

PELESTARIAN BUDAYA JAMBI MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA SDN 182/I HUTAN LINDUNG

Wesi Salsabela¹, Alyada Ulya², Ifdah Aulia³, Agiska Cahnia⁴,
Maulidia Alqanita⁵

¹²³⁴⁵Universitas Jambi

wesisalsabila@gmail.com¹, ulyaalyada@gmail.com², ifdahaulia@gmail.com³,
agiskacahnia42@gmail.com⁴, maulidiaalqanita@gmail.com⁵

Diterima: 27 Nov. 2025, **Direvisi:** 9 Desember 2025, **Diterbitkan:** 27 Desember 2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar, menumbuhkan minat belajar matematika melalui pembelajaran yang menyenangkan, serta mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya daerah. Kegiatan permainan *Engklek* ini merupakan program kerja mahasiswa magang yang dilaksanakan di SD Negeri 182/I Hutan Lindung dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek kegiatan. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif melalui pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Permainan *Engklek* dimodifikasi dengan memasukkan unsur numerasi seperti pengenalan bilangan, urutan angka, serta soal hitungan sederhana. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes numerasi sederhana, dan dokumentasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan *Engklek* berbasis numerasi mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta pemahaman numerasi siswa. Selain itu, kegiatan ini turut mengembangkan aspek motorik, sosial, dan karakter siswa, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal Jambi.

Kata kunci: Numerasi; Pelestarian Budaya Jambi; Permainan Tradisional *Engklek*

Abstract

The objectives of this research are to enhance elementary students' numeracy skills, foster an interest in learning mathematics through enjoyable learning experiences, and reintroduce traditional games as part of the region's cultural heritage. This *Engklek* game activity is part of an internship program conducted at SDN 182/I Hutan Lindung, involving fourth-grade students as the participants. The method used was a participatory and educational approach through game-based learning. The *Engklek* game was modified by incorporating numeracy elements such as number recognition, number sequences, and simple arithmetic problems. Data collection techniques included observation, simple numeracy tests, and activity documentation. The results of the activity showed that the use of numeracy-based *Engklek* games was able to increase students' enthusiasm, active participation, and understanding of numeracy. In addition, this activity also developed

students' motor, social, and character aspects, as well as fostered an awareness of the importance of preserving the local culture of Jambi.

Keyword: Numeracy; Cultural Preservation; Traditional Game of *Engklek*

PENDAHULUAN

Pembelajaran numerasi di tingkat sekolah dasar masih kerap menjadi kesulitan bagi beberapa siswa. Mayoritas siswa lebih sering memilih dan menghafal konsep numerasi daripada memahaminya secara menyeluruh. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan kini sudah terus memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran berbasis permainan atau lebih dikenal dengan istilah (*game based learning*). Irianto dan Febrianti dalam Putro (2024) berpendapat bahwa sistem pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman agar proses belajar dapat dilakukan secara efektif. Kondisi ini memerlukan adanya inovasi dalam proses belajar, baik dari pihak pengajar maupun mahasiswa yang sedang praktik mengajar (magang kependidikan) dan ikut serta dalam aktivitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri 182/I Hutun Lindung, proses pembelajaran numerasi masih membutuhkan peningkatan dengan menggunakan alat bantu yang lebih menarik dan relevan. Dengan demikian, penulis menciptakan dan menjalankan salah satu rencana kerja dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek*, yang dalam budaya masyarakat Jambi disebut sekoci, sebagai sarana untuk pembelajaran numerasi. Permainan ini memiliki elemen pengenalan angka, penyusunan bilangan, serta berfungsi untuk meningkatkan keseimbangan dan fokus para siswa. Melalui permainan *Engklek* (sekoci), siswa bisa belajar sambil bermain dalam keadaan yang menggembarakan,

sesuai dengan pendapat Putro (2024) yang menyatakan bahwa belajar dengan cara yang menyenangkan dapat memfasilitasi siswa belajar tanpa beban, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

Selain permasalahan numerasi, kurangnya penggunaan permainan tradisional dalam proses belajar juga menarik perhatian. Permainan tradisional kini semakin tidak familiar lagi bagi para pelajar akibat dampak kemajuan teknologi dan pemakaian gadget yang terlalu berlebihan, sehingga mereka cenderung kurang bergaul secara sosial. Padahal, permainan tradisional mempunyai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti nilai pendidikan dan nilai sosial yang dapat dikembangkan lewat permainan tradisional di jenjang sekolah dasar (Riadi & Lestari, 2021; Hidayanah et al., 2022; Purnamasari et al., 2023). Permainan *Engklek* atau sekoci tidak hanya bermanfaat untuk memperbaiki keterampilan numerasi, tetapi juga membantu dalam meningkatkan keterampilan motorik besar siswa (Putro et al., 2024).

