

Keefektifan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar

Diah Ruri Handayani, Umi Hanik*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunodjoyo Madura, Madura, Indonesia

*Penulis Korespondensi: umi.hanik@trunodjoyo.ac.id

Received: 18-03-2026; Revised: 09-06-2026; Published: 24-06-2026

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of learning using ethnomathematics-based instructional media developed through the modification of the traditional engklek game in teaching plane geometry at SD Negeri 1 Gondanglor, Lamongan Regency. This study employed a quantitative approach with a descriptive research design. The subjects of this study were ten second-grade students of SD Negeri 1 Gondanglor in the 2024/2025 academic year. Data were collected through questionnaires, observation sheets, and learning achievement tests. The results showed that: (1) students' responses to the learning process obtained an average percentage score of 97%, which was categorized as very positive; (2) students' learning activities were categorized as ideal because the allocation of learning time remained within the effectiveness tolerance limit of approximately 10%; (3) the teacher's ability to manage the learning process obtained a final score of 96.6, which was categorized as very good; and (4) learning outcomes indicated that 90% of the students achieved the learning objectives with at least a good category. Based on these findings, it can be concluded that learning using ethnomathematics-based instructional media through the modification of the traditional engklek game in teaching plane geometry at SD Negeri 1 Gondanglor, Lamongan Regency can be considered effective because it fulfills four indicators of learning effectiveness, namely students' responses, students' learning activities, the teacher's ability to manage the learning process, and the achievement of learning outcomes.

Keywords: plane geometry, effectiveness, ethnomathematics, instructional media, traditional engklek game

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada materi bangun datar di SD Negeri 1 Gondanglor, Kabupaten Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Gondanglor tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 10 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) respons siswa terhadap pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat positif; (2) aktivitas belajar siswa berada pada kategori ideal karena alokasi waktu kegiatan pembelajaran masih berada dalam batas toleransi keefektifan pembelajaran sebesar kurang lebih 10%; (3) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai akhir sebesar 96,6 dengan kategori sangat baik; dan (4) hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 90% siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dengan kategori minimal baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada materi bangun datar di SD Negeri 1 Gondanglor, Kabupaten Lamongan tergolong efektif karena telah memenuhi empat indikator keefektifan pembelajaran, yaitu respons siswa, aktivitas belajar siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan ketercapaian hasil belajar.

Kata kunci: bangun datar, efektivitas, etnomatematika, media pembelajaran permainan tradisional engklek

PENDAHULUAN

Sebelum diterapkannya Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di Indonesia berpedoman pada Kurikulum 2013 yang secara eksplisit menekankan penggunaan pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengikuti langkah-langkah ilmiah melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016). Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui proses berpikir ilmiah (Ellizar dkk., 2018; Handayani, 2020). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pendekatan saintifik tidak lagi disebut secara eksplisit sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran. Namun demikian, prinsip-prinsip pembelajaran yang menekankan aktivitas eksplorasi, observasi, diskusi, dan refleksi tetap sejalan dengan karakteristik pendekatan saintifik (Nurafni dkk., 2018). Oleh karena itu, pendekatan saintifik masih relevan untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri dan sistematis (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022).

Meskipun demikian, penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran tidak selalu berjalan optimal apabila tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini juga ditemukan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 1 Gondanglor, Kabupaten Lamongan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II, diketahui bahwa pendekatan saintifik masih menjadi pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru meyakini bahwa pendekatan tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Namun, hasil evaluasi pembelajaran pada materi bangun datar menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari analisis nilai harian siswa pada materi bangun datar, diperoleh data bahwa nilai tertinggi siswa mencapai 80, sedangkan nilai terendah 40 dengan rata-rata kelas sebesar 60. Dari total 14 siswa, hanya 3 siswa (21%) yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 65, sedangkan 11 siswa lainnya (79%) belum mencapai standar tersebut.

