

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Implementasi Permainan Tradisional Engkek-Engkek (Engklek) Sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar

Muna Nur Haliza¹, dan Chumdari²

¹ PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

² PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Email penulis korespondensi: munanurhaliza@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Januari 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 Maret 2026

Diterima: 1 April 2026

Kata Kunci:	Abstrak
<i>social skills;</i> <i>traditional games;</i> <i>engklek;</i> <i>and elementary school</i>	<i>This study aims to analyze the implementation of the traditional game of engkek-engkek (engklek) in developing the social skills of elementary school students. This study was conducted at CLC Prolific, Sabah, Malaysia. The research method used was a qualitative case study approach. Data collection techniques used were questionnaires, observation, and interviews. The results showed that the traditional game of engkek-engkek (engklek) can help develop students' social skills because it contains many social skill values. The results showed that the social skills of third-grade students through the implementation of the traditional game of engkek-engkek (engklek) were categorized as "Good" with a total average score of 75.98%. The highest social skill aspect was cooperation with an average percentage of 93.91%. The lowest social skill aspect was self-control with an average percentage of 57.76%. The conclusion of this study is that the implementation of the traditional game of engkek-engkek (engklek) can develop the social skills of elementary school students.</i>

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Keterampilan sosial merupakan fondasi esensial bagi perkembangan holistik peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar. Keterampilan tersebut perlu dikembangkan sejak kecil seperti di sekolah dasar karena dapat dijadikan bekal

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 2, April, 2026, Halaman. 697-704

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.2.697-704>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

peserta didik untuk survive dalam kehidupan tantangan abad ke-21 (Andini et al., 2023). Kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain, ditambah dengan pemahaman dan pengelolaan emosi diri serta orang lain, sangat krusial untuk membentuk individu yang adaptif dan berkarakter kuat. Sebagaimana ditegaskan oleh Saputra, keterampilan sosial berperan vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, mendukung pembentukan karakter, dan mempersiapkan anak untuk berinteraksi dalam masyarakat yang lebih luas (Saputra, 2024). Hal ini diperkuat oleh Sadiah yang menyatakan bahwa keterampilan sosial berdampak besar pada kematangan interaksi sosial seseorang (Sadiah et al., 2021).

Masalah Penelitian

Perkembangan keterampilan sosial peserta didik realitanya masih menghadapi tantangan yang mendesak. Lestariningsih menyoroti krisis sosial yang mengkhawatirkan di kalangan peserta didik sekolah dasar dan menengah, seperti perundungan, sikap individualis, kurangnya rasa tanggung jawab, rendahnya empati, dan minimnya komunikasi (Lestariningsih et al., 2024). Kondisi ini diperparah dengan masifnya penggunaan gawai data dari Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) 2024 menyebut bahwa 99,5% individu telah menggunakan telepon seluler, sementara 98% lainnya sudah mengakses internet. Kondisi ini berpotensi mereduksi kemampuan anak dalam menjalin hubungan dan membangun interaksi harmonis di masa depan. Observasi langsung di CLC Prolific juga mengkonfirmasi bahwa banyak peserta didik kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik saat kegiatan berkelompok.

