

Engklek sebagai Sarana Edukatif: Inovasi Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Received:
29/06/2025

¹Annisa Firjatullah, ²Yuni Krisnawati, ³Dedy Firduansyah
Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Accepted:
14/10/2025

*¹annisa13.firjatullah@gmail.com *Corresponding author)

Published:
15/10/2025

²yunikrisnawati.stkippgri@gmail.com

³dedyfirduansyah04@gmail.com

Abstract

This Study aims to develop Engklek game media that meets the criteria of validity, and practicality in the subject of science in grade V students of Elementary School number 46 Lubuklinggau. This study is based on the low participation of students and the lack of media that suits their learning styles, which has an impact on understanding the material. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this study were grade VA students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. Based on the validation results, the media showed that the media was very valid, with an Aiken's V score from the language validator of 0,86 (very valid), a media validator of 0,83 (very valid) and a material validator of 0,88 (very valid). The practicality of the media reached 94% (very practical), which shows that this media is easy to use and understand. Thus, engklek learning media is worthy of being used as an interactive, fun learning alternative and is able to increase students motivation and understanding.

Keywords: traditional games, engklek, practicality, validity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Engklek yang memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan pada mata pelajaran IPAS di siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau. Penelitian ini didasari pada rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya media yang sesuai dengan gaya belajar mereka, yang berdampak pada pemahaman materi. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan media sangat valid, dengan skor Aiken's V penilaian dari validator Bahasa sebesar 0,86 (sangat valid), validator media sebesar 0,83 (sangat valid) dan validator materi sebesar 0,88 (sangat valid). Kepraktisan media mencapai 94% (sangat praktis), yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran Engklek layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Kata kunci: permainan tradisional, engklek, kepraktisan, kevalidan

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses sistematis yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Tujuan utamanya adalah mengoptimalkan potensi peserta didik

serta mendorong peningkatan kualitas hidup mereka (Faizah & Kamal, 2024). Dalam konteks ini, teori konstruktivisme Piaget (1970) dan Vygotsky (1978) menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut penggunaan media yang dapat mengakomodasi beragam gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai masih menjadi tantangan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Seperti yang teramati di SD Negeri 46 Lubuklinggau, metode pembelajaran yang monoton dan dominan verbal menyebabkan rendahnya partisipasi serta pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Hasil wawancara dengan guru pada Januari 2025 mengungkap bahwa sebagian besar nilai IPAS siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini mengindikasikan urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Berdasarkan tinjauan literatur, permainan tradisional seperti Engklek telah terbukti memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian oleh Aktorida dkk. (2022) menunjukkan bahwa media Engklek memiliki validitas 0,79 dan kepraktisan 98% dalam pembelajaran tematik. Sementara itu, Rahayu dkk. (2022) menyoroti manfaat Engklek dalam meningkatkan fokus belajar dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal. Temuan Alifah dan Suryanti (2019) juga mengonfirmasi bahwa penerapan Engklek dapat meningkatkan hasil belajar IPA dengan efektivitas sebesar 79%. Selain itu, penelitian terbaru oleh Muayyad dkk. (2025) mengungkap bahwa integrasi pendekatan Tri-N dalam Engklek berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu diatasi. Sebagian besar studi sebelumnya hanya berfokus pada efektivitas umum permainan Engklek tanpa mengintegrasikannya dengan model pengembangan pembelajaran yang sistematis. Misalnya, penelitian Puspita Sari dkk. (2021) lebih menekankan aspek etnomatematika dalam Engklek Sampar untuk pembelajaran geometri, bukan dalam konteks IPAS. Oleh karena itu, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media Engklek dengan model ADDIE untuk mendukung pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, khususnya di Lubuklinggau.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara permainan tradisional Engklek dengan pendekatan pengembangan ADDIE yang terstruktur, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek hiburan, tetapi juga mengedepankan desain edukatif yang memuat ilustrasi ilmiah, simbol angka, dan konten materi yang relevan dengan kurikulum. Selain itu, media ini dirancang untuk memperkuat karakter ilmiah siswa melalui aktivitas bermain yang terarah.

