

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah ada sejak lama dan biasanya permainan tradisional dimainkan oleh masyarakat dalam lingkungan tertentu secara turun-temurun. Permainan tradisional tidak memerlukan peralatan yang rumit dan lebih mengandalkan kreativitas, fisik, dan interaksi sosial antar pemain. Contoh permainan tradisional bisa beragam, mulai dari permainan fisik seperti lompat tali, engklek, atau bola bekel, hingga permainan yang lebih strategis seperti congklak, dam-daman atau catur tradisional. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan sosial yang dalam. Permainan tradisional sering kali mewakili nilai-nilai lokal, sejarah, serta cara berinteraksi dan belajar dalam komunitas tertentu. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kebugaran fisik, keterampilan motorik, serta kemampuan sosial seperti kerjasama dan kompetisi yang sehat diantara pemainnya.

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak-anak, banyak sekali jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan mempunyai dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang diwariskan oleh nenek moyang. Permainan tradisional yang sudah dilahirkan sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil proses kebudayaan manusia pada zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seseorang, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, dalam Nugrahastuti dkk,2016).

Penggunaan permainan tradisional sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini melibatkan adaptasi atau integrasi permainan tradisional ke dalam konteks pembelajaran formal atau informal untuk tujuan pendidikan. Penggunaan permainan tradisional memanfaatkan permainan yang sudah ada dalam budaya atau tradisi lokal sebagai sarana untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran. Permainan tradisional memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Permainan tradisional mencerminkan nilai-nilai budaya dan sosial dalam permainan yang dapat membantu dalam memahami konteks sejarah, nilai-nilai lokal, atau cara-cara tradisional dalam berinteraksi. Permainan tradisional digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu seperti pengembangan keterampilan motorik, pembelajaran sosial, pemecahan masalah, atau pengembangan nilai-nilai moral dan etika. Permainan tradisional dapat diadaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di sekolah formal, pusat kegiatan anak-anak, atau kegiatan edukasi di masyarakat.

2. Permainan Engklek

Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang melakukan gerakan lompat-lompat pada bidang datar yang digambar diatas tanah. Permainan ini terbentuk dari kotak-kotak persegi, membentuk tanda tambah dan bagian paling ujung adalah setengah lingkaran.

Engklek adalah permainan tradisional anak-anak Indonesia, dengan dasar permainan lebih dominan dimainkan oleh anak-anak perempuan. Dalam prosedur permainan engklek ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini membutuhkan gacu (bida dari pecahan genting) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu diatas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki. Ada berbagai variasi dalam hal aturan

permainan dan prosedur permainan dalam engklek ini. Variasi ini juga terjadi pada bentuk engklek berbeda (Ismiwinarti, dalam Nugrahastuti dkk,2016).

Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2 sampai 4 anak perempuan dan dilakukan di area terbuka. Di beberapa daerah, engklek memiliki nama yang berbeda-beda seperti asinan, gala asin (Kalimantan), intingan (Sampit), tengge-tengge (Gorontalo), cak lingking (Bangka), dengkleng, teprok (Bali), gili-gili (Merauke), deprok (Betawi), gedrik (Banyuwangi), sonda (Mojokerto), sonlah, konclong, tepok gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi. Meskipun di beberapa daerah memiliki nama atau sebutan berbeda, tetapi dalam pola permainannya tetap sama dan lebih didominasi oleh kalangan anak-anak perempuan (Nugrahastuti dkk,2016). Berikut langkah-langkah melakukan permainan engklek yaitu:

- a. Melakukan hompimpa, bagi yang menang memiliki hak untuk memulai permainan.
- b. Pemain pertama melempar gaco (pecahan genting) pada kotak nomor satu. Ketentuannya adalah tidak diperbolehkan keluar dari kotak yang tersedia. Jika melebihi, maka dianggap gugur.
- c. Pemain pertama memulai melangkah menggunakan satu kaki (engklek), melewati kotak demi kotak. Sampai diujung, pemain harus balik badan dan melangkah lagi sampai di depan gaco nya pemain harus berhenti. Mengambil gaco dengan posisi kaki masih terangkat.
- d. Kemudian, pemain melanjutkan permainan pada kotak kedua. Dengan ketentuan yang sama yaitu tidak boleh melebihi batas kotak yang disediakan, apabila keluar dari kotak maka pemain dianggap gugur dan pemain lain berhak melanjutkan permainan.
- e. Begitu sterusnya sampai semua kotak terlewati.
- f. Jika semua kotak telah dilalui, maka pemain melempar gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco jatuh pada kotak, maka kotak tersebut menjadi miliknya. Untuk membedakan maka pemain satu dengan pemain yang lain diberi tanda symbol dalam kotak sebagai

miliknya agar bisa membedakan. Jika semua telah dimiliki maka permainan engklek dinyatakan selesai.