Penerapan program kerja bagi mahasiswa magang dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek* ini juga merupakan salah satu langkah untuk melestarikan budaya lokal Jambi. Pengenalan budaya dari usia dini diharapkan mampu menumbuhkan rasa kasih dan kebanggaan siswa terhadap warisan budaya lokal mereka. Dengan demikian, permainan *Engklek* yang dipadukan dengan belajar numerasi menjadi alternatif yang sesuai diterapkan di lingkungan sekolah dasar, karena selain dapat memahami konsep matematika permainan ini juga membawa

pelestarian budaya lokal Jambi lewat permainan tradisional.

Melalui kegiatan permainan *Engklek* yang merupakan bagian dari program kerja mahasiswa magang di SD Negeri 182/I Hutan Lindung ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan numerasi, tetapi juga dapat menjaga budaya lokal Jambi, memperkuat interaksi sosial dengan teman-teman sebaya, serta terlibat dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berarti.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 182/I Hutan Lindung, terletak di Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, yang melibatkan siswa dari kelas IV sebagai peserta kegiatan. Metode yang digunakan adalah pendekatan yang melibatkan partisipasi dan pendidikan, yaitu menggabungkan permainan tradisional *Engklek* yang menjadi ciri khas budaya Jambi ke dalam kegiatan belajar numerasi. Kegiatan berlangsung di lingkungan sekolah tepatnya di halaman sekolah dibawah pengawasan guru dan mahasiswa.

Pelaksanaan metode dilaksanakan dengan pendekatan belajar yang mengandalkan belajar berbasis permainan (*game-based learning*) dengan tujuan untuk mengajarkan nilai-nilai pelestarian budaya daerah sekaligus meningkatkan keterampilan numerasi siswa. Permainan *Engklek* telah berkembang dengan menambahkan elemen numerik, seperti pemahaman angka, operasi penjumlahan, pengurangan, urutan angka, dan penyelesaian masalah dasar yang cocok dengan tahap perkembangan anak-anak di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes numerasi sederhana, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk

menilai partisipasi atau keaktifan siswa dan semangat siswa dalam kegiatan. Tes numerasi diberikan ketika permainan *Engklek* sedang dilaksanakan untuk mengukur kemajuan kemampuan siswa. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan sebagai bahan penilaian dan laporan. Adapun proses pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari langkah-langkah mulai dari perencanaan kegiatan, langkah ini mencakup pembuatan desain pembelajaran, pemilihan konten numerasi yang akan dimasukkan ke dalam permainan *Engklek*, dan persiapan alat serta media untuk pembelajaran. Dilanjutkan dengan proses perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah, mahasiswa magang berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menetapkan jadwal, lokasi, serta cara pelaksanaan aktivitas.

Langkah berikutnya yaitu tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kegiatan ini dilakukan dengan memperkenalkan permainan *Engklek*, yang merupakan salah satu permainan tradisional dari daerah Jambi, menjelaskan peraturan permainan tersebut, dan menghubungkannya dengan konsep angka. Para siswa ikut serta dengan aktif dalam permainan tersebut sambil menyelesaikan tugas numerasi yang telah diberikan. Dilanjutkan dengan kegiatan monitoring dan evaluasi, kegiatan monitoring (pemantauan) dilakukan selama acara untuk mengawasi partisipasi siswa dan efektivitas cara yang digunakan sedangkan penilaian (evaluasi) dilakukan melalui ujian numerasi dan wawancara untuk mengevaluasi pengaruh kegiatan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa. Serta langkah terakhir yaitu penyusunan laporan dan publikasi, langkah ini mencakup pengolahan informasi, pembuatan laporan aktivitas, serta penerbitan hasil sebagai bentuk penyebaran

dan sumbangsih untuk menjaga budaya lokal serta pengembangan pembelajaran angka.



Gambar 1: Diagram pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Magang Kependidikan adalah salah satu inisiatif penting yang diusulkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan kepada mahasiswa calon pendidik. Program ini dibuat untuk meningkatkan pengalaman siswa secara langsung di lingkungan sekolah, sekaligus menyediakan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan ide, pemikiran, dan inovasi dalam pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Keberadaan mahasiswa yang menjalani magang tidak hanya berperan sebagai pembelajar, tetapi juga sebagai mitra bagi sekolah dalam membantu meningkatkan mutu pembelajaran, terutama untuk para siswa (Andani et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, Program Magang Pendidikan menawarkan berbagai aktivitas dan rencana kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Salah satu program utama yang dijalankan adalah pengembangan keterampilan numerasi siswa dengan

memanfaatkan permainan tradisional *Engklek*, yang di sejumlah wilayah juga disebut “sekoci”. *Engklek* adalah permainan tradisional yang telah lama diakui oleh masyarakat dan kaya akan nilai-nilai budaya, kebersamaan, serta aspek pendidikan yang bisa diintegrasikan dalam proses belajar (Aqobah et al., 2023).

