



Implementasi Media Tradisional Engklek Pada Mata Pelajaran Matematika Dasar Siswa Kelas 1 SDN 3 Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara 2025

Arina Manasikana¹, Lalu Marzoan², Rauhun Jannah³

Program Studi PGSD STKIP Hamzar

Received: 06 Maret 2026
Revised: 16 Maret 2026
Accepted: 28 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media tradisional engklek sebagai alat pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 3 Menggala, Kecamatan Pemenang, Kabupaten Lombok Utara. Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang berjenis deskriptif. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1 SDN 3 Menggala. Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa engklek yang dimodifikasi dengan unsur matematika (pengenalan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan) terbukti meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Melalui pendekatan operant conditioning Skinner, permainan ini berfungsi sebagai stimulus yang memicu respons aktif siswa, diperkuat oleh sistem reward sederhana (pujian, stiker). Namun, penelitian juga mengidentifikasi hambatan kritis, termasuk: Kondisi fisik (lantai licin/sempit) yang mengurangi keamanan Aktivitas, Manajemen waktu (30 menit persiapan pembuatan media), Perbedaan kemampuan siswa (5% memerlukan pendampingan intensif), Kompetisi dengan gawai digital (siswa awalnya enggan berpartisipasi).

Kata Kunci: Permainan tradisional engklek, Pembelajaran Matematika

(*) Corresponding Author: Manasikana619@gmail.com, rauhunj20@gmail.com,
zoanzakiya12@gmail.com

How to Cite: Manasikana, A., Marzoan, L., & Jannah, R. (2026). Implementasi Media Tradisional Engklek Pada Mata Pelajaran Matematika Dasar Siswa Kelas 1 SDN 3 Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara 2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.C), 120-128. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13986>.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Desi Pristiawati dkk, 2022: 7912). Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam generasi penerus, karna pendidikan mempunyai fungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan jugak dapat meningkatkan martabat manusia (Umi Astuti dkk, 2023: 749-750).

Menurut Buton (dalam Faizah dkk, 2024:418) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu karna pengetahuan dan wawasan yang didapatkan sehingga tindakan perilaku tersebut dapat berubah. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sadar dan secara sengaja untuk memperoleh suatu pemahaman. Dan pada hakikatnya belajar harus memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, berani dan belajar dalam bertindak, belajar dalam kebersamaan dan belajar menjadi apa yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran merupakan proses dari kegiatan belajar tersebut yang sistematis atau teratur dalam memperoleh ilmu yang di khendaki. Pada sistem pembelajaran, belajar memiliki (Afri, 2022:5482).

Menurut Putra (2023:142) Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan penggunaan konsep matematika, seperti menghitung uang, menghitung jumlah benda, mengukur panjang dan lain sebagainya dan Pelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan disituasi nyata. Menurut Kusuma (dalam Wahyu, 2024:3743) Namun sering kali pembelajaran matematika dianggap terlalu sulit dan banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Khususnya dikelas rendah terkait dengan penjumlahan dan pengurangan.

Di dalam komponen ada media yang menjadi alat bantu untuk meluruskan maksud dari materi yang dibawakan sehingga peserta didik lebih memahami maksud dari materi yang di bawa. Dan tujuan dari media selain sebagai membantu namun dengan media juga bisa mempersingkat waktu pembelajaran karena bantuan menjelaskan tersebut.

Menurut Cahyani (2023:3929) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Aida (2023:1983) Media tradisional engklek memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan matematika dasar anak. Dikarenakan didalam konteks media tradisional engklek ini anak-anak tidak hanya dilibatkan secara fisik akan tetapi melibatkan secara kognitif nya juga. Misalnya, angka yang dapat di masukkan kedalam kotak media tradisional engklek sehingga anak-anak harus mengucapkan angka tersebut setiap kali anak melompat ke kotak tertentu. Dengan proses ini anak-anak tidak hanya menikmati media tradisional engklek yang dilakukan secara bermain, akan tetapi para siswa juga melibatkan kemampuan kognitif numerasi dengan cara yang alami dan terkesan tidak dipaksakan.

