

## MEMBUDAYAKAN PERMAINAN ENKLEK BERBASIS ALAM (AMAZING LEARNING ATMOSPHERE MANAGEMENT): LITERASI TAMANSISWA UNTUK ANAK

Luky Tiasari<sup>1\*</sup>, Siti Rochmiyati<sup>2</sup>, Shanta Rezkita<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

\*Korespondensi : [luky@ustjogja.ac.id](mailto:luky@ustjogja.ac.id)

### ABSTRACT

*Traditional activities such as Engklek hold substantial pedagogical potential in fostering children's creativity, motor skills, and literacy development. However, Demangan Village Park remains underutilized as a space for preserving and activating this cultural asset. The philosophical underpinning of Engklek, known as Zondag Maandag, symbolizes the human struggle for a dignified life and a better future (Syaripuddin, 2020) and embodies character values that are highly relevant to early childhood education. This philosophy serves as the foundation for a character- and culture-based community engagement program. The implementing team adopted a Community-Based Research (CBR) approach, structured through phases of initiation, socialization, training (six action cycles), evaluation, and reflection, all framed within the ALAM model (Amazing Learning Atmosphere Management). Replanted in the soil of Tamansiswa philosophy, Engklek evolved into a joyful learning garden where children internalized character values, practiced emotional regulation, explored language, and engaged with technology in meaningful ways. The intervention yielded a 90% positive impact across social, cultural, economic, and environmental dimensions. Five core values—honesty, discipline, responsibility, calmness, and patience—were cultivated through the activities and documented in the educational booklet ALAMku SEMANGATku. Overall, the program demonstrates that revitalizing traditional games through local philosophical frameworks can serve as an effective medium for nurturing children's character literacy in public village spaces.*

**Keywords:** *Tamansiswa teachings; ALAM; character education; literacy engklek traditional game*

### ABSTRAK

Aktivitas tradisional seperti Engklek menyimpan potensi pedagogis yang signifikan dalam mengembangkan daya cipta, keterampilan motorik, dan kapasitas literasi anak. Sayangnya, Taman Desa Demangan belum dimanfaatkan sebagai ruang pelestarian permainan tersebut. Filosofi Engklek, Zondag Maandag, yang bermakna perjuangan manusia untuk menjalani kehidupan layak demi masa depan yang lebih baik (Syaripuddin, 2020), merefleksikan nilai-nilai karakter yang relevan dengan pendidikan anak. Filosofi ini menjadi pijakan dalam merancang program pengabdian berbasis karakter dan budaya lokal. Tim pengabdian menerapkan metode Community

### RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 21/07/2025  
Diterima : 09/03/2026  
Dipublikasikan : 03/04/2026

Based Research (CBR) melalui tahap inisiasi, sosialisasi, pelatihan (6 aksi), evaluasi, dan refleksi berbasis ALAM (Amazing Learning Atmosphere Management). Engklek yang ditanam ulang dalam tanah filosofi Tamansiswa tumbuh menjadi taman belajar yang mengembirakan di mana anak-anak menyerap nilai karakter, mengelola emosi, bermain dengan bahasa, dan menyentuh teknologi dengan rasa. Permainan ini memberikan dampak positif sebesar 90% di aspek sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan. Lima nilai utama yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, tenang, dan sabar ditanamkan sebagai hasil kegiatan dan dikemas dalam buku ALAMku SEMANGATku. Keseluruhan kegiatan menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional berbasis filosofi lokal dapat menjadi medium efektif dalam membentuk literasi karakter anak di ruang publik desa.

**Kata Kunci:** Ajaran tamansiswa; alam; karakter; literasi; permainan engklek

## PENDAHULUAN

Kreativitas anak-anak dapat tumbuh melalui eksplorasi lingkungan sekitar, terutama alam yang bukan hasil buatan manusia, melainkan mencakup unsur biologis dan fisik yang ada di bumi (Jamarudin, 2010). Aktivitas bermain di alam telah lama dikaitkan dengan perkembangan kognitif dan emosional anak (Lilis et al., 2024). Namun, eksplorasi alam yang optimal membutuhkan lingkungan yang menantang dan mendukung (Agustina & Setiawan, 2020). Ketika suasana belajar yang positif dan alami tercipta, anak-anak cenderung bersemangat, lebih aktif, dan mampu berinteraksi dengan baik (Rachmawati et al., 2022). Pendekatan berbasis proyek dan suasana alami terbukti efektif dalam mendorong pembelajaran yang bermakna (Mullenbach et al., 2019). Ketika ruang belajar dirancang selaras dengan ritme perkembangan anak dapat berperan penting dalam membentuk motivasi belajar yang efisien dan kreatif (Wirussawa et al., 2016).

Namun, dukungan terhadap pembelajaran anak tidak cukup hanya berupa infrastruktur fisik. Diperlukan program yang terstruktur dan berbasis nilai agar anak-anak siap menghadapi tantangan era masyarakat cerdas. Kemampuan literasi berperan strategis dalam membentuk ekosistem pembelajaran yang aman, bernuansa pengetahuan, dan mendukung kenyamanan peserta didik. Literasi mencakup kemampuan berpikir, mengamati, berdialog, membaca, dan menulis (Hardini et al., 2025). Sayangnya, literasi sering kali kurang menarik bagi

anak-anak, sehingga mereka mudah bosan, kurang termotivasi, dan sulit mengelola emosi (Husna, 2020). Hambatan ini tidak hanya berasal dari minimnya media pembelajaran yang bervariasi, tetapi juga dari faktor eksternal seperti pola asuh yang terlalu keras dan keterlambatan tumbuh kembang (Maulida et al., 2023).

Katz (1988) menekankan bahwa belajar adalah proses yang menyentuh ranah kognitif dan afektif di mana anak tidak hanya memahami isi, tetapi juga membentuk sikap berpikir seperti ketekunan, semangat pantang menyerah, dan kemampuan belajar melalui teladan. Reaksi emosional terhadap proses belajar juga menjadi bagian penting dalam membentuk karakter anak (Fauziah et al., 2024). Literasi digital yang hidup yang mengajak anak bermain, merasa, dan berpikir menjadi jembatan antara motivasi belajar dan kecakapan emosional yang tumbuh dari pengalaman nyata (Fitri et al., 2023).