Teori *learning through play* (Singer dkk., 2003) memberikan landasan kuat bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, fisik, dan intelektual secara

lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Sejumlah penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa Engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak (Susanti dkk., 2021; Sada dkk., 2021; Nurwahidah dkk., 2022), serta mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama antar-siswa. Dengan demikian, pengembangan Engklek sebagai media pembelajaran tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga sejalan dengan upaya pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Engklek yang memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau. Penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media yang tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan desain R&D ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran inovatif yang memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur, sehingga memungkinkan pengembangan produk melalui tahapan yang komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri 46 Lubuklinggau yang berjumlah 9 orang, terdiri dari 3 siswa untuk uji perorangan (*one-to-one*) dan 6 siswa untuk uji kelompok kecil (*small group*), yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru dengan mempertimbangkan variasi kemampuan kognitif (tinggi, sedang, rendah) agar data yang diperoleh lebih representatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk menggali data awal mengenai masalah pembelajaran dan kebutuhan media, sementara angket digunakan untuk mengukur kevalidan produk oleh validator ahli (bahasa, media, dan materi) serta kepraktisan oleh guru dan siswa selama uji coba. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif; kevalidan produk dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk menilai konsensus para ahli, sedangkan kepraktisan dianalisis dengan teknik persentase berdasarkan skala Likert dan Guttman. Pemilihan teknik analisis ini dinilai tepat untuk memberikan bukti objektif mengenai kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan secara lebih luas.

Hasil

Bagian ini menyajikan temuan inti dari proses pengembangan media permainan Engklek, yang mencakup hasil validasi, uji kepraktisan, dan tampilan produk akhir.

Validitas

Berdasarkan penilaian dari tiga validator ahli, media permainan Engklek dinyatakan sangat valid. Hasil perhitungan *Aiken's V* untuk setiap aspek disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Kevalidan Media

Validator	Aspek	Nilai Aiken's V	Kategori
Dr. Dian Ramadhan Lazuardi, M.Pd.	Bahasa	0,86	Sangat Valid
Dr. Leo Charli, M.Pd.	Media	0,83	Sangat Valid
Noni Djunelda Sari, S.Pd.	Materi	0,88	Sangat Valid
Rata-rata		0,86	Sangat Valid

Praktikalitas

Tingkat kepraktisan media diukur melalui respon dari guru dan siswa dalam dua tahap uji coba. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam setting pembelajaran yang sesungguhnya. Data selengkapnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Kepraktisan Media

Kelompok Responden	Skor		Persentase (%)	Kategori
	Perolehan	Maksimum		
Guru	35	40	88%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Perorangan)	41	42	98%	Sangat Praktis
Siswa (Uji Kelompok Kecil)	81	84	97%	Sangat Praktis
Rata-rata			94%	Sangat Praktis

Tampilan Produk Akhir

Produk akhir dari pengembangan ini adalah sebuah media permainan Engklek edukatif yang dicetak pada banner berukuran 300 x 200 cm. Media ini dirancang dengan ilustrasi yang colorful dan integrasi simbol-simbol IPAS, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Revisi dari segi ketahanan fisik dan kejelasan visual telah dilakukan berdasarkan masukan selama uji coba.



Gambar 1 Produk Akhir Media Pembelajaran Engklek

Diskusi

Temuan penelitian ini memberikan landasan empiris bahwa permainan tradisional Engklek, ketika dikembangkan dengan model sistematis seperti ADDIE, dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya valid dan praktis tetapi juga berpotensi tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Validitas