Pada penelitian ini peneliti membahas tentang media tradisional engklek yang merupakan suatu media dengan metode bermain yang di lakukan oleh para siswa dengan diarahkan oleh seorang pendidik. Dan dengan media ini melibatkan pelajaran matematika dasar yang dimana pelajaran matematika merupakan pelajaran yang mempelajari angka baik dari angka nol sampai dengan angka-angka miliaran dan sebagainya. Dan didalam matematika dasar ini memiliki konsep dasar yang harus dipahami yakni ada penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan pada observasi awal pada 10 januari 2025 yang dilaksanakan di SDN 3 Menggala ditemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu kesulitan dalam memahami konsep dasar pada bagian penjumlahan pelajaran matematika yang dilaksanakan pada kelas 1 SDN 3 Menggala sehingga mempengaruhi kemampuan dalam menjumlahkan bilangan matematika dasar tersebut. Dan di sisi lain guru menghadapi tantangan dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Tantangan yang di hadapi oleh guru tersebut yakni kesulitan dalam menyatukan karakteristik siswa dengan penggunaan metode yang dilaksanakan (diskusi,tanya jawab dan penugasan) sehingga para siswa cepat merasa bosan.

Selain itu anak-anak jugak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan juga unik, dimana mereka belajar lebih efektif melalui permainan. Permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih intraktif dan menarik,sehingga mampu merangsang minat anak dalam belajar. Salah satu bentuk permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam perkembangan matematika adalah permainan engklek. Engklek melibatkan gerak fisik dan

pengenalan simbol-simbol angka dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan angka dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Kemudia berdasarakan hasil wawancara dengan guru kelas I di SDN 3 Menggala pada tanggal 10 Januari 2025 mengatakan bahwa saat proses belajar mengajar ada sebagian siswa terlihat bosan yang terlihat dari reaksi siswa ada yang mengantuk bermain dan berbicara ketika guru menjelaskan.

Sebagai respon permasalahan ini, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu megabungkan aspek pendidikan dengan aktivitas yang sesuai untuk anak-anak. Salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan adalah menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Seperti permainan engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang melibatkan gerak fisik, interaksi sosial, serta memiliki elemen pola dan turunan, yang dapat disesuaikan dengan konsep dasar matematika.

Permainan engklek memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan matematika dasar. Dalam konteks permainan ini anak-anak tidak hanya dilibatkan secara fisik, tetapi jugak secara kongnitif, misalnya angka-angka dapat dimasukkan kedalam kotak permainan engklek, sehingga anak-anak harus mengenali dan mengucapkan angka tersebut setiap kali mereka melompat kekotak tertentu, proses ini tidak hanya melibatkan kesenangan bermain, tetapi juga mengoptimalkan kemampuan matematika dengan cara yang alami tidak terkesan dipaksakan. Selain itu permainan ini membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, koordinasi tubuh, serta kemampuan bekerja sama dan berintraksi dengan teman-teman sebayanya.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan partisipatif, yang akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dalam konteks ini penerapan permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika di SDN 3 menggala diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Adapun pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berjenis deskriptif. Menurut Rajali (dalam Mulyadi : 2021: 351)) pendekatan penelitian kualitatif deskriptif ialah pendekatan yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu penomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek penelitian. Dan dalam penelitian ini jenis yang digunakan penelitian ini bekerja sama dengan guru kelas 1 dimana peneliti sebagai pengajar dan guru kelas 1 sebagai pengamat dalam “Pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar siswa kelas 1 di SDN 3 Menggala Desa Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2025/2026”

Sumber data yang di peroleh penelitian ini adalah data primer dan data sekunder di antaranya: Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas I dan juga siswa kelas I SDN 3 Menggala, sedangkan Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen-dokumen, nilai hasil belajar matematika dari siswa kelas I, biografi profil sekolah, poto-poto media tradisional engklek,poto-poto proses pemebelajaran matematika pada saat observasi dan hasil wawancara sebagai bukti sekaligus penguat dalam penelitian.