Selain ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar, guru juga mengidentifikasi adanya kesulitan konseptual yang dialami siswa pada materi bangun datar. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik berbagai bentuk bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga. Siswa cenderung mengenali bangun hanya berdasarkan bentuk visual yang tampak tanpa memahami sifat-sifat yang dimiliki setiap bangun. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengelompokkan bangun datar berdasarkan jumlah sisi dan sudut serta belum mampu menghubungkan konsep bangun datar dengan objek yang ada di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep bangun datar siswa masih bersifat dangkal dan belum terbentuk secara optimal.

Rendahny pemahaman konsep matematika tersebut diduga dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika seharusnya disajikan secara konkret dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa agar mereka lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak (Piaget, 1972). Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih kontekstual adalah dengan integrasi etnomatematika dalam pembelajaran (Saragih dkk., 2025). Etnomatematika merupakan matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya tertentu, yang tercermin dalam berbagai aktivitas seperti menghitung, mengukur, mengklasifikasikan, serta membangun pola dalam kehidupan sehari-hari. (D'Ambrosio, 1985). Melalui strategi ini, siswa dapat mempelajari konsep

matematika melalui aktivitas budaya yang mereka kenal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Salah satu bentuk budaya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah permainan tradisional. Permainan tradisional sering kali mengandung unsur matematis seperti pola, bentuk, strategi, dan perhitungan yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran (Bishop, 1991). Salah satu permainan tradisional yang berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah permainan engklek. Permainan ini menggunakan pola kotak-kotak pada permukaan tanah yang merepresentasikan berbagai bentuk bangun datar, seperti persegi dan persegi panjang. Dengan memodifikasi arena maupun aturan permainan, engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual bagi siswa (Gustiana, 2011). Namun demikian, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis budaya belum banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 1 Gondanglor Kabupaten Lamongan. Padahal, integrasi unsur budaya dalam pembelajaran matematika berpotensi menjadikan proses belajar lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

beberapa penelitian telah mengeksplorasi permainan tradisional engklek sebagai bagian dari kajian etnomatematika. Penelitian Hanik dkk. (2017) yang mengeksplorasi berbagai macam permainan tradisional anak Madura salah satunya permainan *tanjen* (engklek). Penelitian Harahap dan Jaelani (2022) menemukan bahwa unsur etnomatematika dalam permainan engklek tidak hanya terlihat pada pola permainan, tetapi juga pada proses bermain yang merepresentasikan konsep bangun datar dan kesimetrian bentuk. Selain itu beberapa penelitian mengintegrasikan hasil eksplorasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran. Penelitian Rahmadani dan Kaltsum (2024) pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Baturan menunjukkan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep geometri secara lebih bermakna melalui aktivitas yang kontekstual, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian Suryaningsih dan Novitasari (2026) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki potensi sebagai media pembelajaran matematika yang mengintegrasikan konsep-konsep geometri bidang datar dengan budaya lokal. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ketika diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar (Erdriani, dkk., 2024)

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu telah mengkaji permainan tradisional engklek dari berbagai perspektif, mulai dari identifikasi unsur etnomatematika, eksplorasi keterkaitannya dengan konsep geometri, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya, hingga pengujian efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pemahaman konsep atau hasil belajar siswa. Kajian yang mengevaluasi keefektifan pembelajaran secara lebih komprehensif melalui berbagai indikator, seperti hasil belajar, aktivitas siswa, respons siswa, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pembelajaran bangun datar melalui integrasi etnomatematika dalam permainan tradisional engklek pada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian evaluatif deskriptif (Ary dkk., 2018; Fraenkel dkk., 2019). Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis

keefektifan pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional engklek pada materi bangun datar (Arikunto & Jabar, 2018; Fitzpatrick dkk., 2011). Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan studi pendahuluan pada siswa kelas II SD Negeri 1 Gondanglor yang berjumlah 14 siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Subjek penelitian utama berbeda dengan subjek studi pendahuluan. Penelitian ini melibatkan 10 siswa kelas II SD Negeri 1 Gondanglor Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2024/2025 yang terdiri atas 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Jumlah tersebut merupakan siswa yang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian serta pengumpulan data. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, observasi, dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Sebelumnya, instrumen-instrumen tersebut telah divalidasi oleh ahli. Keempat aspek tersebut digunakan sebagai indikator keefektifan pembelajaran karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dengan berbasis etnomatematika. Arena engklek dirancang dengan mengintegrasikan konsep bangun datar pada setiap petaknya, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan trapesium (lihat Gambar 1). Setiap petak tidak hanya berfungsi sebagai lintasan permainan, tetapi juga sebagai representasi konkret dari konsep geometri yang dipelajari siswa. Dengan demikian, permainan engklek digunakan sebagai media kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar melalui pengalaman langsung.



Gambar 1. Modifikasi Permainan Tradisional Engklek

Langkah-langkah pembelajaran diawali dengan menyiapkan arena bermain, gacu, dan perlengkapan pembelajaran. Siswa kemudian menentukan urutan bermain melalui undian. Pemain secara bergantian melempar gacu ke petak tertentu dan melompat dengan satu kaki mengikuti lintasan engklek. Ketika mencapai petak tertentu, siswa diberikan soal yang berkaitan dengan bangun datar sesuai dengan petak yang diinjak. Siswa menjawab soal sebelum melanjutkan permainan. Jika jawaban benar, siswa dapat melanjutkan permainan, sedangkan jika salah, siswa harus menunggu giliran berikutnya. Pada tahap lanjutan, siswa juga melakukan

lemparan gacu dengan variasi tertentu dan memperoleh “rumah” sebagai bagian dari aturan permainan. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi dan penguatan konsep matematika secara kontekstual.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Pertama, analisis data respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan persentase antara jumlah skor yang diperoleh dan skor maksimum. Perhitungan persentase dilakukan dengan membandingkan total skor respons siswa terhadap skor maksimum, kemudian dikalikan seratus persen (Fauzi, 2021) seperti ditunjukkan pada Rumus 1. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Respons siswa dikatakan positif apabila persentase yang diperoleh berada pada kategori minimal baik. Masing-masing kriteria ditunjukkan pada Tabel 1.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad \text{Rumus 1}$$

Tabel 1. Kriteria Respon Siswa dan Kemampuan Guru

Persentase	Kriteria
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$61\% < x \leq 80\%$	Baik
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup
$21\% < x \leq 40\%$	Rendah
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Rendah

(Sumber: Fauzi, 2021)

Kedua, analisis data aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, dengan memperhatikan kesesuaian alokasi waktu pada setiap kategori aktivitas. Aktivitas belajar siswa dikatakan ideal apabila rata-rata waktu yang digunakan untuk setiap aktivitas berada dalam rentang toleransi kurang lebih 10% dari waktu yang telah direncanakan (Fauzi, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa tahapan aktivitas siswa yang harus memenuhi kriteria waktu ideal tersebut. Apabila terdapat salah satu tahapan aktivitas yang berada di luar batas toleransi waktu ideal, maka efektivitas pembelajaran pada aspek aktivitas siswa dinyatakan tidak tercapai. Sebaliknya, apabila seluruh tahapan aktivitas siswa berada dalam rentang waktu ideal, maka aspek efektivitas pembelajaran berdasarkan aktivitas siswa dapat dinyatakan efektif. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pembelajaran berlangsung secara efektif dan sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Berikut kriteria waktu ideal kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Tabel 2).

Tabel 2. Kriteria Waktu Ideal Kegiatan Siswa

No	Kegiatan Siswa	Waktu Ideal (Menit)	Persentase	
			Waktu Ideal	Batas Toleransi
1	Siswa melakukan orientasi, apersepsi dan motivasi di awal pembelajaran.	10	9,52	8,57 - 10,47
2	Siswa melakukan orientasi terhadap masalah yang disajikan.	3	2,85	2,57 - 3,14
3	Siswa menyimak guru dalam proses pengorganisasian belajar.	10	9,52	8,57 - 10,47
4	Siswa melakukan penyidikan masalah yang disajikan.	40	38,09	34,28 - 1,90
5	Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya	7	6,66	6 - 7,33
6	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.	27	25,71	23,14 - 28,28
7	Siswa melakukan refleksi di akhir pembelajaran.	8	7,61	6,87 - 8,38

(Sumber: Fauzi, 2021)

Ketiga, analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkan jumlah skor perolehan terhadap skor maksimum (Rumus 1). Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kualitas pengelolaan pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Tabel 1).