Untuk menumbuhkan literasi yang *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan) pada anak-anak (Diputera et al., 2024), pendekatan pelestarian permainan tradisional dapat digunakan sebagai media literasi karakter (Dewi et al., 2024; Widyaning Tyas & Widiasari, 2023). Permainan *Engklek*, misalnya, mengandung filosofi *Zondag Maandag*, yaitu perjuangan manusia untuk menjalani kehidupan layak demi masa depan yang lebih baik (Syaripuddin, 2020). Sebagai media literasi karakter, *Engklek* efektif menstimulasi

pengenalan membaca secara menyenangkan (Rohayati & Budiarti, 2022), meningkatkan motivasi anak, dan menciptakan suasana belajar yang memadukan kelas dengan alam. Aktivitas ini juga mengembangkan kompetensi sosial, budaya, dan sikap anak terhadap lingkungan (Aji et al., 2023; Ningrum et al., 2024).

Prosedur permainan melibatkan aktivitas motorik berupa pelemparan gacuk ke dalam area yang telah ditentukan, sebagai bagian dari urutan gerak dan strategi bermain, lalu melompat dengan satu kaki melewati petak tanpa menginjak tempat yang berisi gacuk. Jika lemparan melebihi batas, giliran berpindah ke pemain lain. Mekanisme ini melatih keseimbangan, ketangkasan, dan strategi secara menyenangkan. Manfaatnya mencakup aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, dan ekologis (Indriyani et al., 2021; Wiranti & Mawarti, 2018).

Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian menyusun kegiatan terstruktur melalui pola pendampingan anak-anak berbasis Program ALAM (*Amazing Learning Atmosphere Management*). Program ini bertujuan menciptakan lingkungan literasi yang menyenangkan, berkarakter, sehat mental, dan cinta tanah air melalui permainan berbasis ajaran Tamansiswa (Putri & Zega, 2024; Ruzain et al., 2023). Ajaran Tamansiswa yang digunakan meliputi *Tri-N: Niteni* (mengamati dan memahami), *Nirokke* (meniru secara bermakna), dan *Nambahi* (mengembangkan ide dengan kreativitas dan inovasi) (Nisa & Prasetyo, 2019), serta *Tri-Nga: Ngerti* (pemahaman kognitif), *Ngrasa* (aspek emosional dan sikap), dan *Nglakoni* (tindakan nyata dan penerapan nilai) (Anafiah et al., 2022). Konsep ini mendukung pembentukan karakter anak melalui pendekatan kontekstual dan berbasis budaya lokal (Bariyah, 2019; Budiwati & Fauziati, 2022; Dianingsig et al., 2024).

Desa Demangan telah menyediakan Taman Kehati sebagai ruang publik yang asri, namun pengelolaannya belum optimal. Banyak area belum dimanfaatkan untuk kegiatan yang

berkaitan dengan alam, literasi berkarakter, atau pelestarian permainan tradisional. Berdasarkan observasi, anak-anak usia 2–12 tahun menghadapi tujuh masalah utama: kurangnya permainan edukatif, rendahnya literasi, lemahnya kedisiplinan, minimnya pengelolaan emosi, terbatasnya komunikasi (khususnya bahasa Inggris), rendahnya pemanfaatan teknologi, dan belum adanya kegiatan terstruktur. Permainan *Engklek* dapat menjadi metode efektif untuk membangun karakter, di mana setiap lompatan mencerminkan kesiapan anak dalam menjalankan instruksi dan memahami nilai (Sihombing & Widiastuti, 2021).

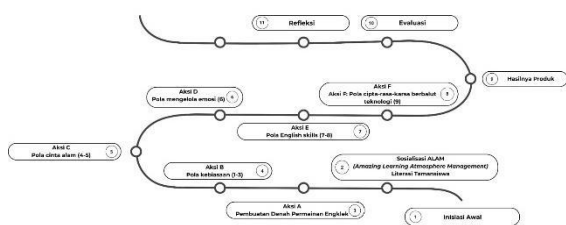
Sebagai bentuk hilirisasi penelitian, kegiatan pengabdian ini memanfaatkan pengembangan produk-produk hasil riset sebelumnya yang berfokus pada numerasi, literasi, karakter, ekologi, teknologi, dan bahasa (Rochmiyati et al., 2020; Tiasari, 2019). Salah satu inovasi yang ditawarkan adalah *YOU\_SAY*, sebuah aktivitas terstruktur berbasis literasi, bahasa, dan teknologi yang berorientasi pada pembentukan karakter anak di luar kelas. Model ini dirancang untuk meningkatkan literasi anak secara lebih efektif, mengingat anak-anak lebih tertarik pada kegiatan yang menantang dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Farikha & Agustanti, 2024).

Program ALAM menawarkan tujuh solusi konkret: revitalisasi permainan *Engklek*, literasi berbasis alam, pola kedisiplinan, pengelolaan emosi, pelatihan komunikasi (English skills), edukasi teknologi, dan pelaksanaan kegiatan terstruktur berbasis CBR dan nilai-nilai Tamansiswa. Program ini ibarat taman belajar yang menumbuhkan tiga bunga utama: literasi yang hidup, karakter yang kuat, dan cinta yang tumbuh terhadap budaya tempat anak berpijak.

## METODE

Kegiatan pengabdian berbasis ALAM (*Amazing Learning Atmosphere Management*) Literasi Tamansiswa ini menerapkan metode

Community-Based Research (CBR) dimana masyarakat dilibatkan secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program (Kadar et al., 2020). Dengan keterlibatan langsung masyarakat dapat meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program (Pradhan et al., 2013). Outcome program ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis karakter, dengan fokus pada pengelolaan emosi, bahasa, dan teknologi melalui Model Engklek yang digunakan dalam program ini mengintegrasikan dua filosofi inti Tamansiswa: *Tri-N* sebagai siklus kognitif (*observasi, replikasi, inovasi*), dan *Tri-Nga* sebagai siklus afektif dan praksis (*pemahaman, penghayatan, pelaksanaan*). sehingga literasi anak-anak berkembang secara komprehensif dan berkelanjutan. Alur sebelas langkah yang tersusun dalam 4 tahapan utama dalam pelaksanaan program beserta indikator ketercapaian program tersaji dalam gambar 1 meliputi:

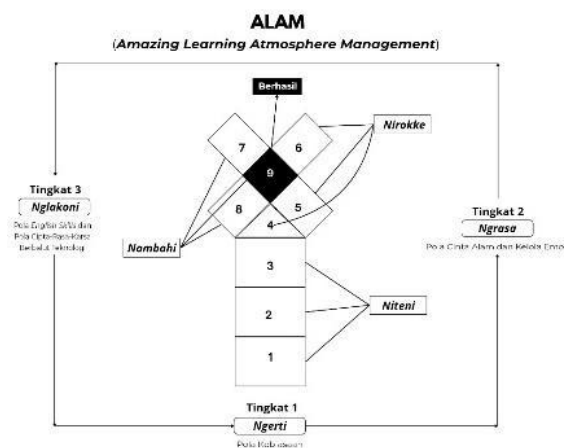


**Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian**  
(Sumber: Penulis, 2025)

Pada tahap inisiasi, tim Pengabdian menyusun instrumen observasi dan angket untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi anak-anak. Sampel terdiri dari dua kelompok usia yang rutin beraktivitas di Taman Kehati Desa Demangan: Kelompok A (usia dini, 0–6 tahun) dan Kelompok B (usia sekolah dasar, 6–12 tahun). Instrumen digunakan untuk menggali aspek permainan, literasi, kedisiplinan, pengelolaan emosi, komunikasi, teknologi, serta mencatat kegiatan terstruktur yang telah berjalan. Hasil observasi dan angket menjadi dasar dalam merumuskan tujuh solusi yang relevan dan selaras dengan kebutuhan masing-masing kelompok usia.

