

Media Permainan *Engklek* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Putri Elviana Ayu Ramadhani^{1*}, Dewi Widiana Rahayu², Sunanto Sunanto³,
Pance Mariati⁴

¹⁻⁴Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Email: ¹ putrielviana039.sd19@student.unusa.ac.id, ² dewiwidiana@unusa.ac.id, ³ alif30@unusa.ac.id,
⁴ pance_mariati@unusa.ac.id

Korespondensi penulis: putrielviana039.sd19@student.unusa.ac.id*

Abstract. *The background of student motivation on social studies learning outcomes for elementary school students in class learning is very important. Thus, what happened to VF class students when learning was that some of them were less enthusiastic about learning, often talked to friends when the teacher explained in front of them, fell asleep, and when given assignments they preferred to do homework. The purpose of this research is to describe media development, media feasibility, and teacher and student responses to the development of crank game media in improving social studies learning outcomes for SDN Kertajaya IV/210 Surabaya students. This research method uses the R&D (Research and Development) research method which uses the 6 initial stages of Sugiyono's development model, namely: Potential and problem stages; Data collection stage; Product design stage; Design validation stage; Design revision stage; and Product trial stage. The instrument used in this study, using a questionnaire / questionnaire and test. The results showed that students' social studies learning had increased with an average score of 63.43 to 77.18. The response of teachers and students also looks very enthusiastic when playing the learning media. Research in general shows that students' social studies learning has increased with an average score of 63.43 to 77.18. The response of teachers and students also looks very enthusiastic when playing the learning media. Thus, the hopscotch game media in learning shows the "Good" category and is suitable for use in learning.*

Keywords: *Learning Outcomes, Development, Thematic, Traditional Engklek Game*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pengembangan media, kelayakan media, serta respon guru dan siswa terhadap pengembangan media permainan engklek dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang menggunakan 6 tahapan awal model pengembangan Sugiyono, yakni: Tahap potensi dan masalah; Tahap pengumpulan data; Tahap desain produk; Tahap validasi desain; Tahap revisi desain; dan Tahap uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan kuesioner/angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kualitas kelayakan media permainan tersebut sebagai media pembelajaran dikelas memenuhi kriteria valid ditunjukkan oleh rata-rata total dari ahli media yaitu 3,75. Hasil pembelajaran IPS siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 63,43 hingga 77,18. Selain itu, respon guru dan siswa juga terlihat sangat antusias ketika memainkan media pembelajaran tersebut. Penelitian secara umum, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 63,43 hingga 77,18. Selain itu, respon guru dan siswa juga terlihat sangat antusias ketika memainkan media pembelajaran tersebut. Sehingga, media permainan engklek tersebut dalam pembelajaran menunjukkan kategori “Baik” serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Permainan *Engklek*, Hasil Belajar IPS, Siswa SDN Kertajaya IV/210 Surabaya

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan lingkungan belajar yang secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan diperlukan untuk membantu siswa dalam mencapai potensi penuh baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat, karena itu pendidikan sangat berkaitan erat dengan

pembelajaran siswa disekolah (BP dkk., 2022). Pendidikan di Indonesia saat ini telah banyak menerapkan Kurikulum 2013. Dalam mengatasi berbagai masalah internal maupun eksternal, Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum sebelumnya. Pada pendidikan Sekolah Dasar digolongkan menjadi satu mata pelajaran yaitu tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dimulai dengan mata pelajaran atau tema tertentu dan dilakukan baik secara spontan maupun direncanakan dalam satu atau beberapa bidang studi.

Siswa akan mudah bosan dalam pembelajaran jika proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan buku. Karena pembelajaran seperti itu dapat dinilai membosankan dan kurang menyenangkan bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Segala sesuatu yang mampu digunakan dalam menyampaikan ide-ide untuk membangkitkan minat belajar siswa, perhatian, dan perasaan terhadap kegiatan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Dimana media pembelajaran dimanfaatkan untuk mendorong dan meningkatkan minat belajar siswa serta membantu proses pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu dengan menerapkan belajar sambil bermain dengan memanfaatkan permainan tradisional.