Keempat, hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam Kurikulum Merdeka. Data diperoleh dari hasil asesmen sumatif siswa yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat pencapaian. Selain itu, ketercapaian hasil belajar juga dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu proporsi siswa yang mencapai kategori minimal baik.

Tabel 2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Nilai	Deskripsi
$0 < x \leq 60$	Perlu bimbingan
$61 < x \leq 70$	Cukup
$71 < x \leq 80$	Baik
$81 < x \leq 100$	Sangat Baik

(Sumber: Zurwati., 2022)

Secara keseluruhan, pembelajaran dinyatakan efektif apabila keempat indikator tersebut terpenuhi, yaitu respons siswa berada pada kategori minimal baik, aktivitas belajar siswa berlangsung secara ideal sesuai dengan alokasi waktu pada modul ajar dengan toleransi waktu ideal 10%, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori minimal baik, serta hasil belajar sebesar 75% siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan kategori baik. Dengan demikian, analisis keempat indikator tersebut digunakan untuk menilai keefektifan pembelajaran secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan pembelajaran dianalisis melalui empat indikator utama, yaitu respons siswa, aktivitas belajar, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Keempat indikator tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dalam membentuk pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Pada aspek respons siswa yang dilihat dari hasil angket 10 siswa kelas 2 SD Negeri 1 Gondanglor dapat dilihat pada Tabel 3. Rata-rata persentase hasil angket respons siswa mencapai 97% dan berada pada kategori sangat baik. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam aktivitas bermain, berdiskusi, dan mengamati arena permainan sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pembelajaran yang memanfaatkan konteks budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mengurangi kesan abstrak pada materi bangun datar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sardiman, 2011) yang menyatakan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan sebagai media belajar juga mendukung teori konstruktivisme oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Suparno, 2013). Hal

ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek tidak hanya berfungsi sebagai sarana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Siswa	Jawaban					Σ Skor	Prosentase
	SS	ST	RG	TS	STS		
1	10	0	0	0	0	50	100
2	10	0	0	0	0	50	100
3	4	6	0	0	0	44	88
4	7	3	0	0	0	47	94
5	10	0	0	0	0	50	100
6	10	0	0	0	0	50	100
7	7	3	0	0	0	47	94
8	10	0	0	0	0	50	100
9	5	5	0	0	0	45	90
10	10	0	0	0	0	50	100
Rata-Rata							97

Pada aspek aktivitas belajar siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara ideal sebagaimana disajikan pada Tabel 4. Keidealan tersebut terlihat dari kesesuaian antara alokasi waktu ideal dengan waktu aktual pada setiap kategori aktivitas. Persentase waktu aktual pada masing-masing aktivitas masih berada dalam rentang batas toleransi keefektifan $\pm 10\%$ sehingga setiap tahapan pembelajaran memenuhi kriteria ideal (Fauzi, 2021). Pada tahap pendahuluan, aktivitas siswa meliputi menjawab salam, berdoa, memperhatikan apersepsi, serta menerima orientasi awal pembelajaran berlangsung sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Fase orientasi masalah juga menunjukkan kesesuaian antara waktu ideal dan waktu aktual sehingga proses pengondisian siswa menuju kegiatan inti berikutnya dapat berjalan secara efektif. Kesesuaian waktu pada tahap pendahuluan dan tahap inti awal menunjukkan bahwa guru mampu membangun kesiapan belajar siswa dengan baik sebelum memasuki tahap inti pada fase berikutnya.

