

## PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Riyantini<sup>1</sup>, Teguh<sup>2</sup>

Universitas Terbuka

[1riyantini0107@gmail.com](mailto:1riyantini0107@gmail.com), [2teguh@ecampus.ut.ac.id](mailto:2teguh@ecampus.ut.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan digital sangat besar pengaruhnya terhadap budaya Indonesia. Dengan adanya internet muncul permainan online, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh para anak-anak atau para siswa. Sebagai permainan tradisional, permainan engklek perlu tetap dilestarikan. Permainan ini menggunakan media lapangan sampai saat ini dimainkan oleh para siswa atau anak-anak dengan menggunakan alat sederhana yaitu berupa gambar berbentuk petak-petak pada bidang datar di tanah halaman rumah atau halaman sekolah. Bangun datar yang digunakan berupa persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang, hasil dari pembelajaran menggunakan permainan engklek meningkatkan pemahaman siswa akan bangun datar dan luasnya sehingga mudah untuk diingat dan siswa dapat menerapkan rumus soal bangun datar ketika dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan luas bangun datar sehingga permainan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Permainan tradisional, media pembelajaran, era digital

---

Received : 5 Oktober 2021

Accepted : 19 November 2021

Published : 31 Maret 2022

### PENDAHULUAN

Di era digital, anak-anak pada usia sekolah juga diberikan kemudahan untuk memperoleh pengetahuan atau mencari informasi belajar yang diinginkan, dengan menggunakan media internet, anak-anak mampu mengakses informasi apapun melalui *computer*, *gadget*, iPad dll. Anak-anak juga mendapatkan akses hiburan yang mudah hanya dengan membuka gadget. Banyak aneka variasi permainan yang dapat diakses melalui internet. Dengan kemudahan tersebut anak-anak akan lebih menyukai permainan *online* daripada permainan tradisional karena dirasa lebih menarik dan lebih menyenangkan. Anak-anak belum bisa memanfaatkan teknologi digital dengan baik, mereka memanfaatkan teknologi digital hanya untuk kesenangan semata, seperti bermain *game online*. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber belajar.

Apabila anak menggunakan teknologi digital hanya untuk memainkan permainan melalui gadget dikhawatirkan permainan tradisional akan hilang dan yang ada hanyalah permainan digital. Hal ini menjadi tantangan bagi semua kalangan baik para pendidik, orangtua, masyarakat dan pemerintah untuk tetap menanamkan rasa cinta akan kebudayaan asli Indonesia pada diri peserta didik ditengah perkembangan digital yang begitu pesat.

Saat ini masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan peluang dan tantangan era digital untuk memajukan mutu Pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah didalam dikelas tanpa melibatkan siswa dalam

kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang ada disekitar lingkungan sekolah juga belum dimanfaatkan oleh kebanyakan guru, dikarenakan kurangnya kreatifitas dan pengetahuan yang dimiliki dalam menggunakan media pembelajaran yang ada disekitar lingkungan sekolah. Selain itu para generasi muda saat ini lebih menyukai permainan dengan menggunakan gadget sehingga banyak generasi muda tidak mengenal aneka ragam permainan tradisional Indonesia.

## TINJAUAN PUSTAKA

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dahulu. Media pembelajaran ini tepat digunakan mengingat para generasi sekarang banyak yang tidak mengenal akan aneka ragam permainan tradisional Indonesia. Guru bisa mengajak siswa untuk mengeksplorasi permainan tradisional dari berbagai daerah di seluruh nusantara dengan memanfaatkan teknologi internet, untuk kemudian diunggah ke media sosial seperti youtube untuk menampilkan atau mempublikasikan hasil belajar siswa. Hal ini mampu menumbuhkan rasa bangga, percaya diri dan motivasi siswa untuk mengenal lebih banyak lagi keanekaragaman budaya dan permainan tradisional yang ada Indonesia.

Dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami suatu mata pelajaran yang biasanya hanya dilakukan didalam kelas dengan suasana yang membosankan dapat diubah menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mengenalkan kepada siswa akan permainan tradisional Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air kepada Indonesia sekaligus melestarikan kebudayaan Indonesia.

### Bangun Datar dalam Permainan Matematika

Bangun datar yaitu bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung.