Untuk memperdalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam pemelitian yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. . Observasi ditujukan kepada kelas I SDN 3 Menggala dalam hal ini peneliti akan melakukan observasi kegiatan belajar mengajar kepada siswa kelas I pada saat proses pembelajaran

Matematika menggunakan media tradisional engklek. Dan subyek yang diwawancarai pada penelitian ini adalah guru kelas 1 SDN 3 Menggala yakni ibu Nurfazilah S.Pd dan 5 dari ke 26 siswa kelas I SDN 3 Menggala. Adapun pada penelitian ini melakukan wawancara dengan lembar pedoman wawancara yang sudah dirancang sebelumnya dengan mewawancarai guru kelas I dan juga siswa kelas I SDN 3 Menggala. Selain dari observasi dan wawancara peneliti dapat memperoleh informasi dari Dokumentasi seperti , aktivitas dalam proses pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar, dokumentasi atau foto-foto saat proses penggunaan media tradisional engklek, nilai hasil belajar matematika kelas I. Dengan demikian akan dianalisis data menggunakan Kondensasi Data (Data Condensation), Penyajian Data (Data Display), Penarikan kesimpulan (ConclusionDrawing/Verification). Adapun teknik Uji keabsahan Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Triangulasi sumber, Triangulasi teknik, Triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Media Tradisional Engklek Pada Mata Pelajaran Matematika Dasar Siswa Kelas 1 SDN 3 Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara 2025

Dalam proses pembelajaran matematika dasar terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian dari penelitian ini diantaranya

a. Persiapan Pembukaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti dapat melihat guru selalu membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada siswa, kemudian mengecek kehadiran siswa, dan melakukan doa sebelum belajar. Sebelum masuk pada tahap pembelajaran inti guru dengan cermat menggambar pola engklek di lantai menggunakan kapur berwarna, memastikan setiap kotak memuat angka dan simbol operasi matematika yang sesuai dengan materi. Beberapa siswa yang sudah masuk langsung menunjukkan rasa ingin tahu, mendekati pola tersebut sambil berbisik penuh antusias. Beberapa bahkan spontan mencoba melompati kotak-kotak itu meski belum diberi instruksi. Guru dengan sabar mengarahkan mereka, menjelaskan bahwa permainan ini akan dikombinasikan dengan latihan berhitung. Persiapan alat pendukung seperti dadu, kartu soal, dan gambar-gambar berhitung juga tampak tertata rapi di sudut kelas. Interaksi awal antara guru dan siswa terlihat cair, dengan tawa dan celoteh riang yang menunjukkan tingginya minat siswa terhadap metode pembelajaran ini. Dari raut wajah mereka, terlihat bahwa media engklek berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memicu rasa penasaran akan aktivitas matematika yang berbeda dari biasanya.

Persiapan dimulai dengan memodifikasi pola engklek tradisional menjadi media pembelajaran, di mana setiap kotak diisi dengan angka. Guru mengakui tantangan dalam menyiapkan media ini, seperti menentukan tingkat kesulitan yang sesuai dan memastikan keamanan siswa saat bermain di lantai. Namun, antusiasme awal siswa saat melihat pola engklek di kelas menjadi bukti bahwa media ini berhasil menarik minat mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 ibu Nurfazilah S.Pd, terungkap bahwa penggunaan media engklek dalam pembelajaran matematika dilatar belakangi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi siswa. Guru menjelaskan:

"Saya ingin siswa tidak hanya bisa mengenal angka, tapi juga merasakan langsung aplikasi matematika dalam permainan yang mereka kenal. Siswa langsung aktif bertanya dan bahkan ada yang spontan mencoba melompati kotak sambil berhitung".

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara salah satu siswa yang menyatakan bahwa :
“Pakai engklek, karena seru dan menyenangkan”.

b. Pemberian Intruksi yang Jelas

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa saat guru mulai bercerita tentang permainan engklek, seluruh kelas langsung terpusat perhatiannya. Guru menggambarkan engklek bukan sekadar permainan tradisional, tetapi juga media belajar yang menyenangkan.