Di era saat ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan oleh kalangan anak-anak, mereka lebih memilih bermain pada game online atau bermedia sosial. Melalui permainan tradisional ini mampu membantu anak-anak dalam mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dengan teman, melatih keseimbangan, dan lainnya. Salah satu permainan yang mampu diterapkan yaitu permainan tradisional engklek. Permainan *engklek* merupakan permainan melompat diatas permukaan datar dengan menggambar kotak di tanah, aspal, atau pelataran semen yang kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Fauziah dkk., 2020). Untuk cara mainnya yaitu pada pemain pertama dalam permainan tradisional *engklek* ini harus melemparkan gaco ke dalam kotak pertama. Setelah itu, melompat ke semua kotak selain kotak tempat gaco dilempar. Kemudian, melompat kembali ke kotak dan mengambil gaco dengan satu tangan dan membawanya ke luar permainan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini yaitu mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran yang tidak hanya belajar tetapi belajar sambil bermain. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan kartu soal yang telah dikemas menjadi satu dalam bentuk media pembelajaran (Eyan dkk., 2021).

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Kertajaya IV/210 Surabaya pada siswa kelas V-F sebanyak 32 siswa memperoleh data bahwa siswa tampak bosan saat menyelesaikan tugas dari guru dan memilih sebagai tugas rumah. Selain itu, saat

diberikan soal pretest dan posttest beberapa siswa masih bertanya, dan menunjukkan bahwa siswa masih sering lupa terhadap materi yang telah dipelajari. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran tersebut mampu menginspirasi, memotivasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 3 muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media, kelayakan media, serta respon guru dan siswa terhadap pengembangan media permainan engklek dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SDN Kertajaya IV/210 Surabaya.

Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu bermanfaat terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS materi Interaksi Manusia dan Lingkungan dengan menerapkan media permainan engklek dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga berharap media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, serta tidak mudah bosan, karena media pembelajaran tersebut didesain berdasarkan konsep permainan pada umumnya, sehingga nantinya mampu berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek ini juga mampu memperkenalkan budaya tradisi Indonesia kepada siswa yang sudah mulai tergeser oleh teknologi masa kini seperti media sosial.

Selain menggunakan alat atau media yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran guna terciptanya proses belajar mengajar di kelas yang efektif dan mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang digunakannya jika media tersebut belum tersedia di kelas. Secara umum media pembelajaran mampu memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi serta mampu meningkatkan kreativitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yakni:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yakni mampu memberikan pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan guru menyajikan materi yang menarik, serta mampu membantu siswa belajar lebih efektif.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, khususnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang disajikan oleh guru dengan baik dengan media pembelajaran yang menghibur dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media permainan

tradisional engklek yang didalamnya terdapat aturan dan cara bermain menurut (Maulida & Jatmiko, 2019) yakni:

- 1) Peraturan permainan engklek
 - a) Berdasarkan nomor urut yang telah ditentukan, masing-masing pemain akan bermain sesuai nomor urut tersebut.
 - b) Setiap pemain pertama-tama akan memulai permainan dengan memasang/melempar gaco di kotak pertama.
 - c) Setiap pemain harus berpindah dari petak pertama nomor 1 hingga dua petak terakhir yaitu nomor 7 dan 8 sebelum kembali ke petak pertama.
 - d) Jika kesalahan dilakukan oleh pemain sebelumnya, giliran akan berpindah ke pemain berikutnya.
 - e) Pemain dapat memperoleh sawah dengan melemparkan gaco ke dalam kotak dengan membelakangi petak terakhir jika mereka dapat bermain tanpa hambatan atau kesalahan, mulai dari petak pertama ke petak terakhir dan kemudian kembali ke petak pertama.
- 2) Cara bermain permainan tradisional engklek
 - a) Buatlah gambar permainan *engklek* pada lapangan atau bidang terlebih dahulu.
 - b) Setelah membuat petak permainan, peserta menentukan urutan permainan menggunakan hompimpah.
 - c) Selama bermain, pemain diharuskan menyediakan media lempar, seperti batu, pecahan genting, atau barang lain yang memungkinkan untuk dilempar.
 - d) Pemain pertama berdiri di dekat petak awal jika urutan pemain telah ditetapkan. Ketika giliran siswa untuk melompat, siswa diberikan pertanyaan, dan jika siswa menjawab dengan benar maka permainan dapat dilanjutkan.
 - e) Ketika gaco dilempar ke petak pertama, berarti tidak boleh menginjak pada petak yang ada gaco tersebut.
 - f) Pemain mengambil gaco dan menghadap membelakangi petak terakhir jika pemain tersebut telah menyelesaikan permainan hingga selesai.
 - g) Seorang pemain tidak boleh menyentuh garis atau jatuh saat melempar gaco dipetak terakhir. Seorang pemain akan didiskualifikasi dan digantikan oleh pemain berikutnya jika mereka tersandung atau menyentuh garis.