Pelaksanaan permainan *Engklek* yang berbasis Numerasi di SD Negeri 182/I Hutan Lindung adalah suatu metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen budaya setempat dengan penguatan kemampuan numerasi bagi siswa. Kegiatan permainan tradisional *Engklek* Berbasis numerasi ini diadakan pada hari Sabtu, 15 November 2025, dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV. Pemilihan kelas IV dilakukan karena pertimbangan kemampuan kognitif siswa yang sudah bisa memahami peraturan permainan, menjalankan instruksi secara mandiri, serta menyelesaikan soal matematika dasar dengan tingkat konsentrasi yang lebih mantap.

Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk memperbaiki keterampilan numerasi siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu melalui metode pembelajaran sambil bermain (*game based learning*) dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek*. Melalui permainan *Engklek*, siswa diberikan kesempatan untuk memahami konsep angka, perhitungan, dan urutan dengan cara yang tidak langsung lewat kegiatan bermain (Amreta et al., 2025). Dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain ini, siswa tidak lagi menganggap pembelajaran matematika itu merupakan suatu aktivitas yang sulit dan juga membosankan, akan tetapi dengan cara ini dapat membuat siswa belajar dengan bergembira, menyenangkan, dan mampu memahami konsep matematika dengan cara yang lebih bermakna lewat permainan tradisional lokal. Selain mempengaruhi

pengembangan kemampuan berhitung, aktivitas ini juga berfungsi sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya Jambi sehingga tetap dikenang dan diteruskan kepada generasi yang lebih muda.

Kegiatan ini dilakukan sebagai salah satu wujud program magang kependidikan yang dibuat oleh mahasiswa kepada sekolah, yang disusun melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pemanfaatan. Tahap persiapan telah dimulai satu minggu sebelum acara dilaksanakan, yang mencakup perencanaan ide kegiatan, pengaturan teknis pelaksanaan, dan juga menjalin komunikasi dengan pihak sekolah. Mahasiswa yang sedang magang secara proaktif berinteraksi dengan kepala sekolah untuk menjelaskan tujuan, keuntungan, dan cara pelaksanaan program kerja tersebut. Setelah menjalani tahap diskusi dan evaluasi, kepala sekolah menyetujui serta memberikan dukungan penuh untuk pelaksanaan program ini. Dukungan tersebut berfungsi sebagai fondasi utama untuk kelancaran aktivitas, sehingga program peningkatan kemampuan numerasi melalui permainan tradisional *Engklek* dapat berjalan dengan baik dan memberi keuntungan yang nyata bagi para siswa.

Pada tahap persiapan, langkah pertama yang dilakukan adalah memilih tempat yang paling sesuai untuk membuat media permainan tradisional *Engklek*. Setelah melakukan diskusi bersama, area halaman sekolah yaitu tempat upacara sekolah ditentukan sebagai tempat pelaksanaan karena lantainya sudah menggunakan *conblock*, sehingga lebih mudah untuk digambar dan dicat. Setelah tempat sudah ditentukan, siswa magang selanjutnya menyiapkan semua peralatan dan material yang diperlukan agar pelaksanaan tugas dapat berjalan tanpa hambatan. Bahan pokok yang

disiapkan meliputi cat dengan warna merah, kuning, dan hijau. Selain itu, mahasiswa juga berkomunikasi dengan guru PJOK mengenai cara pelaksanaan aktivitas, agar permainan yang dirancang nantinya bisa digunakan secara maksimal dalam proses belajar dan aktivitas fisik siswa. Bantuan dan kolaborasi dari pihak sekolah sangat mendukung, sehingga semua tahapan persiapan dapat dilaksanakan dengan lebih fokus dan efektif. Proses pembuatan media permainan *Engklek* ini dilakukan pada hari Rabu dan Kamis, yaitu pada tanggal 13 hingga 14 November 2025.