Keadaan Terkini Penelitian

Di tengah tantangan ini, permainan tradisional Engklek (engkek-engkek) muncul sebagai potensi solusi. Suryani menegaskan bahwa permainan Engklek menuntut interaksi langsung, kolaborasi tim, dan pengelolaan emosi saat bermain (Suryani et al., 2025). Najiah & Jamaludi menambahkan bahwa Engklek kaya akan nilai pendidikan sosial, mengajarkan anak-anak tentang interaksi, kerja sama, dan penghargaan (Najiah & Jamaludi, 2023). Penelitian terdahulu oleh Rut et al. (2020) menemukan bahwa permainan tradisional secara signifikan mempengaruhi keterampilan sosial anak, sementara Riadi & Lestari menunjukkan efektivitasnya untuk perkembangan sosial di era digital (Riadi & Lestari, 2017).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Meskipun manfaat Engklek jelas, belum adanya penelitian yang secara spesifik menganalisis Engklek sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial berdasarkan kerangka Gresham & Elliott di lembaga CLC menjadi justifikasi penelitian ini. Penelitian sebelumnya oleh Lestari & Siregar lebih fokus pada deskripsi proses permainan engklek dan keterampilan sosial anak secara umum, bukan pengembangan keterampilan sosial secara spesifik (Lestari & Siregar, 2017). Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi permainan tradisional Engkek-engkek (Engklek) sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial peserta didik di CLC Prolific, Sabah, Malaysia, dengan kebaruan pada lokasi nonformal, kerangka SSIS Gresham & Elliott, dan konteks multibudaya peserta didik migran.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus memberi kesempatan untuk mendalami suatu situasi atau objek secara rinci. Penelitian ini bisa fokus pada individu, keluarga, peristiwa tertentu, atau kelompok kecil. Melalui pendekatan ini, kami bisa menghayati dan memahami bagaimana objek tersebut berfungsi dalam lingkungan alaminya (Harahap, 2019). Studi kasus dipilih oleh peneliti untuk menganalisis permasalahan perkembangan keterampilan sosial peserta didik melalui kegiatan permainan tradisional *Engkek-engkek* (Engklek) di *Community Learning Centre* (CLC) Prolific. Subjek penelitian ini dipilih menggunakan metode purposive sampling. Mereka yang terlibat langsung dalam permainan Engklek dijadikan subjek, yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik kelas III. Teknik ini dianggap tepat karena memungkinkan peneliti untuk memilih informan yang memiliki pengalaman dan pengetahuan langsung terhadap fenomena yang dikaji (Sugiyono, 2024).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti angket, observasi, dan wawancara. Angket penelitian ini menggunakan angket/kuesioner tertutup. Pertanyaan berjumlah 25 butir. Setiap butir merupakan indikator dari aspek yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan permainan *engkek-engkek* (engklek) di sekolah secara langsung. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara langsung dari kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik.

Analisis data dilakukan melalui empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini bertujuan untuk mengorganisasi dan menafsirkan data sehingga dapat diperoleh pemahaman yang mendalam (Sugiyono, 2024). Untuk memastikan data valid, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Menurut Sugiyono, triangulasi metode melibatkan penggabungan data dari angket, observasi dan wawancara. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari beragam informan. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan keabsahan dan objektivitas data yang diperoleh (Sugiyono, 2024).

Indikator penelitian dalam studi ini meliputi lima aspek utama, yaitu: (1) Kerjasama (*Cooperation*) meliputi bergabung dengan teman yang berbeda, menjaga kebersihan dan kerapian, mengikuti arahan dan instruksi, dan mengabaikan gangguan; (2) Ketegasan (*Assertion*) meliputi menjalin pertemanan dengan mudah, meminta bantuan ketika membutuhkan, percaya diri dalam interaksi, ikut serta dalam beberapa aktivitas, memberikan pujian, memulai percakapan, dan mengajak orang lain untuk ikut dalam suatu aktivitas; (3) Tanggung Jawab (*Responsibility*) meliputi mengatakan hal-hal yang baik, mengikuti arahan dan aturan, melaporkan sesuatu dengan tepat, memahami perasaan orang lain; (4) Empati (*Empathy*) meliputi menerima kekurangan dan kelebihan fisik teman, mengekspresikan sesuai dengan keadaan, membela teman yang tidak mendapatkan perlakuan adil, dan suka rela dalam membantu; serta (5) Pengendalian Diri (*Self-Control*) meliputi mengabaikan godaan atau gangguan, menyatakan tidak setuju dengan tidak marah,

mengontrol emosi, menerima kritikan tanpa marah, merespon dengan tepat terhadap perilaku orang lain, menolak sesuatu dengan sopan, dan berbicara dengan nada yang tepat (Lestari & Siregar, 2017).

HASIL



Gambar 1. Kegiatan permainan *engkek-engkek*

Permainan Engklek dimulai dengan pembagian kelompok oleh guru kelas menjadi lima kelompok (tiga putra dan dua putri), dengan rincian jumlah anggota per kelompok yang bervariasi (Hasil observasi Jum'at, 8 November 2024). Setelah pembagian, guru menjelaskan peraturan dan menugaskan peserta didik untuk membagi tugas, seperti mengambil kapur di kantor, mencari *gaco*, dan menggambar lintasan (Hasil catatan lapangan Jum'at, 22 November 2024). Peserta didik kemudian menggambar pola kotak-kotak di tanah menggunakan kapur dan menyiapkan *gaco* masing-masing. Urutan bermain ditentukan melalui hompimpa atau suit. Pemain pertama melempar *gaco* ke kotak pertama, lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya, sambil menghindari kotak yang ada *gaconya*. Di kotak "sayap", pemain boleh menapakkan kedua kakinya. Setelah sampai di ujung, pemain berbalik arah, mengambil *gaco*, dan melanjutkan ke kotak berikutnya. Pemain dinyatakan gugur jika *gaco* keluar kotak, menginjak garis, menapak dua kaki di kotak tunggal, atau menginjak kotak berisi *gaco*, lalu giliran berpindah ke pemain berikutnya.

