

PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS V SD NEGERI 5 LUBUKLINGGAU

Nurhalimah Tussa' Diah Aktorida¹, Asep Sukenda Egok², Tri Juli Hajani³

Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}

Email: nurhalimahtdiah1404@gmail.com, Asep.egok91@gmail.com, trij3059@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan permainan engklek sebagai media pembelajaran pada tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau serta untuk menghasilkan permainan engklek yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil validasi diperoleh skor 0,88 dengan klasifikasi tinggi. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 0,75 dengan klasifikasi cukup tinggi. Hasil validasi bahasa diperoleh skor 0,75 dengan klasifikasi cukup tinggi. Kesimpulan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media permainan engklek memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,79. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa permainan engklek memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 98%. Pada uji lapangan diperoleh *N-gain(g)* sebesar 0,70 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya media permainan engklek memiliki tingkat keefektifan yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan engklek terbukti valid, praktis dan efektif pada pembelajaran tema 7 kelas V Sekolah Dasar

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Engklek, Tematik

ABSTRACT

This study aims to determine the design of developing an engklek game as a learning medium on the theme of 7th grade V SD Negeri 5 Lubuklinggau and to produce a valid, practical and effective engklek game. The type of research is Research and Development with the ADDIE development model, which consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri 5 Lubuklinggau. Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. Based on the validation results obtained a score of 0.88 with a high classification. The results of the validation by media experts obtained a score of 0.75 with a fairly high classification. The results of language validation obtained a score of 0.75 with a fairly high classification. The conclusion of the analysis of the assessment by the three experts, namely: linguist, material expert and media expert, showed that the engklek game media met the valid criteria with an average score of 0.79. Meanwhile, from the analysis of the practicality assessment sheet of

teachers and students, it was found that the engklek game met the practical criteria with an average score of 98%. In the field test, the N-gain (g) of 0.70 was obtained with a high classification, which means that the engklek game media has a high level of effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that the engklek game media is proven to be valid, practical and effective in learning the theme of 7th grade V Elementary School

Keywords: *Traditional Games, Engklek Games, Thematic*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kebudayaan di Indonesia merupakan suatu kesatuan yang saling berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Pendidikan dapat digunakan sebagai wadah untuk mewarisi dan menjaga kelestarian budaya, serta membantu mengembangkan potensi manusia dalam mengembangkan dan membangun budaya. Pendidikan saat ini telah memasuki kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 yang menekankan siswa harus aktif selama proses pembelajaran berlangsung, oleh sebab itu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa terpacu untuk mengikuti pembelajaran serta bersemangat dalam belajar. Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas 1 sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Rusman (2019:139), berpendapat bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.

Pembelajaran yang diterapkan kurikulum 2013 menuntut adanya pemanfaatan berbagai sumber, media dan bahan ajar yang bervariasi untuk

mendukung proses pembelajaran. Terutama menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, agar lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mahnun (2012:27), mengemukakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Maryanti, dkk., (2021:4213), berpendapat bahwa perkembangan kemampuan siswa dalam belajar tidak terlepas dari proses ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. Salah satu contoh penggunaan media yang inovatif, menarik dan berbudaya, yaitu media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan bermain yang tumbuh di daerah tertentu, yang terdapat nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat serta diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu permainan tradisional engklek. Dunia

pendidikan saat ini telah memasuki era dimana teknologi semakin canggih, kecanggihan teknologi zaman sekarang membuat anak tidak tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Permainan zaman sekarang yang modern dan canggih, seperti *video game*, *playstation* dan *game online* yang membuat siswa lebih tertarik daripada mengenal permainan tradisional. Pendidikan di sekolah juga cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti pada 23 November 2021 di SD negeri 5 Lubuklinggau dengan ibu Hj. Nys. Rosmasita, S.Pd., selaku wali kelas V A, didapat informasi bahwa kurangnya penggunaan media yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya semangat dan *feedback* yang diberikan siswa serta kurangnya keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Di sekolah tersebut cenderung hanya menggunakan media yang telah tersedia, misalnya alat peraga IPA yang telah disediakan sekolah, buku tema siswa dan guru. Beliau menjelaskan bahwa semenjak *pandemic* covid-19, siswa tidak lagi tertarik bermain bersama teman-temannya, pergaulan antara teman sejawat juga turut merenggang.