- g. Pemain yang mempunyai banyak rumah tersebut dialah yang menjadi pemenang. (Wijayanti & Trisiana, 2018)

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini berperan penting dalam membantu pendidik mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran seringkali mencakup elemen visual seperti gambar, diagram, atau grafik, serta elemen audio seperti suara atau rekaman untuk memperjelas konsep atau informasi yang disampaikan. Banyak media pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan peserta didik secara langsung, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui latihan, simulasi, atau permainan. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, presentasi slide, video pembelajaran, animasi, permainan edukatif, atau aplikasi digital, yang masing-masing memiliki keunggulan dan kelebihan tersendiri dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, seperti peningkatan pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, atau penguasaan keterampilan tertentu. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta dapat digunakan dalam konteks pembelajaran baik formal maupun non-formal.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'I dan Anni dalam Windyastuti 2016:26). Pernyataan tersebut juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Djamah dan Zain (dalam Busyeri,dkk,2016:120), bahwa media adalah

alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Disamping komponen metode dan waktu pembelajaran media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen pendukung dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana perantara oleh guru kepada peserta didik yang berperan untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, oleh karena itu media berperan penting dalam proses belajar mengajar.

4. Jenis Media Pembelajaran

Pada dasarnya jenis media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga golongan, sebagai berikut :

a) Media audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang hanya memiliki unsur suara yang dapat didengar dan berisikan materi pelajaran atau pesan yang disajikan secara kreatif dan menarik dan dapat diterapkan dengan indera pendengaran saja.

b) Media visual

Media visual adalah media pembelajaran yang berisikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran yang dikemas secara menarik yang hanya bisa diterapkan menggunakan indera penglihatan saja.

c) Media audio-visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang dibuat secara kreatif dan menarik perhatian peserta didik yang berisikan pesan, informasi, maupun materi pelajaran yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan dan dapat didengar melalui indera pendengaran. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih karena meliputi suara dan gambar.

5. Media Gambar

Media gambar adalah media yang paling sering digunakan. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan. Apalagi jika gambar disajikan dengan menarik, sudah tentu akan menambah

semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingkat Sekolah Dasar masih tergolong peserta didik yang masih sulit berpikir abstrak. Dengan demikian media gambar dalam pembelajaran PPKn berfungsi sebagai berikut :

- a. Motivasi dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dapat menumbuhkan minat belajar sehingga tercapainya tujuan belajar.
- b. Konsep abstrak PPKn disajikan dalam bentuk konkrit sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti serta dapat ditanamkan pada tingkat yang lebih rendah.
- c. Hubungan antara konsep abstrak PPKn dengan media gambar akan lebih dapat dipahami dengan jelas.

Selain dari fungsi di atas penggunaan media gambar dapat dihubungkan dengan :

- a. Pembentukan, dan pemahaman konsep
 - b. Latihan dan penguatan
 - c. Menumbuhkan minat dan motivasi bagi peserta didik untuk berfikir dan berdiskusi
 - d. Menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran
6. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar
- a) Hakikat Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus –penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara. Menurut Soemantri,(2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna

memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program

Pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari pengertian para ahli di atas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul “Lempar Karet Keberagaman” selain berfungsi untuk menyampaikan materi PPKn seperti yang sudah dijelaskan di atas. Media pembelajaran ini juga untuk mengenalkan permainan tradisional yang kini makin jarang dimainkan anak-anak karena pesatnya perkembangan teknologi dimana anak-anak jaman sekarang sudah fokus dengan gagetnya. Dengan cara ini diharapkan dapat memperluas pemahaman siswa dalam menyerap materi

pembelajaran PPKn dan memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional.