Tahap pembelajaran inti pada fase berikutnya didominasi oleh aktivitas eksplorasi dan penyelidikan melalui permainan tradisional engklek. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam aktivitas bermain, mengamati bentuk petak engklek, berdiskusi, menyelesaikan soal yang berkaitan dengan bangun datar dan mempresentasikan hasil kerja. Keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar langsung yang membantu siswa menghubungkan objek konkret dengan konsep matematika yang dipelajari. Dalam permainan engklek, petak-petak permainan memiliki bentuk geometris yang dapat digunakan sebagai representasi bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, dan gabungan beberapa bangun datar. Siswa diminta mengamati jumlah sisi, panjang sisi, serta bentuk sudut pada petak permainan, kemudian menghubungkannya dengan karakteristik bangun datar yang dipelajari. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep bangun datar melalui pengalaman konkret sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, soal-soal dalam LKPD dirancang berdasarkan aktivitas permainan yang dilakukan siswa. Setelah bermain engklek, siswa diminta mengidentifikasi bentuk bangun datar pada arena permainan, mengelompokkan jenis bangun datar, serta menjelaskan ciri-ciri masing-masing bangun berdasarkan hasil pengamatan mereka. Aktivitas tersebut membantu

siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap dari pengalaman konkret menuju pemahaman abstrak.

Aktivitas penyelidikan memperoleh alokasi waktu paling besar dibandingkan aktivitas lainnya karena pada tahap ini siswa melakukan proses eksplorasi konsep secara aktif. Meskipun terdapat beberapa aktivitas yang berlangsung sedikit lebih lama dibandingkan rancangan awal, persentase waktunya tetap berada dalam batas toleransi yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung secara optimal tanpa mengganggu keterlaksanaan skenario pembelajaran. Selain itu, aktivitas belajar yang melibatkan gerak, pengamatan, komunikasi, dan interaksi sosial memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Pada tahap penutup, siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, menyimpulkan materi, serta mengakhiri pembelajaran secara bersama-sama. Alokasi waktu pada tahap ini juga sesuai dengan batas toleransi yang ditetapkan sehingga proses refleksi dan penguatan konsep tetap dapat terlaksana dengan baik.

Secara keseluruhan, kesesuaian waktu pada tahap pendahuluan, inti, dan penutup menunjukkan bahwa desain pembelajaran dapat terlaksana secara efektif sesuai skenario yang telah dirancang. Temuan ini sejalan dengan pendapat Richard I. Arends (Arends, 2012) yang menyatakan bahwa keterlaksanaan pembelajaran yang baik akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang terciptanya pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Tabel 4. Hasil Ketercapaian Aktivitas Belajar Siswa dengan Waktu yang Ideal

Deskripsi Kegiatan Siswa	A	B	C	D	E	F
Pendahuluan						
1. Siswa menjawab salam dan pertanyaan dari guru. 2. Siswa berdo'a dipimpin salah satu siswa yang bersedia. 3. Presensi kehadiran siswa. 4. Siswa melakukan tepuk semangat 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang manfaat dan tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran pada hari ini	10	9,52	9	8,75	8,57 - 10,47	Ideal
Inti						
Fase 1 Orientasi pada masalah Siswa menjawab Apresepsi dari guru.	3	2,85	3	2,85	2,57 - 3,14	Ideal
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar 1. Siswa mengamati arena bermain engklek modifikasi 2. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang cara dan aturan bermain engklek 3. Siswa menerima LKPD. 4. Siswa membaca dan memahami LKPD. 5. Siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan (tanya jawab) yang berhubungan dengan arena bermain engklek maupun LKPD yang telah diamati	10	9,52	11	10,47	8,57 - 10,47	Ideal
Fase 3 Membimbing Penyelidikan 1. Guru membimbing siswa bermain engklek	40	38,09	44	41,90	34,28 - 41,90	Ideal

