

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan alat kebangkitan bangsa dan senjata untuk mewujudkan kemajuan dan kemakmuran. Sektor pendidikan yang berkualitas baik merupakan indikasi yang paling dominan untuk menunjukkan kemajuan peradaban sebuah bangsa. Namun, sektor pendidikan merupakan masalah besar yang masih dihadapi di Indonesia. Menurut laporan *United Nations Development Program* (UNDP) pada tahun 2014, *Human Development Index* (HDI) Indonesia menduduki peringkat 108 dari 187 negara (Triatma, 2016:167) di www.hdr.undp.org). Berdasarkan data tersebut, salah satu penyebab rendahnya peringkat yang diraih Indonesia adalah karena rendahnya kualitas pendidikan di negara ini.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi dua aspek utama, yaitu kurang kuatnya karakter yang dimiliki peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar dan rendahnya minat baca yang dimiliki peserta didiknya (Triatma, 2016:166-167). Terkait dengan aspek pertama yaitu karakter, menurut UU No 20 tahun 2003 Pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional menunjukkan bahwa Indonesia berkomitmen untuk menguatkan karakter bangsa melalui pendidikan. Hal yang sama juga diungkapkan bahwa karakter peserta didik sangat berpengaruh besar dalam menentukan prestasi belajar yang mereka raih dan juga erat kaitannya dengan kebiasaan pada tingkah laku peserta didik (Assidiqi, 2015:47). Berdasarkan ungkapan dari *founding father* bangsa Indonesia, Ir. Soekarno, bahwa *National character building* sangat penting bagi manusia untuk menentukan maju tidaknya suatu bangsa sebab keunggulan manusia (*human excellence*) itu ada pada dua aspek, yaitu keunggulan dalam pemikiran (*excellence of thought*) dan keunggulan dalam karakter (*excellence of character*).”

Selanjutnya terkait aspek kedua, minat membaca sangat penting untuk ditingkatkan guna mencerdaskan individu secara khusus dan mencerdaskan kehidupan bangsa secara umum. Dengan kata lain, kualitas pendidikan berbanding lurus dengan minat baca yang dimiliki oleh peserta didiknya. Semakin tinggi minat baca seseorang, maka akan semakin tinggi prestasinya di sekolah sebab semakin banyak pengetahuan yang dimilikinya dan sebaliknya.

Menurut Abdurahman (2017:273-274) “literasi membaca adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat memperoleh informasi, meningkatkan ilmu pengetahuan, serta memperoleh pemahaman baru”. Selanjutnya suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan untuk memahami teks yang dibaca, memahami dan menginterpretasikan lambang atau tanda atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat

diterima oleh pembaca serta mampu membentuk karakter anak bangsa ke arah yang lebih baik inilah yang dimaksud dengan literasi membaca. (Patiung, 2016:353-354).

Sejalan dengan itu, menurut Alhamdu (2016:1-10), “*reading also as a facility for getting and developing intellectual, spiritual, emotional, and self-confidence of individual*”. Alhamdu menegaskan bahwa membaca adalah fasilitas untuk mendapatkan dan mengembangkan intelektual, spiritual, emosional, dan kepercayaan diri individu. Hal ini menegaskan bahwa membaca akan membuka banyak peluang untuk menyerap sebanyak mungkin pengetahuan yang berguna dalam kehidupan. Semakin sering membaca buku, semakin luas pengetahuan dimiliki oleh individu. Sebaliknya, semakin jarang membaca buku, pengetahuan yang individu miliki semakin terbatas. Namun, di Indonesia minat membaca masih menjadi permasalahan besar yang perlu ditingkatkan, terutama di kalangan peserta didik di sekolah dasar.

Minat baca peserta didik di Indonesia menempati urutan ke 26 dari 27 negara yang disurvei (Triatma, 2016:3). Sejalan dengan pernyataan di atas, presentase minat baca masyarakat Indonesia tertinggal jauh dari negara-negara lain. Sebagai contoh, anak-anak di Eropa atau Amerika dalam setahun bisa membaca hingga 25-27 persen buku. Selain itu, di Jepang 15-18 persen buku dibaca per tahunnya. Sementara, di Indonesia jumlahnya hanya mencapai 0,001 persen pertahun. Pernyataan lain juga menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia menggunakan 300 menit/hari untuk menonton televisi sedangkan di Australia 150

menit/hari, Amerika 100 menit/hari, dan Kanada hanya 60 menit/hari (Dharma, 2012:167).

