

Implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan interaksi sosial anak di Madrasah Ibtidaiyah

Dwi Purwati

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: dwio4934@gmail.com

Kata Kunci:

Permainan tradisional, engklek, interaksi sosial, madrasah ibtidaiyah, perkembangan.

Keywords:

Traditional games, hopscotch, social interaction, madrasah ibtidaiyah, development.

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang Implementasi Permainan Tradisional untuk meningkatkan Interaksi sosial anak Madrasah Ibtidaiyah. Melihat kemajuan teknologi saat ini, Permainan Tradisional yang biasanya menjadi runtitas bermain anak-anak saat sore hari terus tergantikan oleh gawai yang saat ini sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan. Gawai membuat anak kesulitan dalam berinteraksi kepada teman sebaya anak orang disekitarnya. Madrasah Ibtidaiyah menjadi dasar pembentukan karakter yang baik dan bermanfaat untuk masa depan anak. Teknologi semakin

berkembang sehingga menumbuhkan sifat ketergantungan pada gawai dan perkembangan anak menjadi terlambat, mulai dari emosi atau bahkan eksplorasi fisik dan kreativitasnya berkurang. Selain itu, kurangnya interaksi sosial dan stimulasi verbal dapat menghambat perkembangan kemampuan bicara dan bahasa. Interaksi sosial membutuhkan latihan yang berulang-ulang untuk memudahkan anak itu ketika sudah terjun di Pendidikan yang lebih tinggi lagi. Permainan Tradisional ini sebagai upaya untuk membantu anak tertarik dalam belajar dengan cara yang seru namun serius. Engklek adalah salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menunjang perkembangan anak dalam sekolah. Dengan memberikan Permainan ini di sela-sela kegiatan olahraga, anak menjadi tertarik dalam belajar dan akan terus bersemangat untuk memainkannya. Sehingga, metode ini sangat efektif untuk memberikan materi pada anak di Madrasah Ibtidaiyah serta dapat melestarikan budaya Indonesia agar anak juga lebih mengenal budaya daerahnya.

ABSTRACT

This article discusses the implementation of traditional games to improve social interaction among elementary school children. Given current technological advances, traditional games, which are usually played by children in the afternoon, continue to be replaced by gadgets that are now indispensable in various aspects of life. Gadgets make it difficult for children to interact with their peers and the people around them. Madrasah Ibtidaiyah forms the basis for developing good character that will be beneficial for children's future. Technology is advancing rapidly, leading to dependence on gadgets and delayed child development, ranging from emotional issues to reduced physical exploration and creativity. In addition, a lack of social interaction and verbal stimulation can hinder the development of speech and language skills. Social interaction requires repeated practice to make it easier for children when they enter higher education. Traditional games are an effort to help children become interested in learning in a fun but serious way. Engklek is one game that can be used to support children's development in school. By providing this game in between sports activities, children become interested in learning and will continue to be enthusiastic about playing it. Thus, this method is very effective for teaching children in Madrasah Ibtidaiyah and can preserve Indonesian culture so that children are also more familiar with their regional culture.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Menurut (Panjang & Suana, 2022) Interaksi sosial adalah Esensi dari interaksi sosial terletak pada keterhubungan dua arah yang memungkinkan terjadinya proses saling memengaruhi serta perubahan karakter antarindividu. Sebagai entitas sosial, manusia tidak dapat terlepas dari dukungan sesamanya dan senantiasa berkolaborasi dengan orang lain guna melengkapi keperluan hidupnya. Kondisi ini sama ketika anak tidak akan bisa mengembangkan potensi dirinya sendiri tanpa melibatkan orang sekitarnya yang dimana karakter anak adalah mengikuti dan meniru lingkungannya saat akan membentuk karakter serta membutuhkan orang lain untuk mengembangkan dirinya untuk mencapai perkembangan sesuai dengan tahapannya. Relasi sosial dimaknai sebagai komunikasi dua arah antar-subjek yang saling memberikan pengaruh demi tercapainya pemenuhan kebutuhan hidup bersama. Pada usia Madrasah Ibtidaiyah adalah masa yang tepat untuk mengajarkan anak tentang interaksi sosial, hal ini sangat dibutuhkan karena pembentukan karakter seorang anak perlu ketelatenan, sehingga ketika memasuki madrasah ibtidaiyah, anak cenderung meniru dan masih mengikuti perintah tanpa ada penolakan. Dalam pendidikan madrasah ibtidaiyah mendorong anak untuk berkenalan, bermain, berkomunikasi banyak orang selain keluarga dan lingkungan sekitarnya, sehingga memudahkan anak melatih keterampilan sosial bersama orang lain serta mereka tidak akan kesulitan untuk berkomunikasi.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin canggih sehingga inovasi dalam teknologi juga lebih bervariasi. Teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam bidang apapun, usia berapa pun pasti akan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, anak-anak lebih cepat mengenal teknologi daripada anak zaman dulu yang gemar dengan permainan tradisional yang sering dimainkannya saat sore hari setelah pulang sekolah. Anak zaman sekarang lebih fokus dengan gawai yaitu salah satu alat dari hasil perkembangan teknologi, permainan juga dapat diinstal dan dimainkan melalui gawai tidak lagi melibatkan aktivitas fisik yang berat tetapi hanya anggota tubuh tertentu yang digunakan untuk memainkannya. Namun dengan kebiasaan inilah yang membuat anak menjadi ketergantungan pada gawai, anak menjadi sulit untuk berinteraksi dengan teman sekitarnya dan juga potensi serta karakter mereka tidak berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Berkurangnya aktivitas fisik akan memperlambat perkembangan motorik, menghambat koordinasi, keseimbangan, bahkan gerak dasar anak yang sangat penting untuk pertumbuhan. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik juga menghambat perkembangan kognitif anak yang akan berdampak pada kemampuan belajar serta konsentrasi mereka disekolah.