Berdasarkan observasi pada tanggal 23 November 2021 di kelas V A SD Negeri 5 Lubuklinggau mengenai proses pembelajaran. Diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran hanya difasilitasi dengan buku siswa dan buku guru. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovasi dan

menarik. Hal tersebut didukung dengan angket analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait aktivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru serta media apa yang mereka butuhkan. Dengan itu, peneliti memperoleh hasil bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovasi dan menarik serta berbudaya membuat siswa kurang aktif, terampil dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memenuhi dan meningkatkan kualitas keterampilan sosial, hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman langsung melalui kebudayaan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti permainan engklek. Penggunaan media berbasis permainan engklek ini dapat secara langsung memperkenalkan kebudayaan kepada siswa dan merupakan cara untuk tetap melestarikan kebudayaan dari generasi ke generasi. Permainan engklek adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan aturan dan ketentuan yang telah berlaku. Pada permainan engklek, siswa akan diajarkan berkompetensi, bekerja sama, berpikir kritis sesuai dengan penggunaan media dan melatih motorik halus siswa. Penggunaan media ini juga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan permainan engklek. Hal demikian dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sekolah menjadi alternatif pengenalan kebudayaan kepada siswa, termasuk permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2017:407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Tahapan atau fase model ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Lubuklinggau, kelas V SD. Penelitian dilakukan pada semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan dan subjek uji coba. Subjek pengembangan terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan subjek uji coba terdiri dari guru dan siswa-siswi SD Negeri 5 Lubuklinggau. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Instrumen yang akan digunakan yaitu berupa uji angket tertutup. Pada tahap analisis kevalidan akan dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Tabulasi data, yang berguna untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk., (2018:37)

2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus *Aiken'V*, kemudian mengubah rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 2 Interpretasi Validitas Aiken's V

Interval Skor	Kriteria
$> 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Febriandi, dkk., (2019:152)

Analisis uji kepraktikalitas dilakukan dengan lembar uji kepraktisan menurut guru dan siswa terhadap media Permainan Engklek. Lembar uji kepraktisan berupa angket dengan pembobotan menggunakan skala Likert dan skala

Guttman. 1) Perhitungan data respon peserta didik dan guru dihitung berdasarkan perhitungan skor skala *Guttman* dan skala Likert.

Tabel 3 Pedoman berian Skor Kepraktisan Siswa (Skala *Guttman*)

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Irsalina & Dwiningsih, (2018:173)

Tabel 4 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Praktis Guru (Skala Likert)

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk.,(2018:37)

2) Memberikan persentase nilai kepraktisan dengan rumus persen kemudian menginterpretasikan data dengan mencocokkan rata-rata kepraktisan yang diperoleh dengan kriteria kepraktisan media.

Tabel 5 Interpretasi Data Praktikalitas

Presentase (%)	Kategori
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Irsalina & Dwiningsih, (2018:174)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media permainan engklek, dilakukan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Data

soal tes dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Siswa akan menjalankan tes berupa *pretest* (tes awal sebelum menggunakan media permainan engklek) dan *posttest* (tes akhir setelah belajar menggunakan media permainan engklek). 2) menentukan nilai akhir dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Mawartiningsih & Sholikah, (2018:2)

3) Menghitung rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus rata-rata kemudian dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g) sehingga dapat diketahui keefektifan dari media permainan engklek.