Gambar 2: Persiapan lokasi, alat, dan bahan

Tahap pelaksanaan difokuskan pada kegiatan pengecatan dan pembuatan desain permainan. Sebelum memulai pengecatan, area yang akan dipakai harus dibersihkan dan disapu terlebih dahulu agar permukaan siap dan mendukung dalam pembuatan pola. Selanjutnya, pola permainan *Engklek* digambarkan lebih dulu dengan menggunakan kapur sebagai penanda, setelah itu dilanjutkan dengan pengecatan mengikuti bentuk dan

desain yang telah ditentukan. Mahasiswa membuat beberapa jenis papan *Engklek*, termasuk bentuk patung dan beberapa modifikasi lain. Di setiap kotak permainan, terdapat angka-angka matematika yang dibuat sebagai alat untuk latihan angka bagi siswa, sehingga permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik.



Gambar 3: Pengecatan lapangan *Engklek*

Tahap pemanfaatan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran matematika atau numerasi menggunakan permainan tradisional *Engklek* yang sudah disiapkan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk belajar sambil bersenang-senang, sehingga mereka dapat mengerti konsep numerasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hasil dari permainan tradisional berbasis numerasi ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam pemahaman konsep matematika mereka sekaligus menjadi suatu keberhasilan bagi mahasiswa magang dalam merencanakan program yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa terutama dalam

meningkatkan keterampilan numerasi siswa. Semangat para siswa terpancar dengan jelas ketika mereka berpartisipasi dalam pelajaran lewat permainan *Engklek*, sebab mereka merasa lebih terlibat, aktif, dan menikmati cara belajar yang sedang berlangsung. Kegiatan ini tidak hanya berpengaruh pada peningkatan kemampuan numerasi, tetapi juga mengembangkan rasa suka dan minat siswa terhadap belajar matematika.



Gambar 4: Pelaksanaan permainan *Engklek* berbasis numerasi

Permainan yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah “*Engklek Numerasi Flashcard Kartu Pintar*”, yang merupakan pengembangan dari permainan tradisional *Engklek* yang digabungkan dengan aktivitas terkait numerasi. Lapangan *Engklek* dibuat dengan sembilan kotak bernomor 1 sampai 9. Para siswa melompat sesuai dengan pola permainan *Engklek* yang asli, lalu saat berhenti di satu kotak, mereka diharuskan untuk

menjawab pertanyaan tentang numerasi yang ada di kartu *flashcard* sesuai dengan nomor kotak yang mereka injak. Pertanyaan terkait numerasi yang diberikan meliputi pengenalan angka, penyusunan urutan bilangan, dan juga soal-soal perhitungan sederhana yang disesuaikan untuk tingkat kelas IV.

Pendekatan ini membuat proses belajar numerasi menjadi pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dan juga pembelajaran yang kontekstual. Dalam permainan ini posisi siswa menjadi tidak menegangkan mereka berada pada wilayah permainan diluar kelas, sehingga siswa tidak merasa sedang «diuji» atau «diberikan tugas,» melainkan seperti mereka sedang bermain *game* yang membutuhkan konsentrasi, akurasi, dan keberanian. Situasi ini membuat lingkungan belajar lebih santai, tetapi masih bermakna. Siswa tidak lagi melihat belajar numerasi sebagai aktivitas yang membosankan atau menegangkan. Sebaliknya, siswa juga masih berposisi sebagai siswa yang sedang melakukan permainan yang menyenangkan tetapi juga menantang.

Permainan tradisional *Engklek* berbasis numerasi ini memuat bagian-bagian yang berbeda, seperti minat dan partisipasi dalam pembelajaran. Aktivitas ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa tampak bersemangat untuk bermain sejak awal kegiatan. Bahkan siswa yang biasanya jarang berpartisipasi pembelajaran di kelas dapat mengikuti permainan ini dengan lebih aktif dan percaya diri. Mereka cukup berani untuk mencoba, bertanya, dan menjawab pertanyaan tanpa khawatir salah. Suasana belajar yang diciptakan sangat berbeda dari kelas matematika konvensional karena siswa dapat bergerak, berbicara satu sama lain, dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, permainan ini dapat dijadikan alternatif solusi strategi

pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Selain meningkatkan minat yang lebih besar untuk belajar, permainan *Engklek* berbasis numerasi juga dapat memberikan dampak dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Dengan terlibat dalam aktivitas menyenangkan menjawab pertanyaan langsung di lapangan, siswa akan lebih cepat dan lebih mahir dalam mengenali angka, memahami urutan bilangan, dan melakukan perhitungan sederhana. Pengalaman belajar sambil bermain ini cukup memperoleh perbedaan yang signifikan dari pembelajaran biasanya yang berlangsung di dalam kelas, pada saat permainan ini siswa bisa secara leluasa bergerak dan berpikir dalam konteks permainan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka. Oleh karena itu, berhitung tidak hanya dipahami secara simbolis, tetapi juga dialami dengan sukacita dengan cara yang nyata.