- h) Selanjutnya, pemain yang baru saja menyelesaikan seluruh permainan hingga petak terakhir, kemudian pemain melempar gaco dengan membelakangi petak terakhir. Saat lemparan mendarat di sebuah petak, petak tersebut menjadi miliknya dan tidak dapat diinjak oleh pemain lain.
- i) Pemenangnya adalah pemain yang memiliki petak paling banyak.



Gambar 1. Media Permainan Engklek

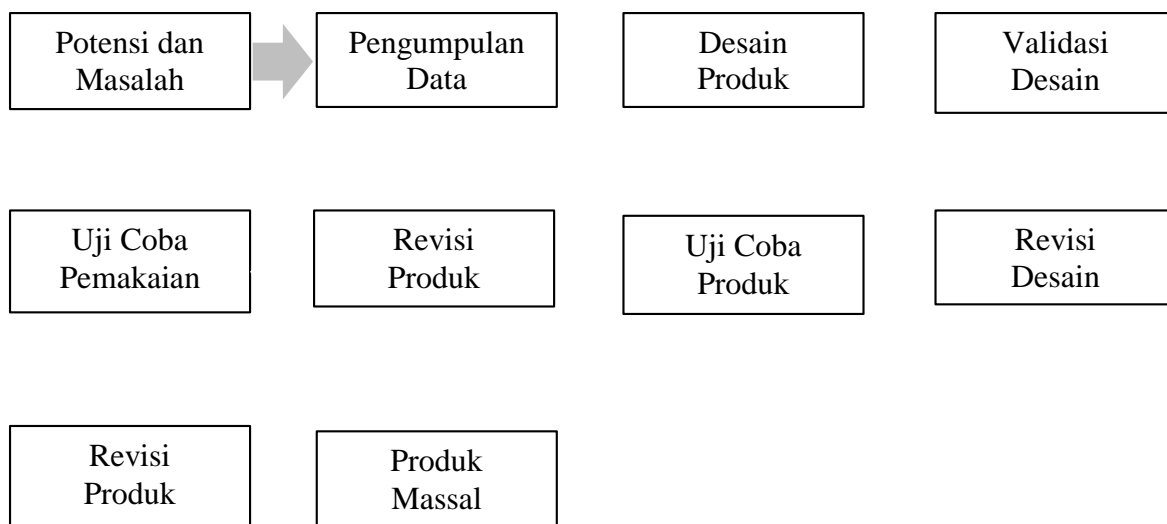
Menurut (Sulfemi & Supriyadi, 2018) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dapat dilihat dan diukur sebagai bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Siswa adalah subjek yang berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar secara langsung. Hasil belajar dapat dipengaruhi berdasarkan faktor intern dan faktor ekstern. Selain itu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor juga merupakan indikator hasil belajar yang dapat diperoleh berdasarkan *taksonomi bloom*. a. Menurut (Magdalena dkk., 2020) ranah kognitif berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir. ranah kognitif mencakup kapasitas yang lebih besar untuk mengingat atau mengenali fakta, pola prosedural, dan konsep tertentu yang mendukung pertumbuhan kapasitas dan bakat intelektual. b. Ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai disebut sebagai ranah afektif. Ciri-ciri hasil belajar ranah afektif terlihat pada siswa dalam berbagai perilaku, seperti: perhatian pada mata pelajaran, disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, motivasi dalam belajar, rasa hormat kepada guru, dan sebagainya. c. Sedangkan, ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan dalam bertindak setelah seseorang memiliki pengalaman belajar tertentu.

Terdapat tiga metode yang dapat digunakan dalam menilai hasil belajar psikomotorik, yakni pengamatan langsung sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran.

Upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran bagi siswa telah dilakukan, namun keluhan tentang kesulitan belajar seperti siswa kurang fokus ketika guru menjelaskan didepan kelas, siswa sibuk sendiri dengan temannya, mengantuk, dan lain sebagainya masih sering terdengar. Kesulitan belajar, kurangnya motivasi belajar siswa, sulit menerima materi yang dipelajari ini tidak semata-mata bersumber dari diri siswa, tetapi bisa juga bersumber dari luar diri siswa, misalnya cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang menarik, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Development & Research*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang nantinya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan lebih semangat belajar, bahkan tidak bosan ataupun mengantuk ketika proses pembelajaran dimulai. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran di kelas sangat efektif jika digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut (Yuliani & Banjarnahor, 2021) bahwa metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk baru, menguji keefektifan produk yang ada, dan menghasilkan ide produk baru. Metode penelitian ini menggunakan 6 tahapan awal model pengembangan Sugiyono, yang masing-masing tahapnya yakni: Tahap potensi dan masalah; Tahap pengumpulan data; Tahap desain produk; Tahap validasi desain; Tahap revisi desain; dan Tahap uji coba produk. Berikut merupakan bagan dari metode penelitian *Research and Development* (R&D).



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat pertama sebelum melakukan penelitian guna mencari data awal serta dilakukan wawancara bersama guru kelas. Kuesioner/angket diberikan kepada ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang telah dikembangkan dengan melihat tanggapan siswa tentang media permainan engklek pada pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran ke-3 materi Interaksi Manusia dan Lingkungan, dimana masing angket berisi untuk ahli media berisi 12 butir pernyataan, untuk guru 10 butir pernyataan, dan siswa 10 butir pernyataan. Selain itu, juga dilakukan tes untuk menguji kelayakan media permainan tersebut yang telah dikembangkan. Media permainan engklek tersebut dikatakan efektif jika hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ KKM. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

1. Data pada angket dianalisis melalui deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup	2
Kurang	1

Setelah semua data terkumpul, skor rata-rata setiap butir pada lembar kuesioner data kuantitatif berupa angka akan dianalisis dan akan dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$X1 = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X1 : Skor rata-rata (persentase nilai akhir)

$\sum x$: Jumlah skor (skor mentah)

N : Jumlah penilai (skor ideal)

2. Data tes dalam uji coba terhadap siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor matang} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Keterangan :

Skor matang = Nilai akhir

Skor mentah = Skor yang diperoleh siswa

Skor ideal = Skor maksimal yang diperoleh siswa jika semua jawaban benar.

Data yang diperoleh berdasarkan tes siswa, kemudian akan dianalisis mencari perbedaan dari tes kartu soal sampai tes evaluasi yang selanjutnya.

a) Penentuan skor nilai rata-rata kelas diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata kelas} = \frac{\sum \text{ skor keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}}$$

b) Penentuan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan skor yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\sum \text{ siswa yang mendapat nilai } \geq x \text{ } 100\%}{\sum \text{ siswa}}$$

Setelah mendapatkan hasil kemudian tes kartu soal dan tes evaluasi akan dianalisis kembali dengan memakai skor *Normalized Gain* (N-Gain). Gain yakni metode analisis data yang digunakan untuk menemukan perbedaan atau mencari selisih pada data dalam penelitian dengan menggunakan tes seperti yang saat ini peneliti gunakan yaitu tes kartu soal dan tes evaluasi. N-gain akan memperlihatkan peningkatan pemahaman konsep yang dilakukan siswa setelah pembelajaran. Menurut Meltzer dalam Yanti, rumus N-Gain adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Tes Evaluasi} - \text{Skor Tes Kartu Soal}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Tes Kartu Soal}}$$

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan
$G - 0.00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah dilakukan sebelum membuat media atau produk apapun. Karena penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan potensi dan masalah. Untuk menghilangkan berbagai permasalahan di kelas serta mampu meningkatkan pembelajaran siswa, pengembangan produk berupa media pembelajaran tersebut sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

B. Tahap Pengumpulan Data

Peneliti dapat mengumpulkan data atau informasi untuk mencari permasalahan yang muncul di lapangan atau di sekolah dengan melakukan observasi dan wawancara. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi di lapangan yang dibutuhkan. Data informasi juga dikumpulkan melalui teknik wawancara dengan guru kelas. Sehingga menghasilkan beberapa data informasi yakni, seperti sebagian dari siswa masih kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru dan alat pembelajaran di kelas yang masih kurang.

C. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini media pembelajaran dengan permainan tradisional engklek beserta kartu pertanyaan dibuat mulai dari proses desain papan permainan engklek hingga proses desain kartu pertanyaan dan alat pelempar.

D. Tahap Validasi Desain

Validasi desain merupakan sebuah proses yang mampu mengevaluasi apakah desain produk tersebut secara logis akan lebih efektif dan lebih baik daripada sebelumnya. Tahap validasi desain dilakukan berdasarkan penilaian ahli media yaitu dosen, dengan melalui pengisian lembar penilaian yang terdiri dari 12 butir indikator penilaian. Selain validasi dari dosen, validasi juga dilakukan oleh guru melalui pengisian lembar penilaian yang terdiri dari 10 butir indikator penilaian. Berdasarkan penilaian dari ahli media (dosen) terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek memperoleh skor 3,75 atau dalam persentase memperoleh 93% yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan, berdasarkan penilaian media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dari guru kelas memperoleh skor 3,8 atau dalam persentase memperoleh 95% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil perolehan validasi media permainan engklek oleh ahli media dan guru dapat dilihat pada tabel berikut.

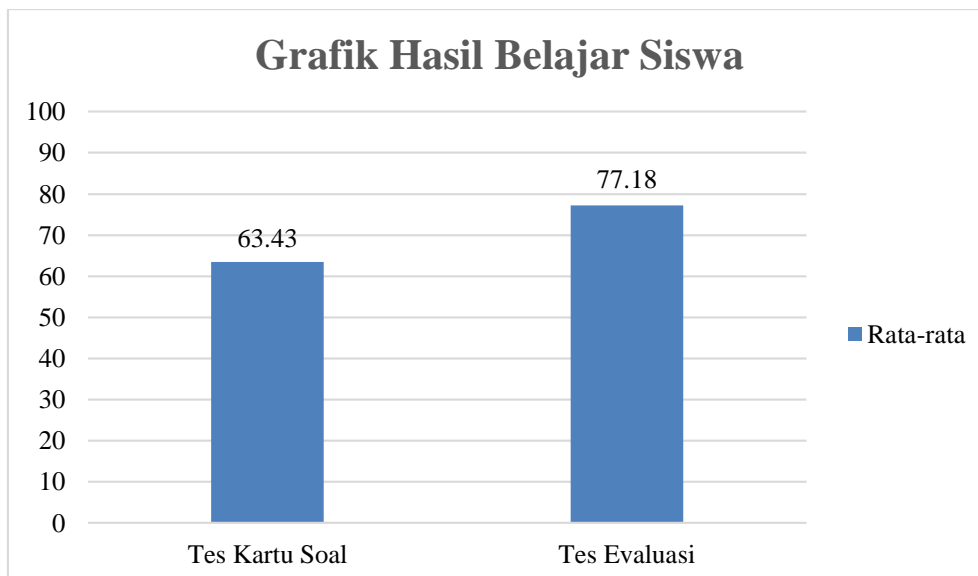
Tabel 1. Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media

No.	Indikator	Uji ahli	Skor ideal	Klasifikasi
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk proses belajar mengajar	3	4	Baik
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	4	4	Sangat baik
3.	Media pembelajaran menarik perhatian siswa	4	4	Sangat baik
4.	Pemberian warna pada media pembelajaran sudah sesuai dan tepat	3	4	Baik
5.	Urutan penomoran pada media pembelajaran sudah sesuai dan tepat	4	4	Sangat baik
6.	Cakupan pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	Sangat baik
7.	Penggunaan media pembelajaran dengan metode belajar mengajar sudah tepat	3	4	Baik
8.	Penyampaian media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa	4	4	Sangat baik
9.	Materi dalam kartu soal media pembelajaran disajikan dengan baik	4	4	Sangat baik
10.	Media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi berupa kartu soal dengan gambar	4	4	Sangat baik
11.	Pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dan tepat	4	4	Sangat baik
12.	Ketepatan gambar dalam materi media pembelajaran sudah sesuai dan tepat	4	4	Sangat baik
Jumlah		45	48	Sangat baik