2. Siswa menyelesaikan LKPD. 3. Siswa yang menang menerima reward dari guru.						
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 1. Siswa melakukan presentasi. 2. Siswa saling menanggapi	7	6,66	7	6,66	6 - 7,33	Ideal
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 1. Siswa diminta untuk membuat kesimpulan secara singkat mengenai pembelajaran yang telah dilakukan 2. Siswa mengerjakan soal pre-test secara individu.	27	25,71	28	26,66	23,14 - 8,28	Ideal
Penutup						
1. Guru melakukan refleksi pembelajaran 2. Siswa berdo'a dipimpin salah satu siswa yang bersedia. 3. Pembelajaran diakhiri dengan salam.	8	7,61	8	7,61	6,87 – 8,38	Ideal

Keterangan:

A: Alokasi waktu ideal dalam modul ajar (dalam menit)

B: Persentase waktu ideal setiap kategori pengamatan

C: Alokasi waktu di lapangan saat penelitian (dalam menit)

D: Persentase waktu setiap kategori pengamatan di lapangan

E: Batasan keefektifan

F: Kriteria

Hasil kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh skor total 58 dengan nilai akhir sebesar 96,6 yang termasuk dalam kategori sangat baik (Fauzi, 2021), sebagaimana disajikan pada Tabel 5. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran secara efektif, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengelolaan kelas. Pada aspek melakukan pembelajaran, guru mampu memulai pembelajaran dengan baik, menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta situasi pembelajaran, kemudian melaksanakan aktivitas pembelajaran secara sistematis dan logis. Selain itu, guru juga mampu mengelola waktu pembelajaran secara efisien sehingga seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai skenario yang telah dirancang. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan pedagogis yang baik dalam mengorganisasi proses pembelajaran. Pada aspek pengelolaan interaksi kelas, guru mampu memicu dan mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Komunikasi yang dilakukan guru berjalan secara efektif sehingga siswa dapat memahami instruksi pembelajaran dengan baik. Guru juga mampu membangun hubungan interpersonal yang positif antarsiswa serta membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, permainan, maupun penyelesaian tugas kelompok. Dalam aspek kemampuan khusus pembelajaran matematika, guru mampu mengaitkan konsep matematika dengan situasi kontekstual melalui penggunaan permainan tradisional engklek dengan memanfaatkan bentuk petak engklek sebagai media untuk mengenalkan ciri-ciri bangun datar kepada siswa. Guru tidak hanya mengarahkan siswa untuk bermain, tetapi juga membimbing siswa dalam menghubungkan bentuk geometris pada permainan dengan konsep matematika yang dipelajari melalui pertanyaan, diskusi, dan penggunaan LKPD. Selain itu, guru mampu mengelola aktivitas pembelajaran secara sistematis sehingga permainan tradisional tidak hanya menjadi

aktivitas hiburan, tetapi berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep matematika siswa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian konsep secara abstrak, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan dekat dengan pengalaman siswa. Pada aspek penggunaan media pembelajaran, guru menunjukkan kemampuan yang baik dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Guru juga terampil dalam mengoperasikan media pembelajaran sehingga media yang digunakan dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran telah mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (Mulyasa, 2013) yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendukung keberhasilan belajar siswa. Guru juga mampu mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Skor
Melakukan Pembelajaran		
1	Memulai kegiatan pembelajaran	4
2	Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	4
3	Melaksanakan kegiatan dalam urutan kegiatan yang logis dan Sistematis	4
4	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	4
5	Mengakhiri kegiatan pembelajaran	4
Mengelola Interaksi Kelas		
6	Memacu dan memelihara keterlibatan siswa	4
7	Melakukan komunikasi secara Efektif	4
8	Mengembangkan hubungan antar pribadi siswa	4
9	Membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa	4
Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus dalam Pembelajaran Matematika		
10	Memberikan latihan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari	4
Kesan Umum Pelaksanaan Pembelajaran		
11	Guru menunjukkan penguasaan yang baik atas materi yang disampaikan	4
12	Penampilan guru dalam Pembelajaran	4
Penggunaan Media Pembelajaran		
13	Menggunakan media belajar yang sesuai dengan indikator/tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	4
14	Terampil dalam mengoperasikan media yang digunakan	4
15	Media tersebut membantu siswa memahami konsep	4
Skor Perolehan		58
Nilai akhir		96,6
Predikat		Sangat Baik