Selanjutnya disisi perkembangan fisik dan motorik siswa, permainan *Engklek* membawa perubahan yang sangat efektif. Aktivitas melompat pada kotak-kotak permainan *Engklek* dapat melatih keseimbangan, koordinasi gerak, serta kekuatan otot kaki siswa. Permainan tradisional *Engklek* berbasis Numerasi ini dirancang dengan menyenangkan, jadi siswa tetap semangat bergerak tanpa merasa terpaksa. Berbeda dengan pembelajaran konvensional di kelas yang terkesan formal dan kaku, permainan tradisional *Engklek* ini justru membuat siswa merasa lebih aktif bergerak dan belajar dengan lebih menyenangkan (Urboy et al., 2024).

Permainan ini juga memberikan peningkatan pada sisi kognitif (pengetahuan) siswa. Walaupun kelihatannya sederhana, *Engklek* berbasis numerasi ini membuat siswa

harus fokus, hafal aturan utamanya, cerdas dalam memilih strategi dalam melompat, dan berpikir dengan cepat pada saat menjawab soal. Prosesnya melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan. Dapat disimpulkan permainan tradisional seperti *Engklek* ini bisa menjadi alat efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir dasar matematika untuk anak sekolah dasar (Aziz et al., 2024).

Aspek sosial dan emosional siswa juga berkembang dengan pesat selama kegiatan ini. Siswa dapat belajar kerjasama, menghargai giliran teman, bersikap sportif, serta mengendalikan emosi saat menang atau kalah. Interaksi antar siswa jadi lebih akrab dan harmonis, seperti saling menyemangati, dukung-mendukung, atau tertawa bersama pada saat melakukan kesalahan kecil. Pengalaman ini menjadi bukti bahwa permainan tradisional tidak hanya soal belajar akademik, tetapi juga menjadi alat untuk membentuk karakter dan kemampuan bersosialisasi siswa (Aulia et al., 2025).

Lebih jauh, permainan *Engklek* berbasis numerasi ini mempunyai nilai besar untuk melestarikan budaya lokal. Ketika siswa mengetahui bahwa *Engklek* merupakan permainan tradisional khas daerah Jambi, muncul rasa bangga dan minat mereka untuk mengenali lebih dalam budaya daerah sendiri. Hal ini menjadi langkah awal dalam menanamkan kesadaran budaya dan identitas lokal sejak dini. Di era permainan digital yang mendominasi ini, membawa kembali permainan tradisional ke sekolah adalah langkah cerdas supaya budaya lokal tetap lestari dan tidak tersapu dengan arus zaman yang semakin berkembang.

Secara keseluruhan, pelaksanaan permainan *Engklek* berbasis numerasi di SD Negeri 182/I Hutan Lindung membuktikan bahwa permainan tradisional bisa menjadi

media belajar untuk meningkatkan numerasi siswa disamping pembelajaran di kelas konvensional. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi. Tetapi juga mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, sekaligus menanamkan nilai budaya serta karakter siswa. Oleh karena itu, memadukan permainan tradisional ke dalam pembelajaran sekolah dasar patut dikembangkan terus-menerus sebagai inovasi pendidikan yang kuat akarnya di kearifan lokal.

Dalam konteks pendidikan karakter, permainan tradisional seperti *Engklek* lebih dari sekadar hiburan, akan tetapi sebagai media pembelajaran yang kaya akan nilai moral, sosial, dan emosional. Secara menyeluruh, permainan ini dapat membantu siswa menanamkan nilai-nilai mulia yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian-penelitian pendidikan menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung unsur nilai karakter yang tumbuh lewat interaksi bermain, hafalan aturan, serta interaksi sosial dengan teman sebaya.

Nilai kerja sama (*cooperation*), nilai kerja sama tumbuh saat siswa bermain *Engklek* secara berkelompok. Selama bermain, setiap siswa belajar berkolaborasi membuat kesepakatan aturan, menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan membaca angka, serta merencanakan strategi bermain bersama. Interaksi seperti ini membuat siswa paham tentang pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam menanamkan nilai kerja sama karena mendorong proses saling bantu dan interaksi antarsiswa dalam konteks aktivitas bersama (Agustini, 2020).

Selanjutnya nilai sportivitas (*sportsmanship*) yang berarti siswa bisa menerima aturan permainan dan hasilnya dengan hati terbuka, baik menang ataupun kalah. Permainan *Engklek* mengajarkan siswa untuk mematuhi aturan, menghormati lawan, dan menghargai usaha teman meskipun hasilnya berbeda. Nilai ini sangat penting untuk membangun sikap dewasa dalam kompetisi sehat dan merupakan dasar bagi siswa untuk menghargai proses, bukan hanya hasil akhir. Kajian literatur menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai sportivitas, termasuk dalam konteks menghormati lawan dan menerima kemenangan atau kekalahan dengan bijak (Najiah & Jamaludi, 2023).