Tingginya nilai kevalidan dari aspek bahasa, media, dan materi (rata-rata Aiken's $V = 0,86$) mengindikasikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan konten, desain, dan komunikasi pedagogis yang ketat. Secara spesifik, validitas bahasa yang tinggi (0,86) menandakan bahwa instruksi dan narasi dalam media telah dikemas secara komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V SD, sehingga memudahkan pemahaman dan mengurangi ambiguitas selama proses pembelajaran (Fitriya dkk., 2023). Sementara itu, skor validitas media yang mencapai 0,83 mencerminkan bahwa desain visual, termasuk layout, warna, dan ilustrasi, dinilai sangat menarik, fungsional, dan mampu menangkap minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Aktorida dkk. (2022) yang juga melaporkan kevalidan tinggi pada media Engklek, namun penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut dengan menyajikan analisis kuantitatif yang lebih rigor menggunakan indeks Aiken's V pada setiap aspek validator secara terpisah, sehingga memberikan peta kevalidan yang lebih komprehensif dan terperinci.

Yang patut mendapat perhatian khusus adalah validitas materi yang paling tinggi (0,88). Skor ini menunjukkan bahwa integrasi konten IPAS ke dalam permainan Engklek telah dilakukan secara sistematis, relevan dengan tujuan pembelajaran kurikulum, dan secara akurat merepresentasikan konsep-konsep ilmiah yang harus dikuasai siswa. Kesesuaian materi ini merupakan elemen krusial yang sering kali terabaikan dalam pengembangan media berbasis permainan, di mana aspek "bermain" kadang lebih dominan daripada pencapaian tujuan instruksional (Emi, 2024). Oleh karena itu, tingginya validitas materi ini tidak hanya menjamin kelayakan akademik media, tetapi juga mengisyaratkan bahwa pendekatan *playful learning* yang diterapkan tidak mengorbankan kedalaman dan akurasi konten yang diajarkan.

Praktikalitas

Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi (94%) membuktikan bahwa media ini tidak hanya valid secara teoretis tetapi juga mudah dan efektif untuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Respon positif dari guru (88%) mengonfirmasi bahwa media ini dirasakan tidak merepotkan dalam hal persiapan dan implementasi, mudah diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta efektif dalam menciptakan iklim belajar yang interaktif. Hal ini sangat penting mengingat guru merupakan ujung tombak implementasi, dan kepraktisan dari perspektif guru menjadi penentu keberlanjutan penggunaan media tersebut di kelas (Lestari dkk., 2024).

Sementara itu, antusiasme dan kemudahan penggunaan yang dirasakan siswa (97-98% across uji coba) memperkuat teori *learning through play* (Singer dkk., 2003) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain secara intrinsik adalah motivator yang powerful. Dalam konteks ini, Engklek berhasil menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low-anxiety*), sehingga siswa merasa aman untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan secara tidak sadar mengonstruksi pemahaman mereka tentang materi IPAS. Tingkat penerimaan yang hampir sempurna dari siswa ini konsisten dengan temuan Rahayu dkk. (2022) yang melaporkan peningkatan fokus belajar melalui

Engklek. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan mengkuantifikasi kepraktisan tersebut dan membedakan persepsi antara guru dan siswa, sehingga memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kelayakan media dari semua pihak yang terlibat.

Kepraktisan yang tinggi dalam uji kelompok kecil (97%) menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif untuk pembelajaran individu tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami soal-soal IPAS yang terdapat dalam permainan. Ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang Zone of Proximal Development, di mana interaksi sosial dengan teman sebaya selama bermain dapat berfungsi sebagai scaffolding alami untuk mencapai pemahaman yang lebih kompleks. Dengan demikian, kepraktisan media Engklek ini mencakup dimensi individual sekaligus sosial, menjadikannya alat yang fleksibel dan adaptif untuk berbagai skenario pembelajaran di sekolah dasar.