#### Macam-Macam Bangun Datar

Bangun datar terbagi menjadi beberapa macam-macamnya, yaitu:

1. Persegi Panjang, adalah sebuah bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku.
2. Persegi, adalah sebuah persegi panjang yang semua sisi-sisinya sama panjang.
3. Segitiga, adalah sebuah bangun datar yang terbentuk dari tiga buah titik yang tidak segaris, macam macamnya, yaitu: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku dan segitiga sembarang
4. Lingkaran, adalah sebuah bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan  $r$  yaitu radius atau jari-jari

Beberapa rumus luas bangun datar yang ada pada permainan matematika :

1. Rumus luas bangun datar persegi yaitu : sisi x sisi (  $S \times S$  )
2. Rumus luas bangun datar persegi Panjang yaitu : Panjang x lebar (  $P \times L$  )
3. Rumus luas bangun datar segitiga :  $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$  (  $\frac{1}{2} \times a \times t$  )
4. Rumus bangun datar llingkaran :  $\pi \times r^2$  (  $r$  adalah jari-jari lingkaran )

Bangun datar pada permainan matematika adalah metode penggabungan antara pembelajaran matematika dan permainan tradisional. Permainan matematika pada materi bangun datar dimaksudkan untuk memudahkan para siswa dalam mengenal bangun datar dan mengingat rumus-rumus luas bangun datar sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan suasana menarik dan menyenangkan. Permainan ini memadukan antara kemampuan kognitif dan motorik siswa pada sebuah permainan interaktif dan mudah untuk dimainkan.

### **Permainan Engklek**

Engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermainnya. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Tidak diketahui pasti sejarah permainan engklek. Sebab, tidak ada bukti otentik tentangnya. Namun, ada dua pendapat tentang sejarah permainan engklek yang cukup dikenal hingga kini.

Engklek dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat. Untuk kotak yang letaknya bersebelahan seperti sayap, pemain diperbolehkan meletakkan kakinya pada kedua kotak secara bersamaan. Masing-masing pemain memiliki gaco, yaitu batu atau pecahan genting yang digunakan sebagai alat lempar.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini metode memilih metode penelitian pengembangan (Litbang) sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.

Penelitian pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk bangunan/konstruksi model dan teori. Kata penelitian ini merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara teroganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui Latihan dan Pendidikan.

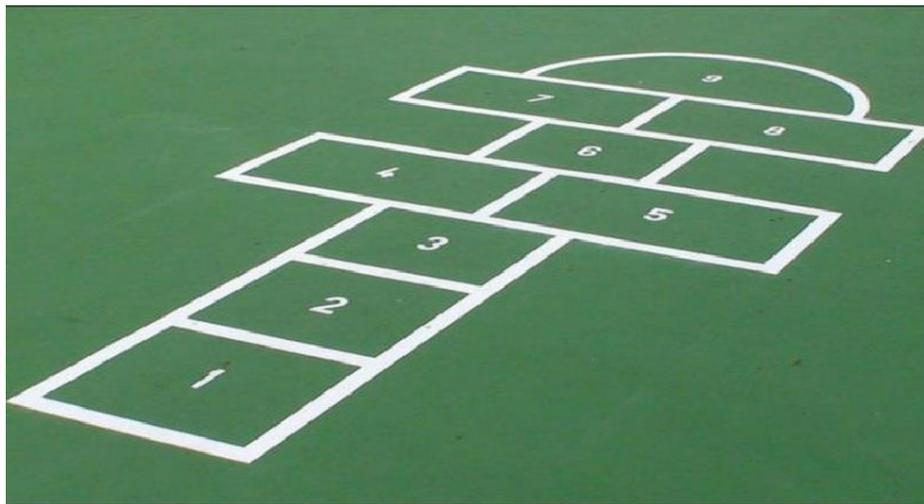
Adapun penjelasan lengkap teknik bermain engklek adalah sebagai berikut:

- Semua pemain melakukan hompimpa, yang menang mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur.
- Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat.
- Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya.
- Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco. Pergiliran dilakukan jika pemain melempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak.
- Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki, maka kotak itu akan menjadi rumahnya.
- Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti di kotak tersebut dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh pemain, maka permainan dinyatakan telah selesai.

- Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang digambar. (An Daika :2021)

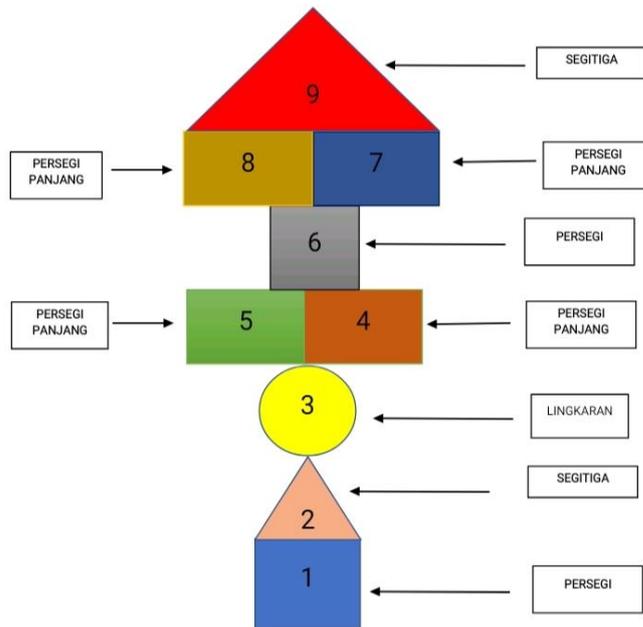
Permainan engklek yang biasanya dimainkan dengan Teknik diatas akan dapat modifikasi dengan teknik baru, dimana dalam permainan tersebut dimasukan unsur pembelajaran pada mata pelajaran matematika yaitu mengenal berbagai macam bangun datar beserta rumus menghitung luasnya. Anak-anak biasanya menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan mengeksplorasi permainan tradisional engklek ini diharapkan anak-anak lebih mudah dalam mengingat rumus-rumus luas bangun datar, selain belajar juga sekaligus bermain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Teknik permainan yang telah dimodifikasi antara lain gambar petak yang umumnya hanya berbentuk kotak diubah menjadi berbagai macam bentuk bangun datar. Teknik/langkah permainan tersebut kurang lebih sama, yang menjadi perbedaan dengan Teknik pada umumnya adalah pada awal pemain melemparkan gaco setelah pemain melakukan hompimpa, yang menang mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur. Namun sebelum mulai bermain pemain pertama harus menyebutkan rumus luas bangun datar sesuai betuk petak yang dituju dimana gaco dijatuhkan, apabila pemain pertama lupa atau tidak tahu digantikan pemain selanjutnya. Begitu seterusnya. Sampai salah satu pemain berhasil menyelesaikan permainan.



Gambar 1: Bentuk Desain Permainan Tradisional Engklek

### MODIFIKASI PERMAINAN ENGLEK



Gambar 2: Modifikasi Permainan Engklek dalam bangun datar Matematika

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pembelajaran selesai siswa mempunyai bekal pengetahuan terkait dengan nama-nama bangun datar beserta rumus luas bangun datar, karena setiap mereka melangkah ke bangun datar berikutnya mereka menyebutkan luas bangun datar yang dilewatinya, sehingga ketika siswa dihadapkan pada soal-soal yang berkaitan dengan bangun datar, siswa dapat memecahkan soal-soal tersebut karena ingatan mereka terbiasa mengingat luas bangun datar melalui permainan tradisional yang telah dimainkan sebelumnya. dengan demikian para pemain hafal bangun datar dan rumusnya.

### KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan hasil penelitian yaitu dengan memodifikasi permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu menghadapi tantangan perkembangan permainan digital yang begitu pesat. Kemampuan siswa dalam mengingat berbagai macam rumus luas bangun datar menjadi meningkat.

### BATASAN & PENELITIAN LEBIH LANJUT

Batasan yang ada dalam kegiatan penelitian ini adalah kurangnya kemampuan peneliti dalam mengolah data. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengembangkan permainan

tradisional dengan menggunakan teknologi yang lebih baik lagi serta memperbaiki segala kekurangan yang ada.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Gani : 2021, <https://rumusbilangan.com>

Astrid Yosephine Souisa, SS : 2021, <http://finansialku.com>

Andi Nugrogo 2021 ,<http://Qwords.com>

Anitah W, Sri DKK (2020) *modul edisi 1 Strategi Pembelajaran di SD*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka

Muhammad S. Sumantri, Dorotul Yatimah, (2017) *modul edisi 2 Pengantar Pendidikan* : Universitas Terbuka

An Daika, *Permainan Engklek*, <https://goodminds.id/>