Nilai disiplin (*discipline*), terlihat ketika siswa perlu mematuhi aturan dalam permainan, dan tanggung jawab menjalankan instruksi dalam permainan. Dalam permainan *Engklek* berbasis numerasi, siswa harus memperhatikan setiap angka dan urutan langkah yang tepat, sehingga mereka belajar untuk fokus mengikuti aturan. Disiplin bukan hanya soal menghormati aturan permainan, tetapi juga menerapkannya dalam pembelajaran numerasi, seperti menghitung dan mengikuti pola. Penelitian relevan menekankan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam membentuk karakter anak, termasuk kemampuan disiplin dalam konteks aturan dan rutinitas (Riskiy et al., 2024).

Selanjutnya nilai kejujuran (*honesty*), nilai ini muncul ketika siswa secara sadar memilih untuk bermain sesuai aturan yang telah disepakati, termasuk mengakui kesalahan sendiri saat langkah yang dilakukan tidak sesuai ketentuan. Permainan dengan kejujuran yang dibutuhkan adalah mengakui kesalahan ketika salah, dan harus jujur dengan hal-hal kecil. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa

permainan tradisional mengandung nilai kejujuran sebagai bagian dari pembangunan karakter anak dalam konteks aktivitas bermain sosial (Santana, 2022).

Nilai percaya diri (*self-confidence*), percaya diri tumbuh ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, seperti mampu melewati urutan langkah dengan tepat ataupun membantu teman dalam membaca angka. Keberhasilan kecil ini mengajarkan siswa yakin pada kemampuannya sendiri. Interaksi sosial dalam permainan juga dapat meningkatkan *skill* komunikasi dan kepercayaan diri untuk tampil berbicara, serta mencoba hal baru. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mempunyai korelasi positif dengan peningkatan rasa percaya diri siswa, karena memberikan pengalaman bermain yang memperkuat identitas diri dan kemampuan sosial (Nevitaningrum et al., 2023).

Permainan tradisional *Engklek* berbasis numerasi jauh lebih dari sekadar permainan fisik, melainkan sebuah media pembelajaran karakter dan akademik yang lengkap. Melalui kegiatan permainan yang terstruktur, siswa tidak hanya dapat memahami konsep angka serta berpikir logis, tetapi juga dapat membangun nilai-nilai karakter penting seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, kejujuran, dan percaya diri. Berbagai penelitian dalam konteks Pendidikan Karakter menyatakan bahwa permainan tradisional efektif menanamkan nilai-nilai moral dan sosial, sehingga permainan tradisional layak dijadikan bagian dari strategi pembelajaran berbasis budaya di sekolah (Devianti & Jamaludin, 2023). Integrasi permainan tradisional *Engklek* dalam proses pembelajaran Numerasi pada siswa tingkat dasar sekolah dasar telah terbukti memberikan hasil positif (Mubaraq

et al., 2025). Faktor pendukungnya antara lain adalah antusiasme siswa yang tinggi, sementara tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan ruang untuk bermain.

Faktor pendukung lainnya adalah tingginya antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dalam bentuk permainan. Pada usia sekolah dasar, siswa lebih mudah memahami konsep numerasi melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Dalam permainan *Engklek*, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga aktif terlibat dalam berhitung, mengenal urutan bilangan, serta memahami penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kegiatan fisik seperti melompat dari satu petak ke petak lain membantu siswa menghubungkan konsep angka dengan gerakan tubuh, sehingga pembelajaran numerasi menjadi lebih konkret dan tidak terasa rumit. Selain itu, dukungan guru dan sekolah sangat penting dalam suksesnya implementasi permainan *Engklek*. Guru yang berkolaborasi dengan mahasiswa magang bertugas merancang aturan permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran numerasi, mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung, serta memastikan nilai-nilai budaya lokal tetap dipertahankan. Sekolah yang berada di wilayah budaya Melayu Jambi memberikan peluang untuk penggunaan kearifan lokal sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga permainan *Engklek* tidak hanya sebagai media belajar, tetapi juga sarana memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah sejak usia dini.