Dalam pendidikan dan pembelajaran, proses interaksi akan terus dilakukan untuk melatih kerjasama atau bahkan hanya untuk melatih keterampilan sosial anak. Rendahnya interaksi sosial merupakan masalah yang harus segera ditindaklanjuti. karena dapat menghambat keterampilan sosial dan emosional anak, seperti keterampilan berkolaborasi, berempati, menyelesaikan konflik, yang dimana semua itu adalah hal yang sangat penting untuk membantu kesuksesan seorang anak. Kurangnya interaksi sosial, akan membuatnya menjadi anak yang anti-sosial dan merasa tidak ada partisipasi aktif yang diberikan dalam lingkungan pembelajaran. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang kurang inklusif karena memungkinkan seorang anak merasa

tidak aman atas partisipasi untuk menjadi dirinya sendiri. Rendahnya interaksi sosial antar individu akan membuat suatu kelas menjadi kumpulan individu yang terisolasi bukan suatu kelas yang membangun untuk mengembangkan potensinya masing-masing.

Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang melatih nilai-nilai budaya bangsa, karena permainan tradisional berawal dari kebudayaan suatu bangsa (Aqobah et al., 2023). Permainan Tradisional adalah bermain menggunakan permainan tradisional yang ada pada daerah masing-masing anak dengan rasa senang dan biasanya dimainkan oleh anak ketika akan masuk sekolah hingga tingkatan sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Kegiatan anak-anak tidak jauh dari kata “bermain” yang berarti anak-anak akan lebih senang jika mereka keluar untuk bermain daripada berdiam diri di rumah.

Permainan tradisional sering kali dilupakan dalam proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dan motorik secara keseluruhan karena permainan tradisional menuntut anak untuk berkolaborasi, bekerjasama, bernegosiasi, serta melibatkan aktivitas fisik untuk perkembangan motorik halus dan kasar. Selain itu, tindakan ini dapat meminimalisir kelunturan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal agar tetap terjaga serta anak tidak akan kehilangan koneksi dengan warisan budaya. Jika nilai budaya dalam permainan tradisional hilang, metode pembelajaran menjadi kurang efektif karena kesenangan dalam permainan tradisional menjadi media yang efektif untuk penyederhanaan konsep-konsep akademik dalam pembelajaran seperti matematika atau strategi pemecahan masalah.

Pembahasan

Konsep Interaksi Sosial Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah

Bonner, sebagaimana dikutip oleh Gunawan, menekankan bahwa interaksi sosial bukan sekadar pertemuan biasa, melainkan proses saling memengaruhi yang dapat mengubah atau memperbaiki tingkah laku seseorang. Sifatnya yang timbal balik membuat interaksi ini menjadi landasan penting dalam pendidikan, di mana hubungan antarmanusia diarahkan untuk membawa perubahan ke arah yang lebih baik.

