

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA MATERI
NEGARAKU INDONESIA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

**HANIF KHOIRUL FADHLUROHMAN
2001100036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA MATERI
NEGARAKU INDONESIA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**HANIF KHOIRUL FADHLUROHMAN
2001100036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanif Khoiril Fadhlurohman
NIM : 2001100036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 09 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Hanif Khoiril Fadhlurohman




HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan

Nama : Hanif Khoirul Fadhlurohman
NIM : 2001100036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan
Tradisional Engklek Pada Materi Negaraku Indonesia Kelas 4
Sekolah Dasar

Telah diterima dan disetujui
Purwokerto, 30 Desember 2024
PEMBIMBING


Badarudin, M.Pd
NIK. 2160431

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Hanif Khoiril Fadhlurohman
NIM : 2001100036
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Negaraaku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Dr. Yudha Febrianta, M.Or.
NIK. 2160492

Penguji 2 : Cicih Wiarsih, M.Pd.
NIK. 2160403

Penguji 3 : Badarudin, M.Pd.
NIK. 2160431

Ditetapkan di : Purwokerto
Tanggal : 9 Januari 2025

Mengetahui Dekan FKIP



Dr. Elly Hasan Sadeli, M.Pd.
NIK. 2160467

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Oleh :
Hanif Khoirul Fadhlurohman, Badarudin, M.Pd.

ABSTRAK

Media permainan engklek ini dibuat dengan mengembangkan permainan engklek yang sudah menjadi sebuah alat media pembelajaran selain itu juga untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan engklek. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi negaraku Indonesia kelas 4 Sekolah Dasar yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Populasi penelitian adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 2 Kendaga tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 2 Kendaga kelas 4 materi Negaraku Indonesia mata pelajaran PPKn. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SD N 2 Kendaga, media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi (1) Analisis, (2) Development, (3) Desain, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada Materi Negaraku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar adalah pengembangan media pembelajaran permainan tradisional engklek yang terdahulu dan dikembangkan kembali dengan mengubah cara bermainnya. Penilaian aspek kelayakan media pembelajaran yaitu : (1) penilaian dari ahli media dengan persentase 93,50%, (Sangat Layak untuk di uji cobakan), (2) Penilaian dari validator ahli materi dengan persentase 90,50% (Sangat Layak untuk di uji cobakan), (3) penilaian dari guru kelas 4 sekolah dasar dengan persentase 91,00% (Sangat Layak untuk digunakan), dan (4) dari subjek uji coba mendapatkan persentase 55,78% (Layak untuk digunakan). Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat hasil uji keefektifitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji-t. Kesimpulan : Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Negaraku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan terdapat peningkatan belajar bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran pada materi Negaraku Indonesia mata pelajaran PPKn SD N 2 Kendaga.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Media permainan tradisional, Engklek.

THE DEVELOPMENT OF TRADITIONAL ENKLEK GAME-BASED LEARNING MEDIA FOR THE TOPIC "MY COUNTRY INDONESIA" IN 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By :

Hanif Khoirul Fadhlurohman, Badarudin, M.Pd.

ABSTRACT

This study develops the traditional engklek (Hopscotch) game into an instructional media tool while assessing its feasibility as a learning medium. The research aims to create and enhance traditional engklek game-based learning media for the topic "My Country Indonesia" in 4th-grade elementary schools, supporting the teaching process and assisting educators in delivering learning materials. The research population includes 4th-grade students of SD Negeri 2 Kendaga for the 2024/2025 academic year. The study was conducted in the 4th-grade class of SD N 2 Kendaga for the topic "My Country Indonesia" in Civic Education subject. This research employs a development methodology (Research and Development) using the ADDIE framework, which includes: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The findings reveal that the Engklek Game-Based Learning Media for the topic "My Country Indonesia" in 4th-grade elementary school builds on a prior traditional engklek game, redesigned with modified gameplay. The feasibility assessment results include (1) Evaluation by media experts: 93.50% (Highly Feasible for testing), (2) Evaluation by subject matter experts: 90.50% (Highly Feasible for testing), (3) Evaluation by 4th-grade teachers: 91.00% (Highly Feasible for use), and (4) Trial subjects' feedback: 55.78% (Feasible for use). The effectiveness of the learning media was assessed using Normality Tests, Homogeneity Tests, and T-tests. It can be concluded that The Engklek Game-Based Learning Media for the topic "My Country Indonesia" in 4th-grade elementary school is highly feasible for use in the learning process and demonstrates an improvement in student learning outcomes in Civic Education subject at SD N 2 Kendaga.