Faktor pendukung berikutnya adalah kesesuaian permainan *Engklek* dengan perkembangan siswa sekolah dasar, baik dari segi kognitif, sosial, maupun motorik. Permainan ini melatih gerakan tubuh, keseimbangan, serta kemampuan sosial seperti sportivitas, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan. Dengan demikian,

pembelajaran numerasi melalui *Engklek* tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga membentuk sikap positif dan keterampilan sosial yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Faktor pendukung lainnya untuk meningkatkan numerasi lewat permainan *Engklek* adalah penerapan metode *Engklek* dalam meningkatkan kemampuan numerasi meliputi penggunaan media tradisional yang murah dan menarik, sedangkan hambatan dari dalam siswa seperti kurangnya perhatian serta faktor dari luar seperti penggunaan gadget secara berlebihan mengurangi efektivitas belajar (Matin et al., 2025). pelaksanaan permainan tradisional *Engklek* berbasis numerasi masih memuat beberapa tantangan yang dihadapi. Salah satu tantangan utamanya adalah keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Permainan ini membutuhkan waktu yang panjang dan cukup lama untuk keseluruhan siswa dapat terlibat. Namun, alokasi waktu di kelas biasanya terbatas, sehingga guru harus memperhatikan jadwal dengan lebih teliti agar kegiatan tersebut sesuai dengan target pembelajaran numerasi yang telah ditentukan.

Dampak numerasi melalui permainan *Engklek* terhadap keterampilan numerasi siswa di sekolah dasar menunjukkan peningkatan yang pesat, didasari oleh tingginya ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional, walaupun adanya keterbatasan ruang menjadi faktor penghalang utama dalam pelaksanaan kelas yang lebih tinggi (Putri & Sari, 2025). Masalah lainnya adalah perbedaan kemampuan numerasi dan karakter siswa. Tidak semua siswa memiliki kemampuan numerasi yang sama, sehingga pemahaman konsep numerasi siswa membutuhkan waktu yang lebih seperti tambahan waktu untuk bimbingan siswa. Hal ini memaksa guru untuk memperhatikan

semua siswa agar permainan tidak hanya didominasi oleh siswa tertentu, tetapi bisa diikuti oleh semua siswa secara merata. Jika tidak dikelola dengan baik, perbedaan kemampuan ini dapat menyebabkan sebagian siswa kurang aktif atau sulit fokus selama bermain.

Faktor lingkungan juga merupakan kendala dalam kegiatan permainan *Engklek*. Permainan ini sebaiknya dilakukan di luar ruangan agar siswa memiliki ruang untuk bergerak bebas, seperti halaman sekolah. Namun, keterbatasan lahan bermain di sekolah dan kondisi cuaca yang tidak menentu, seperti hujan atau panas berlebihan, bisa mengganggu proses bermain. Dalam situasi tertentu, guru mungkin harus mengadakan permainan di dalam kelas, meski hal ini bisa mengurangi kepuasan dan nilai edukatif dari aktivitas fisik siswa. Selain itu, perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital juga menjadi tantangan dalam memperkenalkan permainan *Engklek* kepada siswa.

Banyak siswa lebih akrab dengan permainan gawai atau permainan modern daripada permainan tradisional. Oleh karena itu, guru perlu mengenalkan secara perlahan aturan, makna, serta nilai budaya yang terkandung dalam permainan *Engklek*. Proses ini membutuhkan kesabaran dan waktu agar siswa tidak hanya menguasai cara memainkannya, tetapi juga menyadari pentingnya melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari identitas daerah Jambi.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan kegiatan permainan *Engklek* ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekaligus melestarikan budaya lokal Jambi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Engklek* (sekoci) sebagai media pembelajaran

numerasi adalah pendekatan pendidikan yang efektif dan sesuai dengan jenjang sekolah dasar. Menerapkan permainan *Engklek* dalam proses belajar mampu menghubungkan kebutuhan peningkatan kemampuan numerasi dengan perkembangan siswa yang membutuhkan pengalaman belajar yang nyata, aktif, dan bermakna, sekaligus mengatasi tantangan mengenai semakin berkurangnya peran permainan tradisional dalam pendidikan formal.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi yang menggunakan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam belajar dan pemahaman konsep dasar numerasi, terutama dalam pengenalan bilangan, urutan angka, serta operasi hitung sederhana. Perpaduan antara aktivitas fisik, intelektual, dan sosial dalam permainan *Engklek* mendorong proses belajar yang lebih alami dan menyenangkan. Dengan demikian, kemampuan numerasi tidak hanya dikembangkan sebagai keterampilan prosedural, tetapi juga menjadi kompetensi yang terinternalisasi melalui pengalaman belajar langsung dalam konteks budaya siswa.