Pengamatan lebih lanjut menunjukkan guru dengan lihai mendemonstrasikan cara bermain sambil menyisipkan konsep matematika. Dengan gerakan lincah, guru melompati kotak-kotak sambil mengajak siswa mengucapkan angka yang ada di dalam kotak pola engklek bersama. Interaksi dua arah ini berlangsung dinamis saat guru melempar gacu ke kotak pertama, kemudian guru melompat ke kotak pola engklek sambil menyebutkan angka-angka yang ada didalam kotak pola engklek. Setelah melakukan lompatan dipola kotak engklek kemudian guru mengurutkan angka dari yang terkecil hingga yang terbesar.

Hal ini sejalan dengan pernyataan ibu guru kelas 1 ibu guru Nurfazilah S.Pd mengungkapkan bahwa:

“Penerapan media tradisional engklek dalam pelajaran matematika saya pilih karna untuk mengatasi permasalahan yang ada seperti kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan bagi siswa. Dengan penerapan media tradisional engklek dapat menciptakan suasana belajar yang baru yang menyenangkan bagi siswa karna siswa lebih intraktif dan siswa lebih tertarik pada aktifitas yang menyenangkan, oleh karna itu saya mencoba permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika”.

c. Interaksi dengan Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa Suasana kelas menjadi hidup ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bergantian melompati kotak-kotak engklek sambil menyebut angka. Setiap siswa yang maju terlihat bersemangat, dengan raut wajah penuh konsentrasi saat melompat dari satu kotak ke kotak lainnya, lalu dengan lantang menyebutkan angka sesuai petunjuk guru. Beberapa siswa terlihat ragu di awal, namun perlahan percaya diri mereka tumbuh setelah mendapat dukungan dari guru dan teman-temannya. Guru dengan cermat mengamati setiap gerakan siswa, lalu merespons dengan ekspresi wajah yang hangat dan penuh apresiasi senyuman mengembang saat siswa menjawab dengan benar, anggukan penuh arti sebagai bentuk penguatan, atau komentar positif seperti "Lompatan yang bagus!" dan acungan jempol ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan. Interaksi ini menciptakan dinamika kelas yang positif, di mana setiap usaha siswa dihargai dan kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar. Beberapa siswa yang awalnya malu-malu pun akhirnya berani mencoba setelah melihat respon hangat dari guru. Melalui observasi ini, tampak jelas bagaimana antusiasme dan dukungan positif guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman matematika siswa melalui pengalaman konkret.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 ibu guru Nurfazilah S.Pd, menjelaskan bahwa :

"Saya sengaja memberikan giliran kepada setiap siswa untuk mempraktikkan langsung, karena dengan mengalami sendiri, mereka akan lebih memahami konsep matematika yang diajarkan, saya selalu berusaha merespon setiap partisipasi siswa dengan antusiasme tinggi, baik melalui senyuman, anggukan, maupun komentar positif. Respon kecil seperti tersenyum atau bilang 'Bagus!' ternyata sangat berpengaruh pada kepercayaan diri siswa".

d. Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa suasana kelas berubah menjadi fokus saat guru memberikan kuis singkat terkait materi yang telah dipelajari melalui permainan engklek. Dengan suara yang jelas dan penuh semangat, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan matematika sederhana yang berkaitan dengan pola lompatan dan angka pada engklek. "siapa yang bisa mengurutkan dan menuliskan angka yang ada didalam kotak engklek tersebut?" tanya guru sambil memperhatikan reaksi siswa. Beberapa siswa langsung mengangkat tangan dengan antusias, sementara yang lain terlihat berpikir sejenak sebelum berani menjawab. Guru memberikan waktu yang cukup bagi semua siswa untuk mencerna pertanyaan, kemudian mempersilakan mereka menjawab secara bergantian. Ketika seorang siswa memberikan jawaban yang benar, guru segera merespons dengan senyuman lebar dan pujian, "Tepat sekali" sambil mengacungkan jempol. Namun saat ada jawaban yang kurang tepat, guru tidak langsung menyalahkan, melainkan membimbing dengan pertanyaan lanjutan yang membantu siswa menemukan jawaban yang benar. Interaksi dua arah ini berlangsung dinamis, di mana setiap usaha siswa dihargai dan dijadikan sebagai momen belajar bersama.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan ibu guru Nurfazilah S.Pd mengungkapkan bahwa:

"Pemberian kuis singkat setelah permainan engklek merupakan strategi yang disengaja untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus memperkuat konsep matematika yang telah dipelajari. Kuis ini saya desain sederhana tapi bermakna, langsung terkait dengan aktivitas lompat dan mengenal angka yang baru saja mereka praktikkan, Saya tidak ingin siswa merasa seperti sedang diuji, melainkan seperti diajak berdiskusi tentang apa yang baru kita pelajari Bersama".

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat suasana kelas berubah menjadi lebih intim ketika guru dengan penuh perhatian mulai menanyakan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran engklek matematika. Dengan nada suara yang lembut namun jelas, guru mengajak dialog, "Anak-anak, tadi selama bermain engklek sambil mengenal angka, adakah bagian yang masih sulit atau membingungkan?" Salah satu siswa dengan wajah ragu mengungkapkan kesulitannya dalam mengurutkan angka dari yang terkecil ke yang terbesar. Beberapa siswa lain kemudian mulai terbuka menyampaikan kesulitan mereka, mulai dari kebingungan menentukan urutan operasi hitung hingga kesulitan menjaga keseimbangan saat harus berhenti di kotak tertentu sambil menghitung. Guru dengan sabar mencatat setiap masukan di papan tulis, sesekali memberikan contoh visual dengan kembali menunjuk pola engklek di lantai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 ibu Nurfazilah S.Pd mengungkapkan bahwa sesi refleksi tentang kesulitan belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran engklek matematika.

"Saya selalu menyisihkan waktu khusus untuk bertanya langsung pada siswa tentang hambatan mereka, karena setiap anak memiliki kesulitan yang unik".

Hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa : "Lupa urutan angka saat melompat".

f. Pengelolaan Kelas

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, guru secara konsisten memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Dengan cermat, guru mengamati setiap sudut ruangan, memastikan tidak ada satu pun siswa yang hanya menjadi penonton pasif. Terlihat guru mendekati beberapa siswa yang terlihat ragu-ragu, memberikan dorongan lembut sambil tersenyum meyakinkan.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan berbagai strategi yang diterapkan untuk memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran engklek matematika.

"Saya selalu menggunakan sistem rotasi yang terencana, di mana setiap siswa mendapat giliran yang adil untuk berpartisipasi, misalnya dengan mengurutkan dari nama-nama absen".

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan berupa permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika ternyata masih relevan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman matematika dasar siswa kelas 1 SD. Permainan yang biasanya dimainkan di halaman sekolah atau lapangan ini, tidak hanya menyenangkan tetapi juga sarat dengan nilai edukatif, terutama dalam pengenalan konsep bilangan, penjumlahan, pengurangan. Selain itu, media tradisional engklek juga melatih motorik kasar siswa, koordinasi mata dan kaki, serta kemampuan sosial, tetapi juga membantu siswa mengenal huruf dan meningkatkan daya ingat melalui pengulangan karena permainan ini biasanya dilakukan secara berkelompok, interaksi antar siswa dalam permainan ini memicu semangat kompetisi sehat dan kerja sama. Penerapannya dalam matematika tidak hanya membuat pelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat konsep dasar sambil melestarikan kearifan lokal. Melalui media tradisional engklek, matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan dapat disajikan dengan cara yang sederhana, aktif, dan memicu minat serta motivasi belajar siswa.

Ibu Nurfazilah S.Pd menambahkan:

"Dalam permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran saya harus merancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan saya juga harus memahami bagaimana permainan tradisional engklek ini berkaitan dengan matematika. Dengan permainan tradisional engklek ini diharapkan dengan permainan ini siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih memahami pembelajaran. Dengan pengimplementasian media tradisional engklek ini diharapkan siswa lebih antusias lagi dalam belajar matematika sehingga dapat memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa".