Indikator keberhasilan: seluruh permasalahan berhasil teridentifikasi melalui observasi dan angket (100%), serta tersusunnya solusi berbasis data yang sesuai dengan konteks perkembangan anak.

Selanjutnya, langkah kedua diadakan sosialisasi ALAM (*Amazing Learning Atmosphere Management*) Literasi Tamansiswa untuk anak-anak. Sebelumnya, tim Pengabdian menyusun materi yang berkaitan dengan tujuh permasalahan dengan tujuh solusi yang ditawarkan terintegrasi dengan ajaran Tamansiswa. Anak-anak menapaki jalan literasi dengan mengamati, meniru, dan menambah makna; dari sana tumbuh pemahaman, penghayatan, dan tindakan nyata yang mencerminkan nilai-nilai Tamansiswa. dengan memunculkan suasana pembelajaran *joyful, mindful, dan meaningful* (Primasari & Yuniarti, 2021). Hasil angket keberhasilan: 90% Anak-anak mampu memahami pola-pola konsep ALAM. Berikut ini gambar ALAM yang terdiri dari 9 pola terintegrasi dengan ajaran Tamansiswa *Tri-N* dan *Tri-Nga* yang tersusun pada permainan engklek.



**Gambar 2. Filosofi Berliterasi melalui Permainan Engklek Terintegrasi Ajaran Tamansiswa**  
(Sumber: Penulis, 2025)

Kemudian pada langkah 3-8, untuk mendukung pemahaman anak-anak secara efektif diadakan pelatihan dengan 9 pola aksi A-F terbagi dalam setiap kolom permainan engklek yaitu:

**Aksi A: Pembuatan denah permainan engklek**

Dalam kegiatan ini, anak-anak berpartisipasi secara aktif dan penuh kreativitas dalam merancang denah permainan engklek. Mereka tidak hanya menggambar pola permainan, tetapi juga mengeksplorasi variasi desain yang inovatif, menyusun tata letak ruang bermain yang lebih menyenangkan, fungsional, dan interaktif. Instrumen: penilaian lembar kerja. Indikator keberhasilan: 90% anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan kreativitas dalam pembuatan denah permainan. Terbentuknya lingkungan bermain yang lebih inklusif, menarik, dan menstimulasi kreativitas. Dampak: Menunjukkan bahwa hiburan tidak harus mahal, sekaligus memperkuat nilai kebersamaan dan kreativitas dalam bermain. Memberikan alternatif kegiatan yang mendorong eksplorasi imajinasi anak-anak tanpa bergantung pada permainan berbayar.

**Aksi B: Penerapkan pola kebiasaan (kolom engklek nomer 1-3)**

Pola ini mengaktifkan dua indikator karakter utama disiplin dan tanggung jawab melalui proses pembiasaan yang memungkinkan anak memahami nilai-nilai tersebut dan mengimplementasikannya secara otonom dan konsisten dalam konteks kehidupan sehari-hari. Instrumen: lembar rubrik pelatihan. Indikator Keberhasilan: 90% anak-anak menunjukkan tingkat disiplin tinggi dan konsistensi dalam menjalankan pola kebiasaan. Terbentuknya lingkungan yang mendukung perubahan perilaku secara berkelanjutan. Dampak: Perubahan sikap yang signifikan menuju kebiasaan disiplin, menciptakan pola hidup yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab berorientasi pada tujuan.

**Aksi C: Penerapkan pola cinta alam (kolom engklek nomer 4-5)**

Dalam aksi ini, anak-anak diajak untuk menginternalisasi pola cinta alam melalui 3Men: Menanam, Memanen, Mendaur ulang (dilengkapi instrument). Mereka tidak hanya diajarkan untuk peduli terhadap lingkungan,

tetapi juga diberikan kesempatan untuk menjadi teladan dalam menjaga kelestarian alam. Indikator keberhasilan (rubrik pelatihan): 90% anak-anak menunjukkan kepedulian nyata terhadap lingkungan, mampu memberi contoh dalam tindakan sehari-hari, dan sebagai agen perubahan dalam menjaga alam. Dampak: Terjadi perubahan sikap yang signifikan (meningkatnya kesadaran dan tanggung jawab) dalam mencintai dan menjaga lingkungan yang berkelanjutan.

**Aksi D: Penerapkan pola kelola emosi (kolom engklek nomer 6)**

Anak-anak dibimbing untuk memahami dan menerapkan strategi efektif dalam mengelola 6 emosi dasar (dilengkapi instrument). Mereka diajak untuk mengenali perasaan yang muncul, mengontrol reaksi secara bijak, serta mengekspresikan emosi dengan cara yang positif dan konstruktif yang mendukung interaksi sosial yang sehat dan harmonis. Indikator keberhasilan (rubrik pelatihan): 90% anak-anak menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengontrol serta mengekspresikan emosi secara tepat emosi dalam berbagai situasi kehidupan. Dampak: Perubahan sikap yang signifikan dalam kemampuan mengelola emosi dalam interaksi sosial, sehingga membentuk karakter yang lebih tenang, reflektif, dan berdaya tahan.