Tabel 6 Klasifikasi *N-gain*(g)

Besarnya <i>N-gain</i> (g)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hake (Siregar, dkk., 2017:48)

HASIL DAN PEMBAHASAN Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau

Angraini & Pujiastuti (2020:94), menjelaskan bahwa permainan tradisional engklek pertama kali masuk di Indonesia pada masa penjajahan Belanda, permainan ini diberi nama Zondag Maandag dan sekarang banyak yang mengenalnya dengan nama permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan yang media bermainnya berbentuk kotak-

kotak yang berjumlah 8 bahkan lebih, yang juga disebut sonlah. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. permainan engklek hendaknya memiliki prinsip dalam penyusunannya. Prinsip yang perlu diperhatikan dalam menyusun media permainan engklek meliputi prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan, sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan engklek dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian pengembangan media permainan engklek ini yaitu:

Pertama, Tahap analisis adalah menetapkan sistem pembelajaran yang diawali dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya yang meliputi tiga langkah, yaitu: 1) analisis informasi. Analisis informasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada tanggal 23 November 2021 dengan salah satu guru kelas, yaitu wali kelas V A SD Negeri 5 Lubuklinggau. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah sebagai berikut: siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan dan suasana kelas juga kurang menyenangkan, kurangnya pemanfaatan media yang bervariasi, inovatif dan kreatif, siswa kurang semangat dan kurangnya *feedback* yang diberikan siswa, hasil belajar yang menurun dan kurangnya keakraban antara teman sejawat semenjak *pandemic covid-19*. 2) Analisis kebutuhan. Analisis

kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

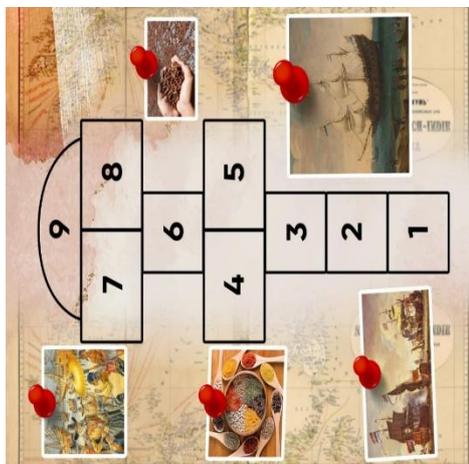
Media permainan engklek merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Media permainan engklek dibuat semenarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pada pengembangan permainan engklek terdapat kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 3) Analisis tugas. analisis yang akan digunakan untuk diterapkan dalam media permainan engklek guna memudahkan pemahaman siswa dengan baik. Analisis tugas dilakukan peneliti untuk menentukan materi yang akan dipelajari, dalam analisis tugas ini peneliti menentukan materi tema 7, subtema 1 pada pembelajaran 1.

Kedua, Tahap desain. Hasil tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam membuat desain media permainan engklek. Berikut tabel penyajian desain media permainan engklek

Tabel 7 Penyajian Media Permainan Engklek

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	1. Permainan engklek dicetak dengan baner dengan ukuran lebar arena 3m x 4m dan ukuran kotak arena 50cm x 50cm. 2. Gacu permainan engklek berbentuk persegi dengan ukuran 8cm x 8cm. 3. <i>Question card</i> dan <i>spesial card</i> dengan ukuran kertas A5. 4. Buku panduan permainan engklek dengan ukuran kertas A5.
2	Materi	Tema 7, subtema1, pembelajaran 1, yaitu, peristiwa-peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
3	Bahasa	Indonesia

4	Fungsi	Digunakan untuk media pembelajaran
---	--------	------------------------------------



Gambar 1. Tampilan Media Permainan Engklek

Ketiga, Tahap pengembangan. Pada tahap ini terdiri dari pengembangan media permainan engklek, validasi dan revisi media permainan engklek. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media permainan engklek yang sudah di validasikan dan di revisi berdasarkan masukan para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan juga hasil uji coba pada siswa kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau.

Keempat, Tahap implementasi, pada tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field testing*) dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa, kemenarikan dan tingkat keefektifan media permainan engklek dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 April 2022, yaitu terdiri dari 6 orang siswa kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau diambil secara heterogen, yang

memiliki tingkatan kemampuan berbeda-beda. Uji coba lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas V A SD Negeri 5 Lubuklinggau yang berjumlah 21 orang, pada hari Kamis tanggal 14 April 2022. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan tingkat keefektifan media permainan engklek yang telah dikembangkan, dari data angket respon siswa dan instrumen soal yang diberikan pada uji coba lapangan (*field testing*).

Kelima, Tahap evaluasi. Setelah melakukan tahapan implementasi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan evaluasi terkait hasil uji coba media permainan engklek pada siswa kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau.