Guna mewujudkan efektivitas dalam pembelajaran, tenaga pendidik harus melakukan pendampingan serta pemantauan terhadap anak didiknya ketika sedang melakukan interaksi dengan temannya, yang dimana setiap anak akan berbeda-beda dalam mempengaruhi temannya. Interaksi sosial dibagi menjadi 2 jenis yaitu interaksi sosial asosiatif (positif) dan interaksi sosial diasosiatif (negatif). Interaksi sosial asosiatif, yang bersifat konstruktif, berfokus pada hal-hal bermanfaat. Interaksi sosial asosiatif ini dapat terbentuk karena suatu tindakan yang positif pada saat pembelajaran seperti, kerjasama, akomodasi (penyesuaian diri seseorang yang sebelumnya bertentangan), toleransi, akulturasi (penerimaan unsur budaya baru tanpa menghilangkan budaya asli), asimilasi (pencampuran budaya dengan menghilangkan budaya asli untuk membentuk budaya baru). Sebaliknya, pola interaksi disosiatif cenderung memicu pertentangan atau keretakan yang didasari oleh kepentingan sepihak. Dalam konteks pembelajaran,

interaksi sosial diasosiatif mengarah pada kompetisi (persaingan), kontravensi (sesuatu yang belum pasti), dan pertentangan.

Selain bentuk-bentuk interaksi sosial, terdapat syarat yang harus dipenuhi untuk menciptakan interaksi sosial yaitu; (1) Kontak sosial merupakan hubungan antara 2 individu atau lebih yang saling bereaksi dan menjadi awal dari interaksi sosial. Kontak sosial dapat terjadi secara kontak langsung (menyapa/bertemu langsung dengan individu lainnya) maupun kontak tidak langsung (melalui perantara seperti surat, telepon, atau orang lain). (2) Komunikasi adalah proses penyampaian atau menerima pesan berupa ide/gagasan dari satu pihak ke pihak lain dengan Upaya mempengaruhi. Dalam proses komunikasi harus menggunakan bahasa atau symbol yang harus dimengerti antara kedua pihak agar pesan yang disampaikan diterima dengan baik (Prabangkara et al., 2024).

Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran

Permainan tradisional adalah permainan yang sejak lama telah ada dalam suatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat dari generasi ke generasi. Permainan tradisional bukan hanya sekedar aktivitas rekreasi, melainkan sarat dengan nilai-nilai edukatif, sosial, dan budaya. Siswa dapat tertarik pada permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan karena dapat membuat mereka senang dan antusias saat belajar (Syafriadi et al., 2021). Permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan saja namun, permainan tradisional juga dapat dijadikan sarana edukasi sosial dan karakter seorang anak.

Dalam konteks pendidikan, media disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada para siswa, sebagai bentuk-bentuk komunikasi. Baik berupa cetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar. Pada dasarnya, media pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

1. Media Audio

Media Audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan disampaikan melalui audio. Pesan yang disampaikan diubah menjadi bentuk suara seperti, kata-kata, bunyi-bunyian (musik). Media audio sendiri dapat ditemukan dalam radio, audio dalam komputer atau alat elektronik lain.

2. Media Visual

Media Visual adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan indra penglihatan seperti, gambar, diagram, dan grafik. Kemampuan menyajikan data atau konsep yang rumit menjadi bentuk yang lebih sederhana, konkret, serta terorganisir agar mudah dipahami oleh mata. Penyampaian pesan melalui gambar harus sesuai dengan representasi nyata, diagram harus menjelaskan hubungan yang jelas antar diagram, grafik yang disajikan ringkas dan jelas serta mudah dipahami, hal ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan. Penyampaian materi/pesan dalam media pembelajaran ini menggunakan suatu bahan ajar berbentuk video, yang dimana dalam video tersebut harus terdapat suara serta gambar atau animasi yang berkaitan dengan representasi nyata.

4. Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang melibatkan semua indra audio visual dalam satu kegiatan pembelajaran. Komputer/multimedia memiliki semua keunggulan media lain, karena komputer dapat menampilkan teks, video, suara, dan warna yang menarik. Ditambah lagi dengan banyaknya pengembangan program baru menjadikan proses belajar semakin beragam dan lebih menarik.

