

# Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik

Received:  
12/10/2023

<sup>1</sup>Sukirman, <sup>2</sup>Hisbullah, <sup>3</sup>Nadiah Tasiah  
Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Accepted:  
27/12/2023

<sup>1</sup>[sukirman@iainpalopo.ac.id](mailto:sukirman@iainpalopo.ac.id)  
<sup>2</sup>[hisbullah@iainpalopo.ac.id](mailto:hisbullah@iainpalopo.ac.id)

Published:  
31/12/2023

<sup>3</sup>[nadiah\\_tasiah0089\\_mhs19@iainpalopo.ac.id](mailto:nadiah_tasiah0089_mhs19@iainpalopo.ac.id) \*Corresponding author)

## Abstract

*This study aims to analyze the needs of learning media, to describe learning media, to test the validation and practicality of learning media based on traditional crankle games, the type of research used is development research or Research and Development with the ADDIE development model. This research was conducted at State Elementary School 41 Batu Putih Palopo City with research subjects totaling 16 students. The data collection techniques used were interviews, questionnaires, documentation and validation sheets. The data obtained were then analyzed qualitatively and quantitatively. This research produces products in the form of learning media based on the traditional game of crankle. Based on the results of the needs analysis obtained from the students' questionnaire of 96%. For validation results from 3 validators (Media, Material and Language), this product gets an average score of 90% with a very valid category. Furthermore, the practicality test obtained from the teacher was 96% and from the students got a perfect score of 100%, both of which met the practical criteria.*

**Keywords:** teaching media; traditional game of engklek; reading literacy

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, untuk mendeskripsikan media pembelajaran, menguji validasi dan praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo dengan subjek penelitian sejumlah 16 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, angket, dokumentasi dan lembar validasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket peserta didik sebesar 96%. Untuk hasil validasi dari 3 validator (Media, Materi dan Bahasa), produk ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya untuk uji praktikalitas diperoleh dari guru sebesar 96% dan dari peserta didik mendapatkan nilai sempurna 100%, keduanya memenuhi kriteria praktis.

**Kata kunci:** media pembelajaran; permainan tradisional engklek; literasi baca

## **Pendahuluan**

Proses pembelajaran yang baik adalah yang menggabungkan aspek interaktif, menyenangkan, menantang, dan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi. Salah satu peran umum seorang guru adalah sebagai fasilitator, sehingga guru seharusnya menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah ketersediaan media pembelajaran yang menarik. Kebermanfaatan media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan (Paseleng & Arfiyani, 2015; Sohibun & Ade, 2017). Ketersediaan media pembelajaran sebagai alat diharapkan dapat memungkinkan guru menciptakan alur pembelajaran yang terintegrasi. Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan proses bermain game dapat mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan sosialisasi. Permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, membuat lingkungan kelas menjadi lebih menyenangkan, dan siswa dapat mengekspresikan semua pengalaman bermain yang mereka peroleh sebelumnya (Safitri et al., 2018).

Permainan melibatkan semua indera dan keterampilan motorik kasar pada anak-anak. Ada banyak jenis permainan, termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional, seperti lompat tali, kelereng, gobak sodor, lompat karet, dan banyak lagi, masih memiliki akar yang dalam di berbagai komunitas. Anak-anak dapat belajar tentang budaya melalui permainan tradisional (Setiawan, 2020). Namun, permainan tradisional berbasis budaya menjadi kurang dikenal karena dominasi permainan modern.

Kombinasi media pembelajaran dengan permainan tradisional akan memicu minat dalam pembelajaran dan memengaruhi hasil pembelajaran; siswa akan lebih memahami materi pembelajaran (Nurdiana & Widodo, 2018). Tujuan pembelajaran akan tercapai ketika siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran. Salah satu cara untuk memahami materi pembelajaran adalah dengan memiliki keterampilan literasi. Literasi adalah dasar penerimaan materi dan melibatkan empat aktivitas: literasi menulis, literasi membaca, literasi numerasi, dan literasi berbicara. Literasi digunakan untuk mendapatkan informasi (Fuad, 2018). Literasi mencakup tidak hanya menulis, membaca, dan sebagainya, tetapi juga aspek lebih luas, seperti pemahaman teknologi, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah untuk situasi sehari-hari (Kharizmi, 2015; Mardina, 2017). Membaca adalah aktivitas yang menyenangkan, tetapi di sisi lain, bisa membosankan tanpa fasilitas dan infrastruktur yang menarik untuk merangsang minat seseorang dalam membaca. Membaca dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas dan melengkapi diri. Membaca sebagai kombinasi berbagai aktivitas, seperti memahami huruf dan kata-kata, serta mampu menarik kesimpulan (Sukirman et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa kelas tiga di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo, ditemukan bahwa isu pokok dan umum terletak pada kemampuan literasi membaca siswa. Pengamatan lain mengungkapkan bahwa siswa sedang bermain permainan tradisional seperti engklek, yang dikenal sebagai gacco di