**Aksi E: Penerapkan pola *English skills* (kolom engklek nomer 7-8)**

Kemampuan berbahasa Inggris ini difokuskan untuk jenis *procedure texts* sederhana (Salsabila et al., 2024) yang telah disesuaikan dengan pola permainan Engklek. Anak-anak difasilitasi untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas bermain yang sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris secara spontan dan penuh percaya diri. Instrumennya: pretest and posttest. Indikator keberhasilan: 90% anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif dan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai konteks. Dampak: Terjadi perubahan sikap

yang positif, di mana anak-anak lebih berani dan nyaman dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

#### **Aksi F: Penerapkan pola cipta-rasa-karsa berbalut teknologi (kolom engklek nomer 9)**

Pola terakhir ini mendorong anak-anak untuk mandiri dan mengekspresikan ide mereka dengan bebas, baik secara langsung di kertas yang telah disediakan maupun langsung menuangkannya berbantuan teknologi (Langkah 9: hasil produk terdokumentasi). Dengan pemanfaatan teknologi yang bijak, mereka tidak hanya bermain, tetapi juga belajar merancang, bereksperimen, dan menciptakan sesuatu yang bermakna. Indikator keberhasilan (rubrik pelatihan): 90% anak-anak menunjukkan tingkat kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam mengintegrasikan teknologi sebagai alat untuk belajar, berkarya, dan berinovasi untuk menghasilkan karya yang unik dan bermakna. Dampak: Terjadi perubahan sikap dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, beralih dari penggunaan pasif menjadi pemanfaatan yang lebih edukatif untuk membangun keterampilan masa depan yang relevan dalam dunia digital.

Terakhir adalah tahap Evaluasi dan Refleksi (Langkah 10-11) ini menjadi momen penting dalam menilai keberhasilan program serta merancang peningkatan untuk pelaksanaan berikutnya. Proses evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian seluruh tahapan kegiatan ALAM dan kegiatan refleksi menjadi wadah bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman, kesan, dan masukan demi penyempurnaan program di masa mendatang (dilengkapi instrument keseluruhan pola-pola ALAM). Indikator Keberhasilan: 100% anak-anak berhasil menjalankan setiap tahapan dalam program ALAM sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dan cerita pengalaman anak-anak bermain engklek terdokumentasi. Dampak: Anak-anak mampu menghasilkan karya unik yang tidak hanya mencerminkan perjalanan mereka dalam program, tetapi juga menginspirasi satu sama lain dalam mengembangkan kreativitas,

kepedulian terhadap lingkungan sosial budaya ekonomi, dan keberlanjutan program selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan pada Mei 2025 di Taman Kehati Desa Demangan, melibatkan 25 anak (usia 0–12 tahun) dan 10 orang tua mereka. Anak-anak dipilih berdasarkan keterlibatan rutin di taman dan minat terhadap literasi serta permainan tradisional. Orang tua berperan sebagai mitra dalam penyediaan tempat, pendampingan, sosialisasi hasil kegiatan, dan dukungan logistik.

Hasil dari **inisiasi awal**<sup>1</sup> yaitu telah berhasil teridentifikasi tujuh permasalahan melalui observasi dan angket (100%) dan menyusun tujuh solusi yang ditawarkan. Terdapat satu permasalahan *urgent* dari ketujuh permasalahan tersebut yaitu belum ada kegiatan yang terstruktur untuk anak-anak sehingga tim Pengabdian mengemas kegiatan ALAM (*Amazing Learning Atmosphere Management*) berbasis ajaran Tamansiswa dalam berliterasi melalui permainan Engklek. Kemudian, pada **sosialisasi**<sup>2</sup> kegiatan ALAM 90% berhasil membuat anak-anak memahami pola-pola konsep ALAM sehingga langsung dilanjutkan dengan penerapannya melalui pelatihan kegiatan ALAM dengan pola Aksi A-F (Gambar 2). Adapun agenda kegiatannya di mulai dengan:

1) Pembentukan kelompok: Peserta kegiatan pelatihan ini terdapat 25 anak-anak yang terbagi dalam 5 kelompok sesuai warna dasar yaitu kelompok putih, merah, kuning, biru, dan hitam yang terdiri dari peserta dengan usia antara 2-12 tahun yang dilaksanakan tiap hari Sabtu. Asesmen awal dilakukan melalui pendekatan rekreatif, di mana permainan digunakan sebagai instrumen observasi. Strategi ini memungkinkan identifikasi kemampuan anak tanpa menciptakan persepsi evaluasi yang mengancam (Widyaningrum, 2022). Ini juga untuk mengetahui kompetensi awal dan kebutuhan anak-anak sebelum mulai

kegiatan sehingga nantinya anak-anak dapat menikmati permainan dengan teman-teman sekelompoknya dengan aktif, kreatif, dan inovatif.

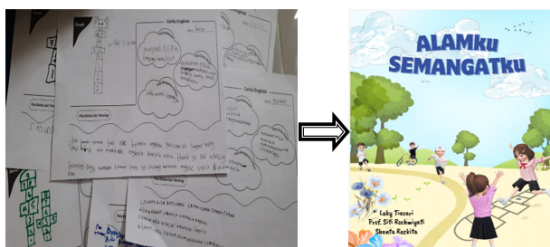
2) Sebelum bermain Engklek, anak-anak melakukan *Ice breaking* untuk gerakan pemanasan dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris yang salah satu contoh gerakannya tersaji pada gambar 4. Anak-anak dilatih pemanasan terlebih dahulu agar saat bermain engklek lebih bersemangat. Gerakan ini memiliki durasi 5-10 menit dengan variasi gerakan yang berbeda untuk setiap kelompok masing-masing. Dengan adanya gerakan pemanasan ini menumbuhkan sikap suka pada olah raga agar tubuh segar dan sehat.



**Gambar 3. Kegiatan *Ice breaking* per Kelompok Beserta Salah Satu Contoh Gerakannya**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3) Pada gambar 4 berikut ini adalah pembagian kertas dengan *template* unik (sudah disediakan) untuk peserta dapat menuangkan pengalaman cerita bermain Engklek dengan pola Aksi A-F untuk didokumentasikan dalam buku ALAMku SEMANGATku.



**Gambar 4. Berliterasi Menuangkan Cerita Engklek dalam Buku ALAMku SEMANGATku**

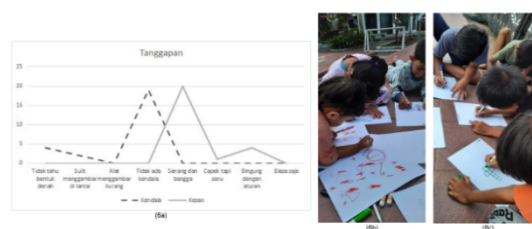
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berikut ini adalah hasil, ketercapaian sasaran, dan temuan dari pelatihan kegiatan pola ALAM pada Aksi A-F<sup>3-8</sup> berbasis ajaran

petunjuk operasional Tamansiswa Tri-N dan Tri-Nga (Gambar 2) yang mampu memunculkan suasana pembelajaran yang *joyful, mindful, dan meaningful* pada peserta (Ulpa & Adha, 2022) yaitu:

#### a. *Joyful*: Variasi Denah Engklek

Pada tahap ini, anak-anak mempraktekkan untuk membuat denah engklek sesuai dengan imajinasi mereka. Ada 3 jenis denah Engklek yang sering digunakan baik di sekolah maupun yang pernah anak-anak mainkan sebelumnya yaitu model pesawat, gunung dan kincir angin. Hasil dari kegiatan Aksi A pada pembuatan denah Engklek ditemukan 25 gambar peserta yang tersaji 4 diantara tidak beraturan untuk anak usia 2-5 tahun. Hal ini dipengaruhi kompetensi untuk memahami konsep menggambar denah Engklek membutuhkan waktu lebih banyak (Gambar 5b.) sehingga tim Pengabdi mengambil inisiatif untuk kembali melakukan pendampingan hingga peserta benar-benar memahami materi dengan baik (*Niteni*). Kemudian, anak-anak tersebut membuat denah lagi pantang menyerah (*Nirokke*) hingga berhasil. Tim Pengabdi juga menemukan empat model denah Engklek dengan variatif baru yang bernama tangga, robot, gapura, dan rantai (Gambar 5c) dari 21 peserta lainnya (*Nambahi*). Tim juga turut serta menambahkan variasi model denah baru yang seperti bentuk jamur untuk memotivasi anak-anak lebih kreatif lagi kedepannya.



**Gambar 5. Tanggapan Kendala dan Kesan (5a), Masih Berlatih (5b), dan Variasi Baru Denah (5c)**

(Sumber: Hasil Analisis, 2025)

Selanjutnya, anak-anak mempraktekkan denah buatan mereka untuk bermain Engklek dengan teman sekelompoknya di halaman.

Meskipun empat peserta masih bingung dengan aturan permainan Engklek (5a), mereka tetap ikut senang, bangga, dan tidak pantang menyerah selama permainan berlangsung. Ini membuktikan bahwa kegiatan ALAM mampu membuat anak-anak jadi *joyful* dalam bermain, berliterasi dan akhirnya 90% anak-anak dapat membuat denah dengan tepat dan kreatif.

#### **b. *Mindful*: Rangkaian Karakter dan Emosi**

Kegiatan ALAM berbasis ajaran Tamansiswa terbagi dalam tiga tingkatan dalam permainan Engklek (gambar 3). Karakter dan emosi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk itu, pengembangan aspek ini perlu dilakukan sejak dini.

Aspek *mindful* (berkesadaran) mendukung permainan Engklek, terutama pada Tingkat 1 (Ngeri), di mana anak-anak mulai membangun kebiasaan disiplin dan tanggung jawab. Penguatan literasi dilakukan melalui pembiasaan, sebelum melangkah ke petak permainan, anak-anak menanamkan nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab melalui kata-kata yang mereka baca. Hal ini terlihat dari aturan yang mengharuskan setiap peserta melewati setiap kolom secara berurutan hingga permainan selesai. Peserta diajak menikmati setiap proses dengan kesadaran penuh, sehingga tercipta suasana yang *joyful dan mindful* yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan terasa lebih dekat (Primasari & Yuniarti, 2021). Indikator disiplin dalam permainan engklek meliputi kepatuhan terhadap aturan, pelaksanaan tata tertib yang berlaku, keaktifan dalam kegiatan, serta ketepatan waktu (Francoko & Harmanto, 2016).

Sementara itu, indikator tanggung jawab mencakup penyelesaian tugas tanpa perlu diingatkan, penggunaan bahasa yang sopan, anak-anak diajak untuk mengenali nilai tanggung jawab dan rasa hormat melalui tindakan sederhana namun bermakna berani meminta maaf saat berbuat salah, dan tulus

mengucapkan terima kasih ketika menerima kebaikan. Selain itu, sikap peduli terhadap tugas dan lingkungan sekitar (Hantika & Rohana, 2022), pelaporan kegiatan dalam bentuk lisan maupun tulisan, pelaksanaan tugas tanpa menunggu perintah, serta sikap jujur dan tanggung jawab juga menjadi bagian dari indikator ini. Anak-anak diharapkan mampu mengatasi masalah dalam lingkup terdekat, menghindari kecurangan, serta mengajukan solusi terhadap suatu permasalahan.

Dari dua indikator yang tim gunakan di atas ternyata tim menemukan karakter lain yang muncul saat pendampingan anak-anak bermain Engklek yaitu saat peserta memulai Aksi B pada kolom 1-3, terlihat beberapa anak-anak yang kurang tertib saat melompat. Beberapa langsung melompati dua kolom, bahkan ada yang langsung ke kolom 2 tanpa melewati kolom 1. Hal ini menunjukkan bahwa sikap disiplin dan tanggung jawab sangat penting dalam permainan. Namun, ketika dikonfirmasi, beberapa anak memberikan jawaban seperti 'ya boleh' atau 'tidak mau', yang mengindikasikan perlunya sikap jujur dalam bermain engklek. Mereka melakukan hal tersebut agar bisa mencapai nomor tertinggi lebih cepat dan menjadi juara. Padahal berani mengakui kesalahan (Isa, 2023) adalah salah satu indikator sifat jujur. Beberapa anak-anak juga malas disiplin karena tidak suka mentaati aturan. Oleh karena itu, tim Pengabdian perlu untuk menyusun indikator kejujuran dalam permainan Engklek agar anak-anak senang dengan karakter jujur.

Selanjutnya, Tingkat 2 (Ngrasa) di Aspek *mindful* (berkesadaran), beberapa anak-anak juga bervariasi dalam mengungkapkan emosi, salah satunya saat marah atau sedih. Rangkaian emosi dasar dan turunannya: bahagia, sedih, marah, takut, terkejut, keinginan, dan kebosanan (Hidayah, 2022; HM, 2017) juga muncul saat bermain Engklek. Darmiah (2020) bahwa emosi, secara harfiah, berasal dari kata Latin yang berarti "gerakan keluar" seperti arus yang mengalir dari dalam jiwa atau terpancing oleh dunia luar, lalu mendorong seseorang untuk bertindak.