Pada aspek hasil belajar, data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa memperoleh predikat sangat baik, 20% siswa berada pada kategori baik, 10% siswa berada pada kategori cukup baik dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori perlu bimbingan. Berdasarkan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut maka hasil belajar sebesar

90% siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yakni berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yaitu sebanyak 75% siswa dinyatakan tuntas belajar (Zurwati., 2022). Tingginya tingkat ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih efektif. Melalui pengalaman bermain dan pengamatan langsung, siswa lebih mudah memahami hubungan antara bentuk geometris dan karakteristik bangun datar yang dipelajari. Siswa tidak hanya menghafal definisi bangun datar secara verbal, tetapi juga memahami konsep melalui pengamatan langsung terhadap bentuk yang mereka gunakan saat bermain. Kondisi tersebut membantu siswa mengenali ciri-ciri bangun datar secara visual dan kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan identifikasi dan karakteristik bangun datar.

Penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pola kotak dan lintasan pada permainan engklek dapat digunakan sebagai representasi berbagai bentuk bangun datar sehingga membantu siswa mengenali sifat dan bentuk bangun secara lebih visual dan kontekstual. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami konsep karena pembelajaran berlangsung melalui pengalaman yang dekat dengan lingkungan budaya mereka. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerak, interaksi, dan eksplorasi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar berlangsung. Keterlibatan tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyelesaian soal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pandangan Ubiratan D'Ambrosio (D'Ambrosio, 1985) yang menekankan bahwa pembelajaran matematika akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan konteks budaya dan pengalaman nyata siswa. Melalui pendekatan etnomatematika, konsep-konsep matematika dapat dipahami siswa secara lebih kontekstual karena pembelajaran dibangun dari aktivitas budaya yang familiar dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 6. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Siswa	Nilai	Predikat
1	ASP	100	Sangat Baik
2	AIA	90	Sangat Baik
3	DA	80	Baik
4	DET	95	Sangat Baik
5	GJR	70	Cukup Baik
6	KAF	100	Sangat Baik
7	NAR	90	Baik
8	SEB	100	Sangat Baik
9	SAA	100	Sangat Baik
10	SA	85	Baik

Jika dianalisis secara menyeluruh, keempat indikator tersebut menunjukkan hubungan yang saling memperkuat. Respons siswa yang sangat positif mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, yang tercermin dalam aktivitas belajar yang ideal. Aktivitas belajar yang optimal mendukung guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, keefektifan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu aspek, tetapi merupakan hasil interaksi antara aspek afektif, aktivitas, pedagogis, dan kognitif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek dinyatakan efektif pada materi bangun datar di sekolah dasar. Keefektifan pembelajaran ditunjukkan melalui terpenuhinya empat indikator pembelajaran efektif, yaitu respons siswa berada pada kategori sangat positif, aktivitas belajar siswa berlangsung secara ideal, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori sangat baik, serta lebih dari 75% siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan kategori minimal baik. Pada aspek respons siswa, hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori sangat positif dengan persentase rata-rata sebesar 97%. Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Pada aspek aktivitas belajar siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh aktivitas pembelajaran pada tahap pendahuluan, inti, dan penutup berlangsung secara ideal. Persentase waktu aktual pada setiap kategori aktivitas masih berada dalam rentang toleransi keefektifan $\pm 10\%$ dari alokasi waktu ideal yang direncanakan dalam modul ajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan sesuai skenario pembelajaran. Pada aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, guru memperoleh skor total sebesar 58 dengan nilai akhir 96,6 yang berada pada kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan pembelajaran secara sistematis, mengelola interaksi kelas dengan baik, serta menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep matematika siswa. Pada aspek hasil belajar, sebanyak 70% siswa memperoleh kategori sangat baik, 20% siswa berada pada kategori baik, dan 10% siswa berada pada kategori cukup. Selain itu, lebih dari 75% siswa telah mencapai tujuan pembelajaran sesuai kriteria ketuntasan pada Kurikulum Merdeka sehingga pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal.

Beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. Pertama, bagi guru, pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional seperti engklek dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika yang kontekstual dan bermakna. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti bangun datar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan pengelolaan waktu pembelajaran agar setiap tahapan kegiatan dapat berlangsung secara optimal.

Kedua, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas dan dukungan kepada guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal, serta mendorong pelaksanaan pembelajaran yang lebih kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi matematika lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda guna menguji konsistensi efektivitas pembelajaran berbasis etnomatematika. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, penalaran matematis, atau kemampuan representasi siswa, sehingga memberikan gambaran yang lebih luas mengenai dampak pembelajaran berbasis etnomatematika.

Keempat, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek dan materi yang diteliti, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih luas dan variasi konteks yang berbeda untuk memperkuat temuan yang telah diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Walker, D. (2018). *Introduction to Research in Education (10th ed.)*. Cengage Learning.
- Bishop, A. J. (1991). *Mathematical enculturation: A cultural perspective on mathematics education*. Kluwer Academic Publishers.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. In *For the Learning of Mathematics* (Vol. 5, Issue 1).
- Ellizar, E., Hardeli, H., Beltris, S., & Suharni, R. (2018). Development of Scientific Approach Based on Discovery Learning Module. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012101>
- Erdriani, D., Sari, Y. R., & Ulhusna, M. (2024). Analisis kuantitatif permainan engklek dalam pembelajaran bangun datar dan kekongruenan di sekolah dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(1), 491–503. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1638>
- Fauzi, A. H. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Kubus Dan Balok*. CV Media Sains Indonesia.
- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2011). *Program Evaluation: Alternative Approaches and Practical Guidelines*.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education (10th ed.)*. McGraw-Hil.
- Gustiana, D. (2011). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar*. UPI Press.
- Handayani, S. S. D. (2020). Students' understanding of the scientific approach to the learning process in early childhood educational institutions. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(5), 171–183.
- Hanik, U. (2017). Transformasi Prinsip Matematika pada Permainan Tradisional Anak Madura menjadi Masalah Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Seminar Nasional 'Kearifan Lokal Bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar*.
- Hanik, U., Efendy, M., Jannah, A. N., & Fatmawati, I. (2024). *Ethnomathematics : Exploration of Mathematical Concepts on the Process of Madurese Salt Production*. 59–78.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*, 15(1), 86–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paradikma.v15i1.35995>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan*.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Nurafni, Siswanto, R. D., & Azhar, E. (2018). Development of geometry materials based on scientific approach for junior high school students. *IOP Conference Series: Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/948/1/012002>

- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Rahmadani, Y., & Kaltsum, H. U. (2024). The effectiveness of traditional Engklek games assisted by ethnomathematics on the understanding of grade IV geometry. *The International Summit On Science, Technology, And Humanity 2024: ISETH2024*. <https://doi.org/10.1063/5.0318780>
- Saragih, S. S. D., Siregar, K. R., Hasibuan, H. E., & Putri, N. A. (2025). *Eksplorasi Etnomatematika Geometri pada Arsitektur dan Lingkungan Pantai Sejarah Kabupaten Batubara : Pendekatan Deskriptif Kualitatif*. 13(2), 737–745.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Suparno, P. (2013). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Kanisius.
- Suryaningsih, D., & Novitasari, M. (2026). Exploring the “engklek game” as an integration of plane geometry sub-concepts for elementary school students. *The International Summit On Science, Technology, And Humanity 2024: ISETH2024*. <https://doi.org/10.1063/5.0318675>
- Zurwati. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and picture pada materi interaksi sosial di kelas VII A SMP Negeri 5 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2022/2023. *Aksara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 98–99. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/aksara.v6i0.455>