Penyajian Data Uji Coba

Hasil validasi permainan engklek pada pembelajara tema 7 dijabarkan melalui penyajian dan analisis hasil validasi oleh ketiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada tabel berikut:

Tabel 8 Rekapitulasi Penilaian dari Validator

No	Nama	Perolehan Skor			Klasifikasi
		Materi	Media	Bahasa	
1	Rosmarita, S.Pd.	0,88	-	-	Tinggi
2	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	-	0,75	-	Cukup Tinggi
3	Rusmana Dewi, M.Pd.	-	-	0,75	Cukup Tinggi
	Jumlah	0,88	0,75	0,75	Cukup Tinggi
	Rata-rata	0,79			Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel 8 hasil evaluasi dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media terhadap permainan engklek pada pembelajaran tema 7 memperoleh skor 0,79 yang masuk kategori interval skor rata-rata $0,60 \leq V < 0,80$ dengan klasifikasi Cukup Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan engklek pada pembelajaran tema 7 valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis kepraktisan terhadap permainan engklek pada pembelajaran tema 7 dijabarkan melalui penyajian pada tabel berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi dari Penilaian Respon Guru dan Siswa

No	Penilai	Butir Pertanyaan	Skor	Persentase	Klasifikasi
1	Guru	11	53	96%	Sangat Praktis
2	6 siswa	90	81	90%	Sangat Praktis
3	15 siswa	225	274	86%	Sangat Praktis
Total		326	320	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9, penilaian kepraktisan melalui angket respon guru dan juga siswa diketahui mendapatkan tingkat kepraktisan sebesar 98% yang termasuk kategori interval rata-rata skor 81%-100% dengan klasifikasi sangat praktis. Sehingga media permainan engklek pada pembelajaran tema 7 dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis pada uji keefektifan dari media permainan engklek pada pembelajaran tema 7 dilakukan oleh 21 orang siswa kelas

V. Langkah awal yaitu melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus $N\text{-gain}(g)$. Berikut tabel penyajian hasil nilai analisis uji keefektifan:

Tabel 10 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

No	Subjek	Jumlah Nilai Pretest	Jumlah Nilai Posttest
1	15 siswa kelas V SD negeri 5 Lubuklinggau	600	1.232
	Rata-rata	40	82,13
	$N\text{-gain}(g)$	0,70	
	Klasifikasi	Tinggi	

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, diketahui bahwa $N\text{-gain}(g)$ yang didapat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,70 yang termasuk kategori interval $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga media permainan engklek pada pembelajaran tema 7 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pengembangan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau, bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memenuhi dan meningkatkan kualitas keterampilan sosial, hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman langsung melalui kebudayaan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan

yang dimainkan secara berkelompok dengan aturan dan ketentuan yang telah berlaku. Pada permainan engklek, siswa akan diajarkan berkompetensi, bekerja sama, berpikir kritis sesuai dengan penggunaan media dan melatih motorik halus siswa. Desain yang digunakan dalam mengembangkan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 di SD Negeri 5 Lubuklinggau, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media diperoleh skor 0,79 yang masuk kategori interval skor rata-rata $0,60 \leq V < 0,80$ dengan klasifikasi cukup tinggi. Berdasarkan analisis keseluruhan skor yang diperoleh dari hasil uji kelompok kecil (*small group*), uji lapangan (*field testing*) dan uji kepraktisan guru, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 98% dengan klasifikasi sangat praktis. Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa lakukan, diperoleh *N-gain* (g) sebesar 0,70 yang masuk kategori interval $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan engklek pada pembelajaran tema 7 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, G. & Pujiastuti, H. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di SD. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 6 (1), 94.
- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 152.
- Irsalina, A., Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 173-174.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27.
- Maryanti, E., Egok, A.S., Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 4213. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mawartingsih, L., Sholikhah, U. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif *Think Talk Write* (TTW) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong

- Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edusains*, 10(1), 2
- Rozak, A., Darmadi., Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 37.
- erbit Alfabeta.
- Rusman. (2019). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Siregar, L. R., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 44-50
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pen