Aktivitas jasmani dalam permainan tradisional sangat selaras dengan tujuan mata pelajaran olahraga, sehingga keduanya memiliki keterkaitan yang sangat fungsional. Permainan engklek melatih keseimbangan anak saat melewati setiap petak engklek, melempar gaco melatih anak untuk Menyusun strategi agar gaco tetap sasaran, serta interaksi sosial akan terus terjadi karena terdapat kerjasama dalam Menyusun strategi (Mukhlis & Mbello, 2019). Penting bagi guru untuk memahami gaya belajar anak didiknya untuk memudahkan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek (Susanti & Widodo, 2023).

Permainan tradisional engklek untuk membantu perkembangan peserta didik

Aktivitas permainan rakyat memberikan kontribusi besar bagi kemajuan tumbuh kembang seorang anak, saat memasuki Pendidikan formal seperti Madrasah Ibtidaiyah, anak akan mulai terdorong untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Masuknya ke Pendidikan formal, anak harus bisa memotivasi dirinya sendiri untuk mulai berbicara, bercanda, atau bahkan bermain dengan mereka. Jenis permainan rakyat yang populer digunakan adalah engklek. Hal ini dikarenakan cara bermainnya yang sederhana sehingga dapat diikuti dengan mudah oleh siswa laki-laki maupun perempuan. Engklek menggunakan alat yang mudah ditemukan, alat itu dapat berupa pecahan genteng atau kapur untuk menggambar suatu garis permainan dan dapat juga digunakan untuk gaco.

Olahraga dan aktivitas jasmani sangat membantu anak untuk belajar kerjasama sebagai tim, dengan memberikan kesempatan untuk belajar memahami orang lain. Seringnya partisipasi anak dengan permainan, olahraga atau aktivitas jasmani, pembelajaran di sekolah maupun di rumah, dapat memberikan rasa kerja tim bahkan tumbuh jiwa kepemimpinan yang tertanam dalam diri anak tersebut. Kepemimpinan dan kerja tim itulah dapat membantu mereka saat berada di situasi yang tidak di duga-duga, misalnya ketika sudah menginjak dewasa dan terjun ke dunia kerja mereka akan bekerja dengan orang lain. Aktivitas jasmani akan membantu mereka bersosialisasi antar individu. Sebuah program kegiatan fisik menawarkan kesempatan tak terbatas untuk mengembangkan pemahaman sosial yang luas, kontak awal antara budaya masyarakat yang sebelumnya jauh dapat dilakukan melalui kepentingan bersama dalam olahraga (2023, 2021).

Interaksi sosial harus diajarkan dan dilatih mulai dari kecil agar terbiasa dengan lingkungan yang ramai. Masuknya anak pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah akan memberikan pengajaran bahwa semakin tinggi tingkat kelas yang dimasuki, maka akan semakin tinggi juga tingkat interaksi sosial yang harus dilakukan. Tingkat itu dimulai dari keluarga, lingkungan sekitar, dilanjutkan dengan teman sebaya, adek tingkat atau kakak tingkat, dan semakin tinggi lagi akan mulai berinteraksi dengan orang tua bahkan orang-orang penting untuk menjalin kerjasama.

Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak

Setiap budaya pasti memiliki nilai-nilai tersendiri dan nilai itu terkandung dalam sebuah permainan tradisional yang memberikan pengajaran tentang nilai kehidupan. Permainan tradisional engklek mengajarkan bahwa setiap pelemparan gaco harus memiliki strategi agar tepat sasaran, selain itu dalam permainan engklek mengajarkan kita untuk saling mengerti dimana ketika teman merasa kesulitan untuk melempar gaco kita dapat memberikan strategi yang tepat kepada teman. Keterampilan sosial juga sangat berperan dalam permainan tradisional engklek ini karena terdapat diskusi cara bermain engklek, pembuatan dan pencarian alat bahan permainan, serta melatih kerjasama antar individu. Di sela-sela permainan guru juga mengamati setiap perkembangan anak ketika sedang melakukan permainan engklek (Azizah et al., 2025).

Manfaat Permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak madrasah ibtidaiyah:

1. Meningkatkan Kerja Sama dan Komunikasi

Permainan tradisional sangat efektif dalam meningkatkan kerja sama dan komunikasi karena mayoritas dimainkan secara beregu atau kelompok, yang secara inheren menuntut para pemain untuk bertindak sebagai satu kesatuan.