Pada saat permainan Engklek berlangsung, emosi anak-anak yang terlihat yaitu senang, berteriak-teriak, rasa ingin tahu, dan kesal karena temannya memenangkan permainan. *Self-healing*, seperti meditasi dan refleksi diri, membantu individu mengendalikan emosi dan mencapai ketenangan batin (Bachtiar & Faletehan, 2021). Kesabaran juga berperan dalam menjaga keseimbangan mental, membentuk pribadi yang lebih tangguh, dan meningkatkan kemampuan menahan diri dalam menghadapi kesulitan (Ernadewita & Rosdialena, 2019; Mariana, 2023) Selain itu, regulasi emosi berkontribusi terhadap kesejahteraan psikologis dan keberhasilan pribadi, meskipun efektivitasnya bisa bervariasi secara statistik (Daniell et al., 2025; Zaulino et al., 2025). Oleh karena itu diperlukan emosi tenang dan sabar sehingga tim kemas dalam indikator ALAM yang terbaru berbaur bersama indikator karakter lainnya menjadi 5 hal utama untuk mengelola emosi dengan bijak yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, tenang, dan sabar yang nantinya berbuah keberhasilan.

Pada kegiatan pola kebiasaan dan emosi, 90% anak-anak mampu menerapkan kebiasaan jujur, disiplin, tanggung jawab, tenang, sabar saat kegiatan berlangsung sehingga hasil dari kegiatan ini berhasil maksimal.

### c. *Meaningful*: Pola Cipta-Rasa-Karsa: Cinta Alam, Bahasa, dan Teknologi

Untuk Tingkat 3 (Nglakoni) berada pada Aspek *meaningful* (bermakna) yang mengandung pola Cipta-Rasa-Karsa. Cipta (berkaitan dengan pikiran dan intelektualitas, untuk berpikir kreatif, membangun ide ide baru, berkaitan dengan logika yang digunakan untuk mencari pengetahuan dan menciptakan solusi untuk masalah yang dihadapi), rasa (menyangkut perasaan dan untuk merasakan berbagai nuansa emosi baik diri sendiri maupun orang lain), dan karsa, sebagai gabungan antara kehendak, tekad, dan aksi yang berorientasi pada tujuan (Soesanto & Eka Eka, 2025; Sofiyatun et al., 2025; Wibowo et al., 2024). Pola Cipta-Rasa-Karsa ini terlihat

dalam gabungan kegiatan cinta alam, bahasa, dan teknologi dalam Gambar 6 sebagai berikut ini:

Cinta Alam melalui 3Men (Menanam, Memanen, Mendaur Ulang). Penanaman adalah kegiatan memindahkan bibit dari tempat penyemaian ke lahan pertanaman vertikal atau horisontal untuk di dapatkan manfaat dari tanaman yang di kembangkan (Prayunisa et al., 2024; Susanto, 2021). Panen itu sendiri adalah proses pengambilan hasil tanaman saat mencapai tingkat kematangan yang sesuai untuk dikonsumsi langsung atau diolah lebih lanjut (Tirtosastro & Musholaeni, 2015). Material sisa dapat diproses ulang dan dimasukkan kembali ke sistem produksi, memungkinkan efisiensi sumber daya dan pengurangan limbah (Anggela et al., 2020) Daur ulang bertujuan mengolah limbah menjadi bahan yang berguna untuk pemakaian lanjutan (Tiasari et al., 2024). Hasil dari pola cinta alam 90% anak-anak menunjukkan kepedulian nyata terhadap lingkungan yaitu Menanam tanaman dengan hati-hati tanpa merusak yang lain, Memanen hasil kebun tanpa meninggalkan sampah, dan Mengumpulkan sampah organik dan nonorganik untuk didaur ulang.

Pada kegiatan bahasa Inggris mengenalkan jenis *procedure texts* melalui kartu flash efektif membantu anak-anak memahami dan menulis *prosedure texts* dengan jelas dan menarik (Purnama et al., 2013) dengan tiga tema yaitu *How to Play Engklek*, *How to Make a Bookmark*, dan *How to Plant a Seed in a Pot*. Ketiga teks ini mengajarkan bagaimana menggunakan kata kerja (*verbs*) dalam kalimat *imperative*. Anak-anak memahami teks secara *niteni*, *nirokke*, dan *nambahi* sehingga hasilnya 90% anak-anak percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris pada saat kegiatan berlangsung.

Teknologi informasi lahir dari cipta, rasa, dan karsa manusia, menjadi sarana ekspresi budaya yang terus berkembang (Daryanto, 2018). Selain sebagai alat komunikasi global, teknologi juga mencerminkan budaya manusia melalui gagasan, kebutuhan, dan tindakan (Sumarwiyah & Zamroni, 2016). Dalam

pendidikan dan konseling, teknologi meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta memperkuat produktivitas dan nilai kemanusiaan. Hasil dari pola ini, 90% Anak-anak mampu menggunakan teknologi dengan bijak dengan merekam kegiatan ini sebagai bahan untuk mereka menuangkan ide ke *template* yang diberikan tim dan ada juga yang merekam suara mereka menggunakan bahasa Inggris.



**Gambar 6. Aktivitas Berliterasi (Cinta Alam, Bahasa, dan Teknologi) dalam Bermain Engklek**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025 )

Selain tercipta **hasil produk**<sup>9</sup> berupa buku ALAMku SEMANGATku yang 100% cerita kegiatan anak-anak tertuang di dalamnya. Tim Pengabdian juga mengemas temuan-temuan yang terdapat dalam setiap aksi A-F di atas untuk dijadikan sebuah rubrik untuk diaplikasikan pada kegiatan Pengabdian selanjutnya.

Pada tahap **evaluasi**<sup>10</sup>, tim pengabdian menggunakan instrumen kegiatan untuk menilai pencapaian peserta secara menyeluruh. Dari 25 anak yang terlibat, sebanyak 23 peserta memperoleh skor 25–28 (kategori bagus), dan 2 peserta berada pada skor 22–24 (kategori baik). Meskipun secara kuantitatif hasilnya menunjukkan capaian yang tinggi, evaluasi kualitatif mengungkap adanya dinamika perilaku, termasuk temuan ketidakjujuran dalam beberapa respons anak saat simulasi instruksi. Temuan ini menjadi bahan refleksi dan penguatan nilai karakter dalam sesi tindak lanjut, khususnya pada aspek kejujuran dan tanggung jawab.

Terakhir, tahap **refleksi**<sup>11</sup>, tim Pengabdian merangkum wawancara dengan anak-anak serta orang tua peserta program. Hasil refleksi menunjukkan dampak positif dari kegiatan ini, seperti peningkatan kontrol emosi, minat terhadap permainan tradisional, serta kesukaan

terhadap aktivitas literasi. Anak-anak merasa senang dengan program ALAM karena mereka dapat bermain di alam terbuka, belajar tentang lingkungan, bekerja sama dengan teman, dan menikmati kegiatan yang menyenangkan serta santai. Beberapa orang tua juga menyampaikan dukungan penuh terhadap program ini. Tanggapan anak-anak lebih lanjut dapat dilihat pada kertas *template* yang tergambar dalam Gambar 4. Refleksi kegiatan ini digunakan untuk menyusun kegiatan selanjutnya sebagai proses dari rencana tindak lanjut kegiatan.