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi SD Negeri 3 Menggala, pada saat pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Dengan melakukan pendekatan melalui permainan tradisional engklek, siswa tidak hanya belajar dengan cara bermain tetapi juga anak-anak lebih mudah dalam mengenal angka dan mengingat angka tersebut. Selain itu dengan proses ini anak-anak tidak hanya menikmati media tradisional engklek yang dilakukan secara bermain, akan tetapi para siswa juga melibatkan kemampuan kognitif dengan cara yang alami dan terkesan tidak dipaksakan.

1. Hambatan dalam Pengimplementasian Media Tradisional Engklek pada Mata Pelajaran Matematika Dasar Siswa Kelas 1 SDN 3 Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara 2025

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi tanggal 28 Mei 2025 yang diperoleh peneliti terdapat beberapa hambatan dalam pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Menggala yaitu:

- a. Hambatan lisik dan lingkungan kondisi lantai tidak mendukung
Lantai licin, sempit atau tidak rata, membuat permainan kurang aman.
- b. Hambatan Pembelajaran
 - 1) Siswa terlalu fokus pada permainan, bukan matematika
 - 2) Siswa asyik melompat tetapi lupa tujuan belajar (misalnya, tidak menghitung dengan benar).
- c. Terlalu banyak menyita waktu

Terlalu banyak menyita waktu dalam pembuatan pola engklek dan juga dalam mengarahkan saat bermain.

d. Perbedaan Kemampuan Siswa

- 1) Ada siswa yang cepat menguasai, sementara yang lain masih kesulitan.
- 2) Siswa pemalu atau kurang percaya diri enggan bermain.

e. Hambatan Sosial dan Budaya

Anak-anak zaman sekarang lebih familiar dengan game digital daripada permainan tradisional.

Hasil ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Nurfaizilah S.Pd mengatakan bahwa:

“Terdapat beberapa kendala saat pengimplemntasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika seperti hambatan fisik kayak lantai licin, ruangan sempit dan juga siswa lebih fokus ke permainan bukan ke pembelajaran, menyita waktu saat pengarahannya perbedaan kemampuan siswa ada yang mudah menangkap pembelajaran dan ada juga yang kesulitan dalam memahami pelajaran dan juga hambatan sosial budaya anak sekarang lebih mengenal permainan yang ada di hp”.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa SD Negeri 3 Menggala menghadapi beberapa kendala dalam pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar. Diantara kendala itu adalah perbedaan kemampuan siswa, terlalu menyita waktu banyak saat pengarahannya permainan, anak terlalu fokus dipertandingan bukan dipelajari matematika dan juga hambatan fisik seperti lantai licin sehingga membuat permainan tidak nyaman.

Pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis media tradisional engklek di SDN 3 Menggala, Lombok Utara, meskipun memberikan dampak positif, tidak terlepas dari berbagai tantangan yang mengiringi proses implementasinya. Hambatan-hambatan ini muncul sebagai konsekuensi alami dari upaya mengintegrasikan pendekatan bermain dengan tujuan pembelajaran akademik dalam konteks keterbatasan sumber daya dan karakteristik peserta didik yang beragam.

Pada aspek fisik dan lingkungan, kondisi lantai yang licin, sempit, atau tidak rata tidak hanya mengurangi kenyamanan bermain, tetapi juga mempengaruhi keamanan dan efektivitas pembelajaran. Seorang siswa bernama Dava pernah terpeleset saat melompat di lantai yang belum sepenuhnya kering setelah dibersihkan, sebuah insiden kecil yang mengganggu konsentrasi seluruh kelas. Kondisi ini memaksa guru untuk mengalokasikan waktu tambahan dalam mempersiapkan area bermain, yang seharusnya bisa digunakan untuk aktivitas pembelajaran.

Hambatan pembelajaran muncul dalam bentuk ketidakseimbangan antara unsur bermain dan belajar. Observasi menunjukkan bahwa 30% siswa khususnya mereka yang sangat antusias terlalu fokus pada aspek permainan hingga melupakan tujuan matematika. Saat kegiatan "Lompat dan Hitung", beberapa anak seperti bintang asyik melompat berulang-ulang tanpa memperhatikan instruksi penjumlahan yang diberikan guru. Fenomena ini mengindikasikan perlunya mekanisme kontrol yang lebih ketat tanpa mengurangi unsur menyenangkan dari permainan.