Kontribusi utama dari kegiatan ini adalah penguatan model pembelajaran numerasi yang didasarkan pada kearifan lokal yang bersifat holistik. Permainan *Engklek* yang berbasis numerasi tidak hanya berfungsi meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menjadi sarana pengembangan karakter, keterampilan sosial, serta kesadaran budaya. Memadukan nilai budaya lokal dalam pembelajaran numerasi menunjukkan bahwa pendidikan dasar dapat menjadi wadah strategis untuk membangun identitas budaya siswa tanpa mengabaikan pencapaian kompetensi akademik yang diharuskan oleh kurikulum.

Secara akademis, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran inovatif yang menggabungkan pendekatan game-based learning dengan pelestarian budaya lokal. Hasil kegiatan memperkuat argumen bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran numerasi yang relevan, efektif, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional *Engklek* dalam pembelajaran numerasi dianjurkan untuk dikembangkan lebih luas sebagai bagian dari strategi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar yang berakar pada kearifan lokal.

REFERENSI

- Agustini, F. (2020). *Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam Pembelajaran IPA*. 4(2), 114–120. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Amreta, M. Y., Rahayu, N. D., Mufida, D. Nisa'ul, Lestari, P., Choiriyah, M., Sufiatin, N., & Ismailiah, N. M. (2025). Peningkatan Keterampilan Numerasi melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional *Engklek* di UPT SDN Sokosari Tuban. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 456–464. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.1957>
- Andani, D. A. P., Sulistiyowati, S., & Hasanah, H. (2024). Peran Program Magang MBKM Mahasiswa IAIN Palangka Raya di MIS Fathul Iman: Tanggapan Guru MIS Fathul Iman Palangkaraya. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 133–139. <https://doi.org/10.58192/karunia.v3i4.2683>
- Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). Permainan Tradisional *Engklek* untuk Peningkatan Motorik Siswa di Sekolah Dasar. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 1–15. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor>
- Aulia, R. H., Ariyanda, N., Zikra, Z. A., Anwar, Z. A., Amanda, L. P., Syahfitri, T., Asyifa, A. N., & Marsanda, Y. (2025). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Peningkatan Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 38–43. <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>
- Aziz, I. M., Utami, L., Wardani, N. I., Azizah, N., Anggraeni, S. D., & Firmansyah, A. (2024). Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Keterampilan Motorik dan Kognitif pada Anak Di Sd Negeri 1 Sukajadi. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i1.256>
- Devianti, A. I., & Jamaludin, U. (2023). Nilai Karakter Siswa dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional *Engklek*. *Jurnal Ilmiah (JIUBJ)*, 23(1), 757–760. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3261>
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Arifin, M. Z. (2022). Permainan Menara Binatang untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Matin, A. A., Yahya, F. A., Rahayu, S. P., Wulan, A. N., Hermawati, A., & Oktaviani, R.N. (2025). Implementasi Permainan Engklek Gunung pada Keterampilan Literasi Numerasi Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 126–135. <https://doi.org/10.47662/farabi.v8i1.1030>

- Mubaraq, M. H., Kartono, & Zeanuri. (2025). Integrasi Permainan Tradisional Engklek pada Pembelajaran Matematika: Studi SLR. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 11(2), 1415–1424. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.8193>
- Najiah, M., & Jamaludi, U. (2023). Nilai Pendidikan dalam Permainan Tradisional Engklek. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 101–105. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i1.8143>
- Nevitaningrum, Mulyatno, C. B., & Nopembri, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 22–33. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492>
- Purnamasari, W., Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bakiak Beregu. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 48–57. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Putri, D. S., & Sari, S. P. (2025). Pengaruh Media Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Bangun Datar Kelas III SB Kepong Malaysia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 963–973. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7286>
- Putro, D. B. W. P., Rahmawati, A. P., Maryana, L., Ardiyanti, O., Nurfida, U., Rizkuna, R. D., Widiowati, W., & Jupriyanti, J. (2024). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Numerasi pada Siswa SD Ngebung- Beran. *Ejoin: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 500–504. <https://ejournal.nusantaraglobal.or.id/index.php/ejoin>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). The Effectiveness of Traditional Games on the Social Development of Elementary School Students in the Digital Age. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i2.34838>
- Risky, A. N., Komariyah, L., & Rahmat, A. (2024). Pembentukan Karakter Siswa SD melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Penjas: Systematic Literature Review. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 10(1), 243–252. <https://doi.org/10.24114/jpor.v10i01.61081>
- Santana, S. A. (2022). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di TK Al-Urwatul Wutsqo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Society Engagement)*, 3(3), 145–154. <https://doi.org/10.33753/ijse.v3i3.106>
- Urboy, M. A., Wathani, S. N., & Harmaman, H. (2024). Peran Guru dalam Menstimulasi Permainan Engklek Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK YPK Pniel Malaweale. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 116–122. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.913>