b) Tujuan Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran PPKn memiliki tujuan diadakannya pendidikan kewarganegaraan. Menurut pendapat (Henney, 2016) menyatakan bahwa tujuan dari PPKn adalah siswa mampu untuk berpikir kritis, maupun berpartisipasi dalam demokrasi yang ada di Indonesia, serta dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Sedangkan menurut pendapat (Sutiyono, 2017) menyatakan bahwa tujuan dari PPKn adalah untuk menambah karakteristik siswa dalam berpartisipasi dan berfikir kritis, analitis dan bertindak demokrasi sesuai dengan Pancasila dan UUD Negara RI 1945. Selain tujuan PPKn yang telah dijabarkan di atas, menurut (Magdalena et al., 2020) menyatakan khususnya mengetahui dan memahami makna Pancasila pada isi UUD 1945 alternatifnya, seseorang dapat dikatakan sebagai warga negara yang baik sesuai dengan UUD 1945 dan prinsip-prinsip dasar negara. Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran PPKn dikembangkan dan diajarkan kepada siswa agar setiap saat siswa atau individu dapat meningkatkan nilai-nilai cinta tanah air dan rela berkorban untuk negara dan bangsa, dapat menumbuhkan wawasan kebangsaan, memahami dan menjunjung tinggi hak dan kewajiban sebagai warga negara serta meningkatkan kualitas warga negara yang lebih baik.

c) Karakteristik PPKn Sekolah Dasar

Dalam mempersiapkan peserta didik untuk hidup berdemokrasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, jadi program pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua (Ansori, 2015). Menurut penelitian (Anantasya & Dewi, 2021) mengemukakan bahwa PPKn juga erat kaitannya dengan pendidikan

karakter karena keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu memajukan akhlak.

Kewarganegaraan adalah studi pemerintah yang dilaksanakan di sekolah dengan mata pelajaran yang terkait dengan demokrasi serta salah satu pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Pendapat (Indriani et al., 2021) menyatakan bahwa karakteristik pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan pemahaman pemerintahan, konstitusi dan sistem politik yang berlaku sesuai dengan Undang-Undang Negara RI 1945.

Dari uraian di atas menjelaskan bahwasanya pengetahuan, keterampilan, dan rasa kewarganegaraan yang kuat adalah berkualitas yang terkait dengan kewarganegaraan. Dengan mengetahui hakikat PPKn sangat diperlukan sebelum memahami bagaimana PPKn diajarkan di sekolah dasar karena dengan demikian pelaksanaannya dapat memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

d) Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Mempelajari PPKn pada dasarnya adalah membentuk karakter moral dan sikap dari setiap individu sebagai warga Negara. Dalam membentuk karakter moral dan sikap pada era sekarang, warga Negara mengalami kesulitan dan krisis karakter yang didominasi oleh generasi muda. Maka dari itu pendidikan karakter pada seseorang dapat diajarkan dari usia dini seperti usia anak sekolah dasar (D. A. Dewi et al., 2021). Pendidikan Kewarganegaraan lebih dari sekedar pelajaran rutin karena dapat menanamkan rasa cinta tanah air pada generasi penerus dan membentuk kepribadian siswa sesuai dengan jati diri bangsa (Magdalena et al., 2020).

Siswa SD merupakan anak yang berada pada fase perkembangan baik secara fisik maupun mental ke arah yang lebih baik, serta mereka juga akan menghadapi tingkah laku sosial yang semakin meningkat. PPKn dapat membantu guru dalam membentuk karakter

siswa yang baik sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Lisnawati et al., 2022). Maka dari itu PPKn diajarkan kepada anak sekolah dasar agar menciptakan warga Negara yang baik dan taat pada aturan Negara sesuai materi yang ada pada PPKn.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: mengajarkan kepada siswa tentang susunan pemerintahannya, hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta kemampuan mengembangkan karakter positif sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Guru harus mempertimbangkan ciri-ciri siswa usia sekolah dasar yang masih berada di bawah ketika menerapkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Instruktur harus mampu menciptakan pelajaran yang akan memotivasi siswa dan menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan.