## SIMPULAN

Tim pengabdian memfasilitasi anak-anak usia 2–12 tahun dalam kegiatan berliterasi dan pembentukan karakter melalui konsep ALAM (Amazing Learning Atmosphere Management) yang dikenalkan sejak dini. Permainan *Engklek* dijadikan media utama, dengan variasi denah seperti tangga, robot, gapura, rantai, dan jamur yang dikembangkan berdasarkan observasi anak-anak usia 2–5 tahun saat bermain. Pengelompokan peserta dilakukan untuk memudahkan interaksi dalam bahasa Inggris, khususnya dalam memahami dan mempraktikkan *procedure texts* melalui lingkungan literasi cinta alam dan teknologi berbasis ajaran Tamansiswa.

Filosofi permainan *Engklek* memberikan dampak positif sebesar 90% di aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan. Dampak ekonomi tercermin dari pemanfaatan bahan lokal untuk membuat alat permainan, keterlibatan warga dalam produksi media literasi sederhana, serta peningkatan aktivitas ekonomi mikro seperti penyediaan konsumsi dan dokumentasi oleh mitra warga selama kegiatan berlangsung. Selain itu, program ini membantu anak-anak mengelola emosi dengan bijak dan menanamkan lima nilai utama: jujur, disiplin, tanggung jawab, tenang, dan sabar, berdasarkan indikator yang telah dirumuskan oleh tim. Seluruh hasil kegiatan telah terdokumentasi dalam buku *ALAMku SEMANGATku*, yang diharapkan dapat menjadi acuan untuk keberlanjutan program di masa mendatang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi kepada institusi pendukung atas bantuan dana yang telah memungkinkan kelancaran program.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Setiawan, R. (2020). Fostering A Natural Atmosphere Improving Students' Communication Skill In A Business Meeting. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 8(3), 307. <https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.2746>
- Aji, N. P., Paranti, L., Erviyandani, E., Nugrahani, S., & Supriyati, S. (2023). Pelatihan Pidato Bahasa Jawa untuk Memperkuat Literasi Bahasa Daerah di Desa Sriwedari Kabupaten Magelang. *Riau Journal of Empowerment*, 6(1), 28–41. <https://doi.org/10.31258/raje.6.1.28-41>
- Anafiah, S., Sudigdo, A., & Masjid, A. Al. (2022). Sastra anak: media penumbuhan karakter kepemimpinan melalui ajaran Tamansiswa Ngerti, Ngrasa, Nglakoni (Tri Nga). *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2), 13–22. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13407>
- Anggela, R., Rina, Rosanti, & Eviliyanto. (2020). Sosialisasi Daur Ulang Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Lingkungan Pada Masyarakat Bantaran Sungai Kapuas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 228–238.
- Bachtiar, M. A., & Faletehan, A. F. (2021). Self-Healing sebagai Metode Pengendalian Emosi. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.33367/psi.v6i1.1327>
- Bariyah, S. K. (2019). Peran Tripusat Pendidikan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228–239. <https://doi.org/10.24090/jk.v7i2.3043>
- Budiwati, R., & Fauziati, E. (2022). Merdeka Belajar Dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara. *ELEMENTA: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Daniell, S., Ramadhanti, I., Kartika, S. P., Firjatullah, M. R., & Armandsa, D. (2025). Efektivitas Pelatihan Regulasi Emosi Terhadap Pengelolaan Stres Pada Orang Dewasa Awal. *Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 10(1), 71–80.
- Darmiah. (2020). Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 94–104.
- Daryanto, S. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *SIMBOLIKA*, 4(1), 62–72. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>
- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatnangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505>
- Dianingsig, D., Nurkhasanah, N., Anisah, R., Harni, H., & Soedjono, S. (2024). Analisis Implikasi Konsep Sistem Among Dan Trikon Pendidikan Ki Hajar Dewantara di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovatif Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 199–211. <https://doi.org/10.38073/jimpi.v3i2.1661>
- Ernadewita, & Rosdialena. (2019). Sabar sebagai Terapi Kesehatan Mental Ernadewita. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(1), 45–65.
- Farikha, Y. Y., & Agustanti, A. (2024). Strategi Pengembangan Literasi Dini Melalui Bermain Pada Anak Dini Early Literacy Development Strategy Through Play In Early Childhood. *Lentera PAUD*, 3(1).
- Fauziah, S., Nasution, F., & Nurlaili Nurlaili. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Berinteraksi dengan Teman Sebaya Kelas Darussalam Usia 5-6 Tahun di RA Ash-Shalihah. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 235–247. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1303>
- Fitri, A., Syam, F., Syahrani, R. A., & Asgha, A. Y. (2023). Meningkatkan Literasi Digital Peserta didik: Strategi Edukasi Anti-Hoaks di Media Sosial. *Riau Journal of Empowerment*, 6(3),

- 206–215.  
<https://doi.org/10.31258/raje.6.2.126-136>
- Francoko, M. E., & Harmanto. (2016). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Di SMAN Se-Kota Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 4(3), 1311–1325.
- Hantika, A., & Rohana. (2022). Analisis Pendidikan Karakter Disiplin, Jujur, dan Tanggung Jawab SD di Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1, 36.
- Hardini, I., Sari, N. H. M., & Nugroho, D. A. (2025). Peningkatan Literasi Bahasa Dalam Minat Baca Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah (MIS) Kuripan Kidul Pekalongan. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 274–282.  
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i1.56306>
- Hidayah, S. A. (2022). *Representasi Emosi Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Video Klip Sebagai Media Komunikasi (Analisis Isi Kualitatif Pada Video Klip TXT (Tomorrow X Together)-We Lost The Summer)*. Universitas Lambung Mangkurat.
- HM, E. M. (2017). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.
- Husna, Z. (2020). Pemanfaatan Pojok Baca Kelas Dalam Peningkatan Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Ecodunamika*, 3(2).
- Indriyani, D., Yusuf Muslihin, H., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Isa, A. (2023). Menanamkan Sikap Kejujuran Pada Siswa. *TARUNAEDU: Journal of Education and Learning*, 01(01), 95–103.
- Jamarudin, A. (2010). Konsep alam semesta menurut Al-Qur'an. *Jurnal Ushuluddin*, 16(2), 115–130.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jush.v16i2.670>
- Kadar, K., Wahab, R., & Fatonah, S. (2020). Community Based Early Childhood Education Management. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 192.  
<https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i2.2667>
- Katz, L. G. (1988). *What should young children be learning?* Exchange Press.
- Lilis, Aulia, Rifda, Saroh Ummu, & Musthofa Bahri M. (2024). Bermain Outdoor Untuk Mengenalkan Alam Pada Anak Usia Dini. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 102–114.
- Mariana, I. (2023). Menjaga Kesehatan Mental Dengan Kesabaran Dalam Perspektif Agama Islam. *Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 8–14.  
<https://doi.org/10.58569/jies.v2i1.649>
- Maulida, D. N., Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 568–579.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Mullenbach, L. E., Andrejewski, R. G., & Mowen, A. J. (2019). Connecting children to nature through residential outdoor environmental education. *Environmental Education Research*, 25(3), 365–374.  
<https://doi.org/10.1080/13504622.2018.1458215>
- Ningrum, R. C., Arini, R., Nurwati, A., & Leksono, S. M. (2024). Peranan Permainan Engklek Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 11(1), 152–160.
- Nisa, A. F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Desember*, 11(2), 101–116.  
<http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Pradhan, M., Brinkman, S. A., Beatty, A., Maika, A., Satriawan, E., de Ree, J., & Hasan, A. (2013). Evaluating a community-based early childhood education and development program in Indonesia: Study protocol for a pragmatic cluster randomized controlled trial with supplementary matched control group. *Trials*, 14(1).