2. Menumbuhkan sikap saling menghargai dan empati

Aktivitas permainan tradisional menciptakan lingkungan sosial yang kaya di mana anak-anak berinteraksi dengan berbagai latar belakang dan kemampuan, sehingga sangat ideal untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dan empati. Anak belajar menerima dan menghormati perbedaan kemampuan fisik maupun strategi di antara teman-teman mereka.

3. Mengembangkan sportivitas dan tanggung jawab

Permainan tradisional merupakan sarana terbaik bagi anak untuk melatih sportivitas dan tanggung jawab, sebab setiap permainan memiliki aturan, tantangan, serta konsekuensi yang jelas. Adanya hasil menang dan kalah melatih anak untuk membangun sikap sportifitas yang tinggi, yaitu mampu menerima kekalahan dengan lapang dada tanpa menyalahkan pihak lain, dan merayakan kemenangan dengan rendah hati.

Pentingnya pendidikan dan permainan tradisional untuk membangun karakter peserta didik madrasah ibtidaiyah

Menurut (Iswinarti, 2010), Permainan Tradisional Engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terpuatik yang tinggi. Permainan tradisional engklek sangat mudah dimainkan karena alat dan tempat yang simpel serta mudah ditemukan. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang menggunakan 1 kaki untuk melompat dari 1 kotak ke kotak lainnya setelah melempar gaco. Permainan tradisional engklek dapat dimainkan oleh seluruh individu mulai anak kecil, dewasa, laki-laki atau Perempuan juga bisa bermain permainan ini karena manfaatnya yang sangat signifikan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Namun sebelum melakukan permainan ini harus menggambarkan sebuah kotak berdempet di atas yang datar, biasanya berjumlah 5 kotak vertikal kemudian disamping kanan dan kiri diberi sebuah petak persegi empat.

Pendidikan memegang peranan krusial bagi kehidupan bermasyarakat karena melalui proses inilah seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Merujuk pada Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989, (1989, 1989), pendidikan dijelaskan sebagai upaya terencana untuk membekali siswa melalui proses pengarahan, pengajaran, serta pelatihan guna menghadapi tanggung jawab mereka di masa depan. Selain itu, pendidikan juga memiliki fungsi strategis dalam mendukung kematangan aspek sosial dan emosional seorang anak. Interaksi sosial memiliki peran krusial dalam perkembangan anak pada usia ini, karena merupakan pondasi dalam membangun keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan keterampilan kerjasama.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dibagi menjadi beberapa tahapan yang berlandaskan pada tingkat usia siswa, arah tujuan, dan pengembangan bakat. Pendidikan sendiri berperan sebagai fondasi awal bagi manusia untuk memahami kehidupan secara komprehensif, mulai dari urusan mental dan fisik hingga kesejahteraan ekonomi serta spiritualitas.. Hal itu dipelajari dalam Pendidikan formal dengan metode pembelajaran yang telah ditentukan. 5 aspek kehidupan itu harus dipelajari karena akan menentukan tujuan hidup seseorang. Pendidikan tidak harus bersifat formal dan monoton ada kalanya pembelajaran yang diberikan bersifat santai namun tetap serius dengan peraturan Pendidikan formal.

Karakter peserta didik dibentuk oleh keluarga dan disempurnakan dalam Pendidikan formal. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Dengan Pendidikan karakter akan menumbuhkan peserta didik yang mampu menyelesaikan masalah dengan bijak dan tepat, hingga dapat berinteraksi sosial dengan baik. Melatih emosional, pengetahuan, tindakan, dengan praktek nyata yang diberikan oleh guru berbasis permainan tradisional agar peserta didik tertarik untuk mencoba serta belajar tanpa ada rasa bosan atau malas.

Integrasi permainan tradisional juga merupakan metode optimal untuk menanamkan nilai-nilai moral keislaman yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Nilai kejujuran dan amanah sangat teruji dalam permainan seperti kelereng atau petak umpet, di mana anak harus jujur mengakui hitungan yang benar atau kegagalan tanpa

diawasi ketat. Ketika seorang anak melanggar aturan dan rekan-rekannya menegur, ia secara langsung belajar tentang konsekuensi dan tanggung jawab terhadap komunitas, sebuah pelajaran yang lebih melekat daripada sekadar larangan di kelas. Dengan demikian, permainan ini bertindak sebagai media uji coba moralitas yang menghasilkan pembiasaan perilaku, sejalan dengan tuntutan Madrasah Ibtidaiyah untuk mencetak lulusan yang berakhlak dan memiliki sikap disiplin.