Kendala manajemen waktu menjadi penghambat signifikan, terutama dalam hal: Persiapan media yang memakan waktu 30 menit untuk menggambar pola yang presisi, Pengarahan berulang kepada siswa tentang aturan permainan yang memakan waktu 15-20 menit di setiap sesi, Variasi kemampuan siswa menciptakan kompleksitas tersendiri. Data menunjukkan bahwa dalam satu kelas yang sama:

80% siswa sudah mampu mengenal dan menuliskan angka melalui engklek

15% masih pada tahap pengenalan angka

5% lainnya memerlukan pendampingan intensif

Hambatan sosio-kultural terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih tertarik pada game digital dibanding engklek. Beberapa anak seperti najad bahkan awalnya enggan berpartisipasi karena menganggap permainan tradisional "kuno", sampai akhirnya terbujuk setelah melihat teman-temannya bersenang-senang.

KESIMPULAN

Penemuan penelitian seputar penerapan media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar siswa kelas I di SDN 3 Menggala Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara tahun 2025 memungkinkan kita mengambil kesimpulan sebagai Berikut:

1. Implementasi media tradisional engklek sebagai media pembelajaran membuktikan bahwa matematika tidak harus diajarkan dengan cara yang kaku dan menegangkan. Melalui permainan tradisional engklek ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah dalam mengingat angka dan juga pada permainan tradisional ini dapat melibatkan gerak fisik, konsep abstrak bilangan berubah menjadi pengalaman konkret yang menyenangkan. Setiap lompatan siswa bukan sekadar gerakan biasa, melainkan proses belajar aktif yang melatih kognitif sekaligus motorik. Teori behaviorisme Skinner tentang *operant conditioning* menemukan bentuk nyatanya di sini stimulus berupa permainan engklek memicu respons antusiasme belajar, yang kemudian diperkuat oleh pujian guru dan rasa pencapaian saat berhasil menyelesaikan tantangan matematika.
2. Hambatan dalam pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar siswa kelas 1 SDN 3 Menggala

Pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika dasar siswa kelas I di SDN 3 Menggala terdapat beberapa hambatan yang dihadapi guru saat pengimplementasian media tradisional engklek pada mata pelajaran matematika yaitu: 1) Hambatan fisik dan lingkungan kondisi lantai tidak mendukung seperti lantai licin, membuat permainan kurang aman. 2) Hambatan Pembelajaran seperti siswa terlalu fokus pada permainan, bukan matematika, siswa asyik melompat tetapi lupa tujuan belajar (misalnya, tidak menghitung dengan benar). 3) Terlalu banyak menyita waktu dalam pembuatan pola engklek dan juga dalam mengarahkan saat bermain 4) Perbedaan Kemampuan Siswa ada siswa yang cepat menguasai, sementara yang lain masih kesulitan dan juga siswa pemalu atau kurang percaya diri enggan bermain. 5) Hambatan Sosial dan Budaya seperti anak-anak zaman sekarang lebih familiar dengan game digital daripada permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Umi. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal pendidikan dasar dan sosial human*. Vol 2, No. 6.
- Asbuit. 2024. Teknik Keabsahan Data dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Ganta Mulia*. Vol 15, No. 2.
- Marinu. 2023. Pendekatan Penelitian Penelitian Metode Penelitian Kualitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Miyed Method). *Jurnal Pendidikan Tumbusai*. Vol.7, No 1.
- Mariyani dkk. 2020. Seni Mengelola Data Triangulasi Teknik, Sumber, Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Jurnal kajian dan Pendidikan*. Vol. 5, No.2.
- Nurfadillah Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV. Jujuk Anggota IKAPI
- Putra dkk. 2023. Analisis Berfikir Reflektif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Konteks Budaya Berdasarkan Gaya Kognitif di MAN 2 Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol. 4, No. 1.

Syukron dkk. 2023. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konsling*. Vol. 5, No. 2