7. Hasil belajar

Hasil belajar adalah capaian atau prestasi yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Istilah ini merujuk pada berbagai macam pencapaian yang dapat diukur atau diamati, baik secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan motorik), maupun sosial. Menurut Sudjana (2013:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni : a. keterampilan dan kebiasaan, b. pengetahuan dan pengertian, c. sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gegne membagi lima kategori hasil belajar, yakni a. informasi verbal, b. keterampilan intelektual, c. strategi kognitif, d. sikap dan e. keterampilan motorik.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan sebuah media pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar merupakan upaya untuk menyelesaikan permasalahan mengenai variasi media

pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Penelitian terdahulu yang hampir serupa diantaranya :

1. Mita, F. (2022). Membahas sebuah Modul Pembelajaran IPA Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, tulisanya dimuat pada Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(5), 4999-5010. Berdasarkan hasil pengembangan modul tersebut diperoleh data bahwa modul dinyatakan layak digunakan karena sudah melalui tahap validasi oleh validator 1 dan validator 2. Dilihat dari hasil validasi oleh validator 1 ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 3,70 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh validator 2 ahli media diperoleh skor rata-rata 3,23 dengan kategori valid. Hasil rata-rata keseluruhan oleh validator 1 dan validator 2 berjumlah 3,46 nilai berada pada rentang $3,25 \leq \bar{x} < 4,00$ dengan kategori sangat valid. Dengan demikian modul yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Berdasarkan analisis data pengisian angket respon siswa diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 3,82. Hal ini menunjukkan bahwa modul yang di kembangkan masuk dalam kategori kepraktisan dan keefektifan yang sangat baik sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan media Permainan Tradisional Engklek maka modul dapat membantu siswa memahami materi dalam IPA dengan media yang menyenangkan. Dengan demikian, maka siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran IPA, terutama materi Gaya dan Gerak.
2. Nurhasanah, N., & Sarivah, I. (2020, November). Mengembangkan sebuah Media Permainan Engklek Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Tulisanya dimuat pada In Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar. Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran Engklek Karakter dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD pada Tema 1 Indahya Kebersamaan Sub tema 2: Kebersamaan dalam keberagaman

Pembelajaran 2 dengan KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran Ludo Pancasila ini, pengembang mengacu pada model pengembangan tahap ADDIE. Model ini mempunyai lima langkah pokok yaitu, analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, kemudian tahap design yaitu pembuatan spesifikasi produk, dilanjutkan dengan tahap development atau pengembangan yang terdiri atas tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Selanjutnya tahap implementation atau uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Yang terakhir adalah tahap evaluation yaitu tahap penilaian terhadap produk.

3. Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Mengembangkan sebuah Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. Tulisanya dimuat pada *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36-42. Pengembangan media permainan engklek dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (dissiminate). Uji validasi dan uji terbatas. Media permainan engklek yang dikembangkan memenuhi kategori valid dari ketiga validator dengan perolehan skor rata-rata dari ahli media 4,27, dari ahli materi 3,7, dan dari ahli pembelajaran 4,46. Dengan hasil rata-rata dari semua aspek penilaian tersebut media permainan engklek dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Respons siswa yang diberikan tes dengan skor rata-rata hasil tes adalah 8,17 dengan persentase ketuntasan 83%. Respons keenam siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori positif dengan perolehan nilai rata-rata pada saat uji coba terbatas yaitu 4,47. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan engklek dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Buana, V. G., & Kasanah, S. U. (2018). Mengembangkan sebuah Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini. *Briliant*, tulisanya dimuat pada *Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 495-502. Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan engklek. Produk yang dihasilkan berupa sintaks model pembelajaran berbasis permainan engklek, jaring-jaring KD, RPP, Media pembelajaran, LKS, dan penilaian autentik. Hasil uji coba diperoleh nilai 91,30% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Selain itu, selama proses pembelajaran siswa nampak lebih disiplin dibuktikan dengan siswa masuk kelas tepat waktu, melaksanakan diskusi dengan baik dan menyelesaikan tugas tepat waktu, siswa tampak aktif dalam pembelajaran, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Melalui karakter-karakter yang berkembang pada diri siswa ini diharapkan siswa menjadi manusia yang utuh artinya siswa yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik, berbudi luhur, serta menjadi manusia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Table 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan.