Berdasarkan kedua pengaruh rendahnya kualitas pendidikan yaitu penguatan karakter dan literasi membaca diperlukan sebuah media pembelajaran, bahwa media dianggap sebagai fasilitator paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2019:3).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 30 Oktober 2019 sampai dengan 2 November 2019 dengan guru kelas III bernama Ibu Pitri Limayanti di SD N 11 Sipisang, diungkapkan bahwa di bidang akademik, prestasi yang telah dicapai SD N 11 Sipisang yaitu 4 tahun terakhir mewakili lomba olimpiade Sains dan Matematika perwakilan kecamatan Palupuh tingkat kabupaten Agam.

Keunggulan di bidang non akademik yaitu juara 1 lomba taman sekolah tingkat kecamatan, juara 1 lomba sekolah sehat perwakilan kecamatan Palupuh tingkat kabupaten Agam, dan untuk kelas rendah disediakan tempat permainan engklek pada saat peserta didik istirahat, serta tersedianya rumah baca di sekolah dan kegiatan tahfidh qur'an.

Di samping keunggulan, SD N 11 Sipisang juga memiliki kelemahan. Masalah pertama yaitu karakter. Karakter yang muncul seperti rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas III bukan karena mereka kurang cerdas atau terbatas secara fisik, tapi disebabkan oleh beberapa masalah karakter yang muncul dari segi kedisiplinan yaitu peserta didik berpakaian tidak lengkap dan datang ke sekolah tidak tepat waktu. Dari segi kerohanian dan tanggung jawab, kurangnya minat peserta didik untuk melaksanakan kegiatan tahfidh qur'an yang diadakan di SD dan tanggungjawab melaksanakan piket di kelas. Dari segi karakter lainnya, yaitu rendahnya karakter yang dimiliki peserta didik, seperti pesimis, rendah diri, ketegangan emosi, tidak percaya diri, dan pasif dalam belajar.

Selanjutnya, permasalahan kedua yaitu literasi membaca. Peserta didik cenderung malas dalam belajar apalagi membaca buku padahal di sekolah tersebut telah disediakan rumah baca. Mereka lebih senang bermain dengan teman-temannya. Rendahnya minat baca peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Secara internal, peserta didik belum memiliki motivasi yang kuat dalam membaca buku. Mereka lebih senang menghabiskan waktu luang dengan bersenda gurau dan bermain dengan teman-temannya baik di sekolah atau pun diluar lingkungan sekolah. Mereka sangat

jarang mengunjungi rumah baca. Bahkan, mereka juga menuturkan lebih suka bermain dengan teman lainnya daripada membaca buku.

Selain itu, secara eksternal berdasarkan observasi di lapangan, tingkat literasi membaca yang rendah ini disebabkan oleh kurang menariknya buku yang tersedia di rumah baca. Selain itu, rumah baca yang tersedia di sekolah tidak memiliki jenis bacaan yang lengkap dan bervariasi. Hal ini juga diungkapkan oleh kepala sekolah di SD ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yaitu Arum Puspita Rini (Yogyakarta, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Prototipe Buku Enam Permainan Tradisional Jawa untuk Membangun Karakter Anak”. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe buku enam permainan tradisional Jawa (salah satunya permainan tradisional engklek) untuk membangun karakter peserta didik yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dilihat dari perolehan skor validasi ahli yang berada pada rentang skor 59 yang berarti produk sangat baik.

Lalu penelitian lain oleh Yustin Paramitha Dewi (Yogyakarta, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika Tema 5 untuk Kelas I Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini adalah buku panduan yang dihasilkan memiliki kualitas “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,53 dan telah mencakup kriteria yang semestinya.

Selanjutnya penelitian lain oleh Erni Munastiwi, dkk. (Yogyakarta, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Pengembangan Literasi Anak Usia

Dini melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng (Modifikasi) di RA Ar Rafifi Kalasan Sleman Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini adalah pelaksanaan metode pengembangan dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng membuat anak senang, antusias, dan efektif mengenalkan literasi kepada anak.

Dengan adanya penelitian dari peneliti lain tersebut, peneliti menemukan inovasi untuk menguatkan karakter dan literasi membaca melalui permainan tradisional engklek. Media yang dibutuhkan dalam penguatan karakter dan literasi membaca yaitu media pembelajaran EngKaMi Cerdas. Permainan EngKaMi Cerdas adalah modifikasi permainan tradisional Engklek dengan menggunakan kartu mini untuk menguatkan karakter dan merangsang literasi membaca peserta didik. Menurut Askalin (2013:17), “permainan engklek adalah permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar dengan kotak-kotak melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya”.

Metode bermain EngKaMi Cerdas sambil belajar peneliti gunakan karena hal ini memberikan banyak manfaat. Menurut pakar perkembangan anak, Hurlock 1978 Damara; 2012:4-6 di dalam bukunya *Child Development*, “ada delapan manfaat yang diperoleh dalam kegiatan bermain anak, yaitu perkembangan fisik, penyaluran energi emosional yang terpendam, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, dan belajar bersosialisasi”.