- <https://doi.org/10.1186/1745-6215-14-259>
- Prayunisa, F., Mahariyanti, E., Irwansah, I., Zaidah, A., Usman, U., Marzuki, A. D., Rismawati, L., Syafitri, L., Hidayat, T., Jaya, H. S., & Zulkarnaen, Z. (2024). Kegiatan Menanam Tanaman Tradisional Sebagai Obat Herbal Di Desa Jurit Kecamatan Pringgasela. *Insanta : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 178–185. <https://doi.org/10.61924/insanta.v2i4.42>
- Primasari, A., & Yuniarti, K. W. (2021). Enjoying Every Moment: Improving Adolescent's Subjective Well-Being Through Adolescent Mindfulness Program. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 7(2), 115. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.65594>
- Purnama, R., Sada, C., & Sumarni. (2013). Improving Students' Writing Ability on Procedure Text by Using Flash Card. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(5), 1–9.
- Putri, F. A., & Zega, R. F. W. (2024). Meningkatkan Kesehatan Mental Generasi Alpha Melalui Permainan Engklek. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 2(2), 156–167. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v2i2.303>
- Rachmawati, D. L., Hastari, S., & Oktafiah, Y. (2022). Strategi “Dialogic Reading” Untuk Meningkatkan Interaksi Guru Dan Siswa Pada Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2332. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8513>
- Rochmiyati, S., Ghozali, I., & Tiasari, L. (2020). The Character Values-Based Folklores as Teaching Resources to Support English Acquisition. *Journal of Educational and Social Research*, 10(3), 159. <https://doi.org/10.36941/jesr-2020-0056>
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>
- Ruzain, R. B., Zulkifli, Z., Zulraflia, Z., Rosyida, R., Salsabila, A., Suhada, D., & Rosman, R. A. (2023). Menumbuhkan Budaya Literasi Membaca Dengan Menciptakan Lingkungan Literasi Di Sekolah Dasar Islam Plus YLPI Pekanbaru. *Riau Journal of Empowerment*, 6(1), 13–26. <https://doi.org/10.31258/raje.6.1.13-26>
- Salsabila, R., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif think-talk-write (TTW) terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *Journal of Elementary Education*, 07.
- Sihombing, E. N., & Widiastuti. (2021). Penerapan Strategi Komunikasi Instruksional Dalam Pemberian Instruksi Siswa TK Selama Pembelajaran Online. 7(4), 2044–2049. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1685>
- Soesanto, E., & Eka Eka. (2025). Membentuk Jati Diri Remaja Yang Kuat: Cipta, Rasa, Karsa dan Pengendalian Diri. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 274–286. <https://doi.org/10.62383/wissen.v3i1.593>
- Sofiyatun, D., Soesanto, E., Aulia, F. E., & Khairunnisa, Z. (2025). Pentingnya Keseimbangan Unsur Cipta, Rasa, dan Karsa dalam Proses Pengembangan Potensi Diri. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2025(1), 101–114. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i1.4656>
- Sumarwiyah, & Zamroni, E. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Layanan Bimbingan dan Konseling sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor dalam Melayani Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP Uniska*, 2(1), 1–11.
- Susanto, D. K. (2021). Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Penyuluhan Pentingnya Menanam di Era Pandemi dan Praktikum Menanam Kacang Hijau. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 3. [https://id.wikipedia.org/wiki/Kacang\\_hi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kacang_hi)
- Syaripuddin. (2020). Pemanfaatan Ethonomatika Permainan Engklek Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 97–102.

- Tiasari, L. (2019). Innovating Digital “J-SLATE” in Writing Report Texts. *3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 196–200.
- Tiasari, L., Rezkita, S., Wahyuni, V. T., Nurochman, D. F., Hapsari, A., & Setiawan, D. (2024). Literacy Story Mapping: Empowering Bogor Hamlet in Indonesia Through Among E3CHO Program. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 8(2). <https://doi.org/10.7454/ajce.v8i2.1327>
- Tirtosastro, S., & Musholaeni, W. (2015). Penanganan Panen Dan Pasca Panen Tembakau Di Kabupaten Bojonegoro. *Buana Sains*, 15(2), 155–164.
- Ulpa, E. P., & Adha, M. M. (2022). *Joyfull Learning Activities in Open Classroom Climate to Reduce Students Academic Stress*. 12. <https://doi.org/10.21009/JIMD>
- Wibowo, H., Humaedi, S., Irfan, M., Susanto, M. B., Raharjo, S. T., & Apsari, N. C. (2024). Pengembangan Keterampilan Menghantarkan Pembelajaran Bermakna Bagi Guru-Guru Paud Se-Kecamatan Panyileukan Kota Bandung. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 141. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i1.45124>
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Widyaningrum, R. (2022). Pra Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5244–5257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2823>
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>
- Wirussawa, S., Tesaputa, K., & Duangpaeng, A. (2016). An Effect of the Learning Environment Management System toward Student Quality of Thai Secondary School. *International Education Studies*, 9(5), 235. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n5p235>
- Zaulino, N. H., Nainggolan, E. E., & Ul Haque, S. A. (2025). Peran Mindfulness dan Regulasi Emosi dalam Meningkatkan Psychological Well-being pada Guru TK di Surabaya. *JiWA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(01). <https://doi.org/10.30996/jiwa.v3i01.12678>