Keywords: Development, Learning Media, Traditional Game-Based Media, Engklek

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya yang senantiasa melimpahkan berkat kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan sahabat-sahabatnya yang setia.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjanah Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Negaraku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar” skripsi ini bertujuan untuk Meningkatkan pengetahuan sejarah kepada anak-anak usia sekolah dasar.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat

1. Prof. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Dr. Elly Hasan Sadeli, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Aji Heru Muslim, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
4. Badarudin, M.Pd. Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan motivasi, arahan, saran untuk menyusun skripsi ini.
5. Dr. Yudha Febrianta, M.Or. Penguji satu Seminar Hasil Skripsi, yang telah memberikan motivasi, arahan, saran untuk menyusun skripsi ini.
6. Cicih Wiarsih, M.Pd. Penguji dua Seminar Hasil Skripsi, yang telah memberikan motivasi, arahan, saran untuk menyusun skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal yang baik dalam penyusunan skripsi kami. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan kelancaran dalam setiap langkah perjalanan kami. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti juga bagi para pembaca.

Purwokerto, 9 Januari 2025



Hanif Khoirul Fadhlurohman

2001100036



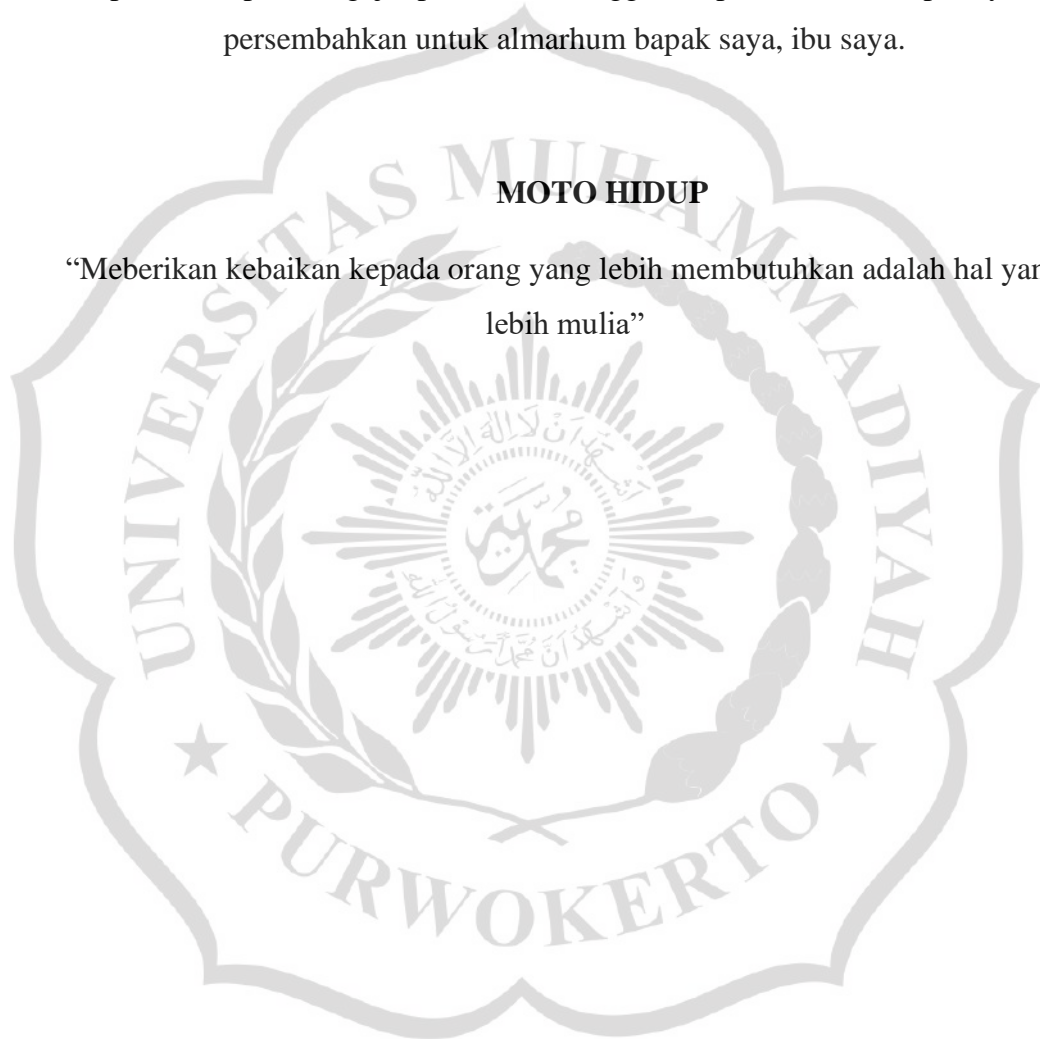
PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan materi sehingga peneliti dapat mengejar pendidikan hingga tahap ini. Dan tak lupa saya persembahkan untuk almarhum bapak saya, ibu saya.