NO	PENELITI	TAHUN	JUDUL PENELITIAN	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN.
1	Mita, F.	2022	Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling	Kelebihan Sama-sama memberikan informasi mengenai pemahaman dalam pembelajaran, Kekurangan Jurnal yang membahas mengenai pembelajaran IPA.
2	Nurhasanah, N., & Sarivah, I.	2020	Model Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar.	Kelebihan Sama-sama memberikan informasi mengenai pemahaman dalam pembelajaran, Kekurangan Jurnal Yang membahas mengenai pendidikan karakter peserta didik pada kelas 4
3	Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N.	2021	Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar.	Kelebihan Sama-sama memberikan informasi mengenai pemahaman dalam pembelajaran, Kekurangan Jurnal yang membahas mengenai alat gerak pada

				manusia pada siswa kelas 5
4	Buana, V. G., & Kasanah, S. U.	2018	Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini.	Kelebihan Sama-sama memberikan informasi mengenai pemahaman dalam pembelajaran, Kekurangan Jurnal yang membahas karakter anak pada usia dini.

C. Kerangka Berpikir

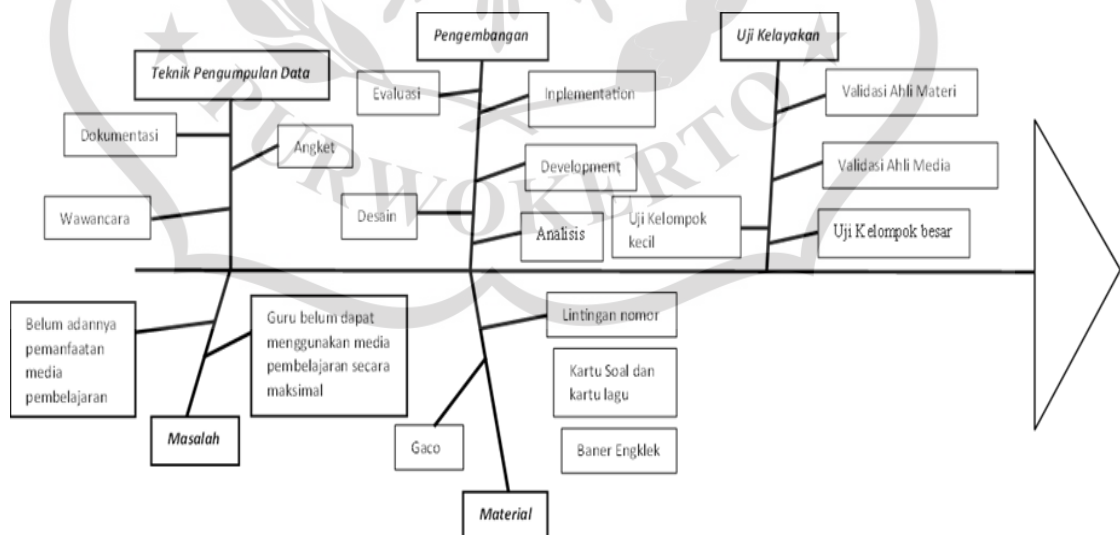
Media dapat membangkitkan minat belajar siswa yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa. Namun dengan pesatnya perkembangan teknologi anak-anak zaman sekarang kurang mengetahui permainan tradisional yang tidak kalah serunya dari permainan di smartphone, contohnya seperti permainan tradisional engklek atau sondah yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Untuk mengangkat permainan tradisional yang sekarang sudah mulai hilang dengan merubahnya menjadi media pembelajaran, selain mengenalkan permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek berbantu media cetak *Printer Metromedia Technologies* (MMT) atau Baner. Dengan permainan tradisional engklek ini peserta didik menjadi lebih aktif karena pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang saling berkelompok untuk melakukan diskusi. Untuk menjaga supaya pembelajaran tetap kondusif harus dikontrol dan dikondisikan oleh guru.

Media pembelajaran ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pembuatan. Perencanaan yaitu tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah antara lain mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi permainan tradisional yang cocok digunakan dan menambah motivasi belajar siswa contohnya pada materi negaraku indonesia. Dan tahap perencanaan meliputi pembuatan alur permainan, bentuk permainan, dan isi materi dalam permainan.

Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian diimplementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selanjutnya produk media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka selanjutnya media pembelajaran ini akan di uji cobakan kepada siswa dalam bentuk uji coba terbatas yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan kajian teori tersebut dapat dibuat kerangka pikir berupa *fishbone*. *Fishbone* merupakan kerangka berfikir yang bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Berikut merupakan gambar kerangka pikir berupa *fishbone*



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi Negaraku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat menambah semangat belajar siswa ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi negaraku indonesia ?

