20180317 (1)Rimasari, R. (2018).pdf

- Rohayati, E. B. (2022). *Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan*. 08(September), 1715–1724.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Siki, F. (2019). Problematik Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 71–76. <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i2.213>
- Siregar, K. M. (2022). *Wajib Belajar Perfektif UU. No. 20 Tahun 2003*. 3(1), 41–52.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Tussa, N. (2022). *Pengembangan Permainan Engklek Pada*. 65–74.
- Ummul Khair, 2018. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. (Hlm. 48-58)
- Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Wariyanti, W. (2022). Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5351–5361. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848>
- Widari, N. M. P. A., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *Journal Research and Learning in Primary Education*, 4(2), 518–526.
- Wisnawati dkk. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar*. 4(3), 195–203.
- Zahro, N. F. (2022). Jurnal Didactical Mathematics Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Didactical Mathematics*, 4(20), 148–155.