Permainan berlanjut hingga semua kotak dilewati. Pada tahap akhir, peserta didik yang berhasil melewati semua kotak dapat melempar *gaco* ke belakang untuk menentukan "rumah" mereka. Jika mendapatkan rumah, peserta didik melapor ke guru untuk mengambil bintang sebagai tanda kepemilikan (Hasil observasi Jum'at, 15 November 2024). Bintang diletakkan di kotak rumah dengan nama pemilik, dan kotak rumah boleh diinjak dengan dua kaki oleh pemiliknya, sementara pemain lain harus melompatinya. Permainan selesai ketika semua kotak menjadi rumah, dengan kelompok yang memiliki rumah terbanyak dan tercepat sebagai pemenang. Pada momen kemenangan, beberapa peserta didik aktif memimpin kelompok, memberi semangat teman, dan berkeliling lapangan membawa bintang mereka (Hasil catatan lapangan Jum'at, 29 November 2024). Di akhir kegiatan, guru mengumpulkan peserta didik untuk berbagi pengalaman, menekankan pentingnya kerja sama dan saling menghargai. Kegiatan diakhiri dengan pembersihan area

permainan oleh semua peserta didik, menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan (Hasil catatan lapangan Jum'at, 22 November 2024). Secara keseluruhan, kegiatan ini mengindikasikan bahwa permainan Engklek tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga menjadi sarana penting untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, sikap tegas, empati, dan kontrol emosi di kalangan peserta didik.

Tabel 1. Rata-rata hasil penilaian observasi

Aspek	Teknik		Rata-rata (%)	Kategori
	A	O		
Kerjasama	95,36	92,46	93,91	Sangat Baik
Ketegasan	71,05	76,64	73,84	Baik
Tanggung Jawab	79,56	86,73	83,14	Sangat Baik
Empati	70,86	71,73	71,29	Baik
Pengendalian Diri	56,89	58,63	57,76	Cukup Baik
Total Skor Rata-Rata			75,98	Baik

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis, diketahui bahwa aspek keterampilan sosial kerjasama (*cooperation*) peserta didik dalam melaksanakan permainan *engkek-engkek* (engklek) masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata persentase sebesar 93,91%. Aspek kerja sama muncul ketika peserta didik bersama-sama membuat pola engklek di tanah, saling menyemangati, dan menunjukkan solidaritas saat ada teman yang kesulitan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III dapat bekerjasama dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lestari & Siregar yang menyatakan bahwa bermain engklek dapat menumbuhkan keterampilan sosial, khususnya dalam hal kerja sama (Sadiah et al., 2021). Aspek keterampilan sosial ketegasan (*assertion*) rata-rata persentase 73,84% menunjukkan bahwa peserta didik masuk dalam kategori "Baik". Ketegasan peserta didik terlihat dari keberanian mengajak teman bermain, mengungkapkan ketidaksetujuan secara santun, dan berpartisipasi aktif dalam setiap sesi permainan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III dapat bersikap tegas dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan Nursapitri & Sahrul yang menyatakan bahwa untuk mengembangkan ketegasan diri (asertivitas) dalam keterampilan sosial, beberapa indikator penting yang harus diperhatikan adalah bersikap ramah, mampu berinteraksi dengan percaya diri, menghargai orang lain, memulai percakapan, dan saling membantu (Najiah & Jamaludi, 2023). Aspek keterampilan sosial tanggung jawab (*responsibility*) peserta didik masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata persentase sebesar 83,14%. Aspek tanggung jawab terlihat dari kesadaran siswa untuk menaati aturan, tidak melakukan kecurangan, dan melaporkan jika ada kesalahan maupun kemenangan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III dapat bertanggung jawab dengan baik. Hal tersebut sesuai pendapat Seriati & Hayati yang menjelaskan bahwa Permainan engklek membantu mengembangkan keterampilan sosial anak-anak, terutama saat mereka