MOTO HIDUP

“Meberikan kebaikan kepada orang yang lebih membutuhkan adalah hal yang lebih mulia”



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
PERSEBAHAN DAN MOTO HIDUP.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembahasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Prodak Yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori	12
B. Kajian Pelenilitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Pikir	26
D. Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Desain Uji Coba Produk	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	34
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
4. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Pembahasan	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	85

A. Simpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Papan Engklek.....	9
Gambar 1.2 Gaco	9
Gambar 1.3 Kartu Soal.....	9
Gambar 1.4 Kartu Lagu Nasional	9
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan menurut ADDIE	30
Gambar 4.1 Gambar Tampilan Awal Media Pembelajaran	52
Gambar 4.2 Gaco	52
Gambar 4.3 Kartu Soal dan Kartu Lagu	52
Gambar 4.4 Bintang	52
Gambar 4.5 Guide Book	53
Gambar 4.6 Media Pembelajaran	54
Gambar 4.7 Persentase Kelayakan Media Pembelajaran	66

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan	26
Tabel 3.1 Tahapan Tahapan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan menurut ADDIE	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Penilaian untuk Siswa	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Penilaian untuk Guru	39
Tabel 3.6 Klsifikasi Koefisien Reliabilitas	40
Tabel 3.7 Skala Likert	40
Tabel 3.8 Kategori Kelayakan	41
Tabel 4.1 Prosedur Pengembangan	44
Tabel 4.2 Hasil Observasi	47
Tabel 4.3 Hasil Wawancara	49
Tabel 4.4 Indikator Validasi Ahli Media	56
Tabel 4.5 Kategori Kelayakan	57
Tabel 4.6 Indikator Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.7 Revisi Prodak Tahap Pertama	62
Tabel 4.8 Revisi Prodak Tahap Kedua	63
Tabel 4.9 Indikator Validasi Guru Kelas 4 Sekolah Dasar	64
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan	64
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perkelompok	66
Tabel 4.12 Data Pretes dan postes	67
Tabel 4.13 Indikator Evaluasi Siswa	68
Tabel 4.14 Kategori kelayakan	69