Tabel 2. Uji Validasi oleh Guru Kelas V

No.	Indikator	Uji ahli	Uji ideal	Klasifikasi
1.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk	3	4	Setuju
2.	Ketepatan judul media dengan materi	4	4	Sangat setuju
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4	4	Sangat setuju
4.	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	4	Sangat setuju
5.	Bahasa yang digunakan dalam media	4	4	Sangat setuju
6.	Kesesuaian kartu soal dalam media dengan materi pembelajaran	4	4	Sangat setuju
7.	Soal/pertanyaan yang terdapat pada kartu soal menumbuhkan kemampuan berpikir siswa	4	4	Sangat setuju
8.	Tampilan gambar dalam media	4	4	Sangat setuju

Sedangkan berdasarkan tes yang dilakukan oleh siswa guna melihat peningkatan hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2

Hasil penelitian dosen ahli media, guru, dan siswa (pengguna) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis pada permainan tradisional engklek yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat layak”. Hal ini dijelaskan berdasarkan hasil kelayakan uji validasi produk yang telah dilakukan. Jumlah nilai yang didapatkan dari ahli media adalah 3,75 atau dalam persentase mencapai 93% yaitu dalam kategori “baik”.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap siswa mendapatkan keberhasilan pada tes evaluasi dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat. Pada hasil tes kartu soal/pertanyaan setengah dari mereka mampu menjawab soal, sehingga mendapatkan nilai dengan persentase 43% atau sebanyak 14 siswa dari 32 siswa mampu menjawab kartu pertanyaan tersebut. Sedangkan nilai pada tes evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dengan nilai rata-rata hasil belajar adalah 77,18 dengan persentase 84% atau sebanyak 27 siswa dari 32 siswa mencapai KKM. Hasil analisis data menggunakan Uji *N-Gain* dengan rata-rata nilai akhir mencapai 0,39 dengan masing-masing kategori jawaban siswa mengalami kenaikan. Nilai pada tes evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis pada permainan tradisional engklek. Selain itu siswa juga termotivasi dengan adanya media pembelajaran di kelas, siswa juga terlihat senang dalam menggunakan media permainan tersebut.

4. SIMPULAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *development and research* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk baru, menguji keefektifan produk yang ada, dan menghasilkan ide produk baru. Dalam penelitian ini menggunakan 6 tahapan awal dari metode Sugiyono yang masing-masing tahapannya, yakni: Tahap potensi dan masalah; Tahap pengumpulan data; Tahap desain produk; Tahap validasi desain; Tahap revisi desain; dan tahap uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan engklek dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa mampu dinyatakan valid, praktis, serta efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada materi IPS. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui melalui hasil tes pada kartu soal dan tes evaluasi setelah menggunakan media permainan tersebut yang mampu dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil tes siswa yang mendapatkan skor rata-rata 63,43 hingga 77,18.

DAFTAR PUSTAKA

- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Eyan, Syafruddin, & Khair, B. N. (2021). Pengembangan media permainan engklek pada materi alat gerak manusia untuk siswa kelas V (lima) sekolah dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36–42. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v1i2.296>
- Fauziah, A., Erawati, E., & Annisa, C. (2020). Engklek Gen 4.0 (Studi etnomatematika: Permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika). *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 33–48. https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i1.2499
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *Badan Penerbit STIEPARI Press*, 1–215.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi Bloom dalam pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulida, S. H., & Jatmiko. (2019). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek*, 5(01), 561–569. <https://ojs.semdukjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMEDIKJAR/article/view/67>

- Nahak, T. C. (2023, May). Meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris melalui pembelajaran kooperatif model team game tournament (TGT) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, hlm. 204–214).
- Natalia, A., Linarto, L., Poerwadi, P., Purwaka, A., & Misnawati, M. (2023). Pilihan bahasa dalam komunikasi mahasiswa multietnik PBSI serta implikasinya terhadap pembelajaran berbicara pada siswa SMA. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 122–141.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi keguruan (Menjadi guru profesional)*. Gue.
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). Peran budaya literasi dalam meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140.
- Romadhona, D. P. W., Norliana, N., Resnawati, R., Misnawati, M., Nurachmana, A., Christy, N. A., & Mingvianita, Y. (2023). Implementasi dan problematika gerakan literasi di SD Negeri 2 Palangka. *Journal of Student Research*, 1(1), 114–128.
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 18(2), 1–19. <https://osf.io/preprints/inarxiv/8wcb9/>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RND) dalam bimbingan konseling. *Quanta*, 5(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>