Kebaruan dan Implikasi Teoretis

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi yang sinergis antara model pengembangan ADDIE yang terstruktur dengan kearifan lokal permainan Engklek. Berbeda dengan penelitian sebelumnya seperti Puspita Sari dkk. (2021) yang fokus pada etnomatematika, atau Alifah & Suryanti (2019) yang menguji efektivitas tanpa mendalami proses pengembangan, penelitian ini berhasil menyajikan sebuah blueprint yang jelas untuk menciptakan media edukatif yang "siap pakai". Hasil ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky (1978), di mana media ini berfungsi sebagai alat (*tool*) yang memfasilitasi *scaffolding* dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Desain visual yang menarik dan kontekstual berhasil mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik, menjawab tantangan pembelajaran yang monoton seperti yang diidentifikasi di awal.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan ini tidak hanya mendukung temuan-temuan empiris sebelumnya tentang manfaat permainan tradisional, tetapi juga melampauinya dengan menyajikan sebuah produk yang telah teruji validitas dan kepraktisannya melalui metode pengembangan yang sistematis. Media Engklek ini telah membuktikan dirinya sebagai sebuah inovasi yang menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran modern dan warisan budaya lokal yang kaya akan nilai edukatif.

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPA. Penelitian ini berhasil mengembangkan media permainan Engklek yang memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan untuk pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau. Berdasarkan hasil validasi ahli, media dinyatakan sangat valid dengan nilai Aiken's V rata-rata 0,86, sementara uji kepraktisan menunjukkan hasil sangat praktis dengan persentase rata-rata 94%, yang membuktikan bahwa media ini tidak hanya layak secara akademis tetapi juga mudah diimplementasikan dalam situasi pembelajaran nyata. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah subjek uji

coba yang relatif kecil dan belum mengukur efektivitas media dalam jangka panjang. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, mengadopsi desain eksperimen seperti *quasi-experiment* untuk menguji dampak media terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif, serta mengeksplorasi pengembangan versi digital dari media Engklek ini guna meningkatkan skalabilitas dan daya tariknya bagi generasi pelajar digital.

Referensi

- Alifah, K., & Suryanti. (2019). Efektivitas penerapan permainan tradisional Engklek terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3218–3227. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28281>
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan permainan Engklek pada pembelajaran Tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Science Education (LJSE)*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Emi, N. (2024). Pengembangan sikap ilmiah siswa melalui pembelajaran aktif berbasis lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 1355–1367. <https://doi.org/10.24815/jipd.v11i1.32011>
- Faizah, N., & Kamal, A. (2024). Strategi pembelajaran bermakna untuk meningkatkan kualitas hidup peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(2), 467–475. <https://doi.org/10.31851/jpp.v13i2.44333>
- Fitriya, D. A., Susilowati, E., & Prasetyo, Y. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 536–545. <https://doi.org/10.24114/jpdn.v8i1.39582>
- Lestari, R., Putri, S. W., & Aulia, R. (2024). Permainan tradisional dalam pembelajaran IPAS untuk mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 12(2), 121–130. <https://doi.org/10.23887/jipi.v12i2.55940>
- Muayyad, A. N., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). Pengembangan media permainan tradisional Engklek berbasis pendekatan Tri-N untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 444–454. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i2.1103>
- Nurwahidah, F., Ramdani, A., & Fitriani, A. (2022). Media permainan Engklek interaktif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 112–120. <https://doi.org/10.17509/cd.v13i2.51497>
- Puspita Sari, M., Kautsar, F., Maulana, A., Lorensa, F., & Mustika Sari, N. H. (2021). Pemanfaatan Engklek Sampar sebagai etnomatematika dalam pembelajaran geometri bidang datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia (JPMR)*, 6(1), 34–45. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v6i1.14635>
- Rahayu, S., Najiah, A., & Rosmilawati, R. (2022). Pengaruh penggunaan permainan Engklek terhadap fokus belajar dan apresiasi budaya siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.46897>

- Sada, M. E., Ita, E., & Rewo, J. M. (2021). Video pembelajaran Engklek sebagai media interaktif untuk SD. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(4), 530-542. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i4.272>
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2003). *Play = Learning: How play motivates and enhances cognitive and social-emotional growth*. New York: Oxford University Press.
- Susanti, M. P., Putra, Y. D., & Tirtaningsih, M. T. (2021). Pengembangan Engklek interaktif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 87-98. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37845>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.