Berdasarkan data dan fakta di atas, diberikan saran dan alternatif solusi oleh peneliti yang menggabungkan antara penguatan karakter dan stimulus literasi

membaca peserta didik melalui permainan tradisional edukatif yaitu permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas.

Oleh karena itu, penelitian peneliti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran sebagai Penguatan Karakter dan Stimulus Literasi Membaca melalui Permainan EngKaMi Cerdas pada Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Bertualang” untuk Siswa kelas III SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pokok yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya karakter peserta didik. Ini berpengaruh besar dalam menentukan prestasi belajar yang mereka raih dan sejalan dengan kurikulum 2013 yang berbasis karakter.
2. Rendahnya literasi membaca. Ini berpengaruh dalam proses pembelajaran karena literasi membaca merupakan salah satu aspek yang terdapat pada kurikulum 2013 yaitu pada bagian kegiatan pembelajaran pembukaan kurikulum 2013 revisi 2018.
3. Belum tersedianya media pembelajaran mengenai permainan tradisional yang di dalamnya ada karakter dan literasi membaca.
4. Kurangnya semangat belajar sehingga pembelajaran kurang kondusif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada “pengembangan media pembelajaran sebagai penguatan karakter dan stimulus literasi membaca melalui permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) cerdas

pada tema 8 “praja muda karena” subtema 3 “aku suka bertualang” untuk siswa kelas III SD yang valid dan praktis”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sebagai penguatan karakter dan stimulus literasi membaca melalui permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) cerdas pada tema 8 “praja muda karena” subtema 3 “aku suka bertualang” untuk siswa kelas III di SD yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sebagai penguatan karakter dan stimulus literasi membaca melalui permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) cerdas pada tema 8 “praja muda karena” subtema 3 “aku suka bertualang” untuk siswa kelas III di SD yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran sebagai penguatan karakter dan stimulus literasi membaca melalui permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) cerdas pada tema 8 “praja muda karena” subtema 3 “aku suka bertualang” untuk siswa kelas III di SD yang memenuhi kriteria yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran sebagai penguatan karakter dan stimulus literasi membaca melalui permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) cerdas

pada tema 8 praja muda karena subtema 3 aku suka bertualang untuk siswa kelas III di SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan karakter dan literasi membaca dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, media pembelajaran Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas diharapkan mampu meningkatkan kegemaran peserta didik dalam membaca, baik membaca buku pelajaran maupun membaca buku-buku fiksi. Selain itu, peserta didik juga diharapkan gemar mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku-buku di dalamnya. Kemudian, dengan adanya permainan ini penguatan karakter peserta didik juga bisa tercapai, khususnya di aspek religius, kedisiplinan, semangat kebangsaan, mandiri, jujur, disiplin, bersahabat dan komunikatif, gemar membaca dan kreativitas.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, media pembelajaran Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas diharapkan bisa memberikan referensi dan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif melalui permainan engklek

modifikasi yaitu Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas sebagai penguatan karakter peserta didik dan stimulus literasi membaca sejak dini.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas diharapkan mampu memberikan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menambah ketersediaan media pembelajaran di kelas III SD.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, media pembelajaran ini diharapkan bisa memberikan alternatif dan acuan untuk membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional yang dimodifikasi.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas yang disertai dengan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran kelas III SD. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas

a. Desain EngKaMi Cerdas

Desain EngKaMi Cerdas yang peneliti desain terdiri dari 6 buah bentuk Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas di dalamnya terdapat materi. Rancangan EngKaMi Cerdas praktis dibawa karena ukurannya yang mini dan memiliki desain sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Selain itu rancangan permainan engklek peneliti buat karena desain seperti ini sudah dikenal di SD N

11 Sipisang sehingga dalam observasi ini peserta didik tidak membutuhkan penyesuaian yang lama.

Desain kartu yang menarik, ukurannya yang mudah dibawa serta materi pembelajaran yang terselip dibagian dalamnya, peserta didik diharapkan termotivasi untuk membaca kartu mini karena ini adalah langkah awal mereka untuk bisa bermain engklek. Selain itu, karakter positif peserta didik diharapkan juga berkembang seiring dengan ketertarikan mereka bermain permainan tradisional ini.

b. Kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013 revisi 2018 tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 3 “Aku Suka Bertualang” pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6, sekaligus sebagai judul media EngKaMi Cerdas.

c. Materi EngKaMi Cerdas

(1) Materi pembelajaran 1 meliputi : fungsi titik dan garis dalam gambar dekoratif (SBdP), pengertian gambar dekoratif (SBdP), pengertian diagram dan cara membaca diagram batang (Matematika), dan pengertian rambu lalu lintas (Bahasa Indonesia).