Madrasah Ibtidaiyah adalah pintu gerbang utama pendidikan formal Islam di Indonesia, menjadi fondasi kuat bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi sambil membekali mereka dengan nilai-nilai agama dan ilmu pengetahuan umum. Sehingga dengan cara apapun, metode pembelajaran apapun selagi membangun dan efektif untuk peserta didik untuk berkembang harus terus dilakukan agar mencetak peserta didik yang berkualitas serta berkembang sesuai dengan tahap perkembangan dengan melibatkan permainan tradisional untuk melestarikan budaya yang ada.

Kesimpulan dan Saran

Permainan Tradisional dapat digunakan untuk membantu perkembangan anak sesuai dengan tahapannya, di Madrasah Ibtidaiyah permainan tradisional dapat diimplementasikan sebagai mata Pelajaran dengan mempraktikannya atau sekedar materi dalam kelas. Permainan tradisional Engklek menjadi jenis permainan yang sangat bermanfaat untuk membantu pembelajaran anak Madrasah Ibtidaiyah agar berminat untuk belajar berinteraksi dengan orang lain serta melatih kerja sama sebagai suatu tim.

Interaksi sosial anak perlu dilatih dengan cara yang semenarik mungkin dan berulang-ulang agar anak tidak mudah bosan, terbiasa, serta merasa terdorong karena permainan terasa menyenangkan. Pembelajaran yang memberikan Kesan menyenangkan akan lebih mudah untuk diingat daripada pembelajaran yang monoton. Inovasi pembelajaran juga harus bervariasi agar anak tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan. Karakter anak berbeda-beda, erat kaitannya dengan kepribadian namun di masa ini lah perlu perbaikan agar karakter dan kepribadiannya tidak berdampak buruk serta bermanfaat untuk masa depan anak didiknya.

Implementasi permainan engklek pada Pendidikan sangat diperlukan agar perkembangan emosional dan motoriknya berjalan sesuai dengan tahapannya. Engklek membantu peserta didik untuk memotivasi setiap pembelajarannya, peserta didik Madrasah Ibtidaiyah merupakan awal dari perjalanan pendidikannya, jadi dengan cara apapun untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas. Media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan gaya belajar anak agar memudahkan dalam memahami suatu informasi yang diberikan oleh guru/fasilitator.

Daftar Pustaka

- 1989, undang undang republik indonesia nomor 7 tahun. (1989).
2023, K. et al. (2021). No Title 濟無 No Title No Title No Title. 32(3), 167–186.

- Aqobah, Q. J., Setiakarnawijaya, Y., Ali, M., Rahail, R. B., & Hakim, N. (2023). Mengungkap Tren Penelitian Permainan Tradisional Dalam Jurnal Bereputasi Internasional. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 46–53. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6593>
- Azizah, A., Yaqin, M. Z. N., Wibowo, A. M., & Ahmad, H. F. (2025). Model evaluasi untuk membentuk pendidikan karakter di SDI Al-Ghaffaar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 228–240. <https://repository.uin-malang.ac.id/24610/>
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional. *Humanity*, 6(1), 41–44.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool*, 1(1), 11–28. <https://repository.uin-malang.ac.id/6174>
- Panjang, J. T., & Suana, I. W. (2022). Interaksi Sosial Antara Masyarakat Pendatang Dengan Masyarakat Lokal Di Desa Tanambanas Kecamatan Umbu Ratu Nggay kabupaten Sumba Tengah Nusa Tenggara Timur. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan ...*, 3(1), 62–72.
- Prabangkara, A. T., Ramadhan, F., Simanjuntak, A. P. I., Aryadi, R., & Rivanto, R. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Masyarakat*.
- Susanti, R. A., & Widodo, B. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://repository.uin-malang.ac.id/13049>
- Syafriadi, Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Integration of Traditional Games in Practical Learning Methods to Increase Interest in Learning PJOK. Reflection Journal*, 1(1), 14–21.