hom pimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "penjaga" dan siapa "pemain" (Riadi & Lestari, 2017). Proses ini secara efektif mengajarkan anak-anak untuk memahami dan mematuhi aturan, serta melatih mereka untuk menjalankan peran yang sesuai. Aspek keterampilan sosial empati (*empathy*) peserta didik masuk dalam kategori "Baik" dengan rata-rata persentase sebesar 71,29%. Aspek empati berkembang saat siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman yang gagal atau terjatuh saat bermain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III dapat berempati dengan baik. Aspek empati (*empathy*) pada peserta didik kelas III masih tergolong baik dikarenakan beberapa peserta didik sudah menunjukkan kepekaan terhadap perasaan atau kesulitan teman saat bermain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Desmariyani yang menyatakan bahwa pada permainan engklek/sonlah, empati terwujud ketika anak-anak ikut merasakan emosi teman mereka (Desmariyani et al., 2021). Aspek keterampilan sosial pengendalian diri (*self-control*) peserta didik masuk dalam kategori "Cukup" dengan rata-rata persentase sebesar 57,76%. Aspek pengendalian diri muncul ketika peserta didik lompat dan melempar *gaco/kobat* dengan berhati-hati agar tidak mencelakai dirinya sendiri dan pemain lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas III dapat mengendalikan diri dengan cukup baik. Hal tersebut ditegaskan kembali oleh pendapat Desmariyani yang menyatakan bahwa saat bermain engklek/sonlah, anak-anak menunjukkan pengendalian diri dengan berhati-hati (Gresham et al., 2011). Mereka menahan diri untuk tidak membahayakan diri sendiri atau teman, seperti melempar *gaco* tidak terlalu kencang agar tidak mengenai pemain lain. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori Piaget yang menekankan bahwa permainan adalah media anak untuk belajar aturan, kerja sama, serta membangun moralitas sosial. Selain itu, penelitian ini menegaskan hasil studi terdahulu oleh Desmariyani dan Fakhriyani bahwa engklek bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial (Desmariyani et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, keterampilan sosial peserta didik kelas III CLC Prolific saat bermain Engklek dapat disimpulkan berada dalam kategori "Baik" dengan total skor rata-rata sebesar 75,98%. Aspek keterampilan sosial tertinggi yaitu aspek kerjasama (*cooperation*) dengan persentase rata-rata sebesar 93,91%. Aspek keterampilan sosial terendah yakni aspek pengendalian diri (*self-control*) dengan persentase rata-rata sebesar 57,76%. Penelitian ini memberikan implikasi teoritis yakni menambah khazanah literatur tentang implementasi permainan tradisional Engklek-engkek (Engklek) sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi praktis berupa panduan bagi guru dalam memanfaatkan permainan tradisional Engklek sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, sikap tegas, empati, dan pengendalian diri antar peserta didik di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

-
- Andini, R., Marmoah, S., & Suharno. (2023). Analisis keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik berbasis model cooperative learning kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39777>
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Chumdari, C., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pelatihan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar Indonesia Bangkok. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 310–316.
- Desmariansi, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M. (2021). Permainan tradisional sonlah/engklek untuk peningkatan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(1), 16–25.
- Gresham, A. F., & Elliott, S. N. (2007). *Social skills improvement system (SSIS) rating scales*.
- Gresham, F. M., Elliott, S. N., Vance, M. J., & Cook, C. R. (2011). Comparability of the social skills rating system to the social skills improvement system: Content and psychometric comparisons across elementary and secondary age levels. *School Psychology Quarterly*, 26(1), 27–44. <https://doi.org/10.1037/a0022662>
- Harahap, N. (2019). *Penelitian kualitatif* (Vol. 11, No. 1).
- Lestari, W., & Siregar, N. (2017). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar di Desa Hampan Perak. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 7(3), 305–311. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i3.9253>
- Lestariningsih, D., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Penerapan permainan tradisional bakiak dan gobag sodor untuk menstimulus keterampilan sosial siswa. *Jurnal Perseda*, 7(1), 85–96.
- Lumbantobing, N. A., & Safitri, A. (2024). Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial dan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 200118 Sadabuan.
- Najiah, M., & Jamaludi, U. (2023). Nilai pendidikan dalam permainan tradisional engklek. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 101. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i1.8143>
- Riadi, F., & Lestari, T. (2017). Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Rizky, A. N., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. (2023). Analisis keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(2), 52–57. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39777>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sadiah, H., Swandhina, M., & Rochmah, S. N. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional di Raudhatul Athfal. *Jurnal PIAUD*, 2(1), 58–68.
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan multikultural pada mata pelajaran IPS. *Semesta*, 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, interpretif, interaktif, dan konstruktif* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suryani, Y., Zultiar, I., & Munajat, A. (2025). Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional engklek di PAUD Calakan. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 1(1), 179–189.