(2) Materi pembelajaran 2 meliputi: pengertian bhineka tunggal dan contoh sikap yang sesuai dengan lambang negara (PKn), jenis rambu lalu lintas (Bahasa Indonesia), dan pengertian permainan engklek (PJOK).

(3) Materi pembelajaran 3 meliputi: pengertian dekoratif (SBdP), menentukan diagram batang (Matematika), dan sikap jika ditemukan lampu lalu lintas (Bahasa Indonesia).

- (4) Materi pembelajaran 4 meliputi: contoh permainan gerak lincah (PJOK), jenis rambu perintah, larangan, peringatan dan rambu petunjuk (Bahasa Indonesia), serta pengertian keragaman (PKn).
- (5) Materi pembelajaran 5 meliputi: cara menjaga kerukunan dengan teman di sekolah (PKn), makna warna rambu petunjuk dan perintah (Bahasa Indonesia), jenis keragaman (PKn), serta contoh membaca diagram batang (Matematika).
- (6) Materi pembelajaran 6 meliputi: arti penting memahami keberagaman dalam bingkai bhinneka tunggal ika dan manfaat dari memiliki keragaman pakaian adat Indonesia (PKn), makna warna rambu larangan lalu lintas (Bahasa Indonesia), dan contoh diagram batang (Matematika).
- d. Warna media EngKaMi Cerdas yang digunakan yaitu dominan warna kuning, biru tua, biru muda hijau, *orange*, dan merah.
- e. Jenis huruf yang digunakan untuk media EngKaMi Cerdas "*Book Antiqua*" ukuran menyesuaikan.
- f. Media EngKaMi Cerdas dibuat dari kertas karton dengan ukuran 12cm x 20 cm.
- g. Cara menggunakan media EngKaMi Cerdas yaitu ditarik satu persatu sesuai materi yang diinginkan. Bagian depan EngKaMi Cerdas terdapat tema, subtema dan pembelajaran. Bagian ketika dibuka terdapat materi sesuai pembelajaran. Pada bagian belakang terdapat gambar burung garuda sebagai wujud dari penguatan karakter.

- h. Gambar *background* dari media EngKaMi Cerdas sesuai dengan materi yang dibahas.
- i. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran EngKaMi Cerdas sesuai dengan karakteristik anak SD.

2. Buku Petunjuk

- a. Cover terdiri dari 2 bagian yaitu:

- (1) Bagian Cover Depan

Terdiri atas: judul buku petunjuk, logo Universitas Bung Hatta dan HMPS PGSD, kelas, nama peneliti, NPM peneliti dan gambar mendukung sesuai karakteristik siswa SD.

- (2) Bagian Cover Belakang

Terdiri atas: Judul media dan sinopsis mengenai isi buku petunjuk dan juga gambar peneliti melakukan permainan EngKaMi Cerdas dengan siswa kelas III SD.

- b. Media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2018 pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema “Aku Suka Berjuang” pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6.
- c. Buku petunjuk penggunaan media pembelajaran EngKaMi Cerdas, di dalamnya memuat cover bagian depan, kata pengantar, daftar isi, penjelasan mengenai permainan engklek, penjelasan mengenai permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas, penjelasan tentang permainan Engklek Kartu Mini (EngKaMi) Cerdas pada tema 8 “prajaya muda karana” subtema 3 “aku suka

bertualang” pembelajaran 1 sampai dengan 6, rangkuman, daftar pustaka, tentang penulis dan cover bagian belakang.

- d. Menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*, ukuran huruf menyesuaikan dan *backgorund* buku sesuai dengan karakteristik peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini yaitu suatu pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan berupa buku petunjuk dan media pembelajaran yang mendukung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Sakti, dkk. 2018:39).

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran kelas III SD ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk karakter dan literasi membaca karena keterbatasan waktu.
- b. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk materi Tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 3 “Aku Suka Bertualang” pembelajaran 1 sampai dengan 6 karena keterbatasan waktu.
- c. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk validasi dan praktikalitas saja.

I. Defenisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
2. Permainan engklek adalah permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar dengan kotak-kotak melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.
3. Karakter adalah totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat dan dapat diidentifikasi pada perilaku individu yang bersifat unik, dalam arti secara khusus ciri-ciri ini membedakan antara satu individu dengan yang lainnya, digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.
4. Literasi membaca adalah suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan untuk memahami teks yang dibaca, memahami dan menginterpretasikan lambang atau tanda atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca serta mampu membentuk karakter anak bangsa ke arah yang lebih baik.
5. Permainan EngKaMi adalah permainan tradisional engklek yang dimodifikasi untuk penguatan karakter dan literasi membaca dengan menggunakan kartu mini.