Palopo. Berdasarkan temuan ini, diperlukan inovasi baru untuk memperkuat literasi membaca siswa, dan peneliti menginisiasi perubahan dengan mengintegrasikan literasi membaca dengan permainan tradisional gacco. Hal ini karena unsur bermain dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa.

Meskipun ada beberapa penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi aspek literasi membaca dan penggunaan media pembelajaran berbasis game, namun penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus dan inovatif. Beberapa penelitian sebelumnya mungkin hanya menyentuh secara umum mengenai literasi atau penggunaan game dalam pembelajaran, tanpa mengeksplorasi secara mendalam interaksi antara keduanya. Penelitian ini, di sisi lain, secara eksplisit memusatkan perhatian pada integrasi literasi membaca dengan permainan tradisional gacco, suatu pendekatan yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan keunikan dengan memilih metode pembelajaran yang mencakup unsur budaya lokal. Pemilihan permainan tradisional sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran memberikan dimensi tambahan yang mungkin tidak menjadi fokus utama dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, walaupun penelitian ini membangun pada penelitian sebelumnya, kefokusannya dan pendekatan yang spesifik membuatnya berbeda dan memberikan kontribusi yang berharga terhadap pemahaman kita tentang pengembangan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Penelitian ini sangat relevan mengingat fokusnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Dalam konteks pendidikan modern, di mana teknologi semakin terlibat dalam proses pembelajaran, penggunaan game sebagai alat pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif (Indarta et al., 2022). Dengan memadukan unsur bermain dan pembelajaran, penelitian ini tidak hanya menyelesaikan masalah literasi membaca yang diidentifikasi dalam observasi terhadap siswa, tetapi juga mengikuti tren pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan sumbangan berarti terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik di era pendidikan modern.

Novelty dari penelitian ini terletak pada pendekatan uniknya dalam menggabungkan literasi membaca dengan permainan tradisional gacco. Pendekatan ini menonjolkan nilai budaya dan tradisional dalam pembelajaran, sementara juga memanfaatkan teknologi modern. Dengan memilih permainan tradisional sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran, penelitian ini menciptakan suatu terobosan yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur pendidikan. Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang minat siswa. Oleh karena itu, novelty dari penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis game, tetapi juga pada pilihan unik untuk mengintegrasikan tradisi lokal dalam proses pembelajaran, memberikan kontribusi berharga terhadap literatur pendidikan kontemporer.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo dari bulan Februari hingga Juli 2023, penelitian ini melibatkan 16 peserta didik kelas III sebagai subjek dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Tahap Analisis mencakup wawancara dengan guru dan angket kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi yang mendukung pengembangan media. Pada tahap Rancangan, dilakukan perancangan komponen-komponen media pembelajaran, seperti pemilihan materi, gambar, dan warna, untuk meningkatkan daya tarik peserta didik. Proses Pengembangan melibatkan implementasi media yang telah dirancang dan uji validasi oleh para validator menggunakan skala likert (1-4) untuk menentukan tingkat validitas produk. Setelah produk dinyatakan valid, selanjutnya produk akan diuji coba pada peserta didik kelas III. Setelah uji coba, siswa akan diberikan angket respon menggunakan skala likert (1-4) mengukur praktikalitas produk yang dikembangkan. Hasil uji validitas dan uji praktikalitas akan dianalisis menggunakan rumus persentase dan dikategorikan berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1** Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Kategori	Persentase
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Cukup Valid	41% - 60%
Tidak Valid	21% - 40%
Sangat Tidak Valid	0% - 20%

**Table 2** Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kategori	Persentase
Sangat Praktis	86% - 100%
Praktis	76% - 85%
Cukup Praktis	60% - 75%
Kurang Praktis	55% - 59%
Sangat Kurang Praktis	54%

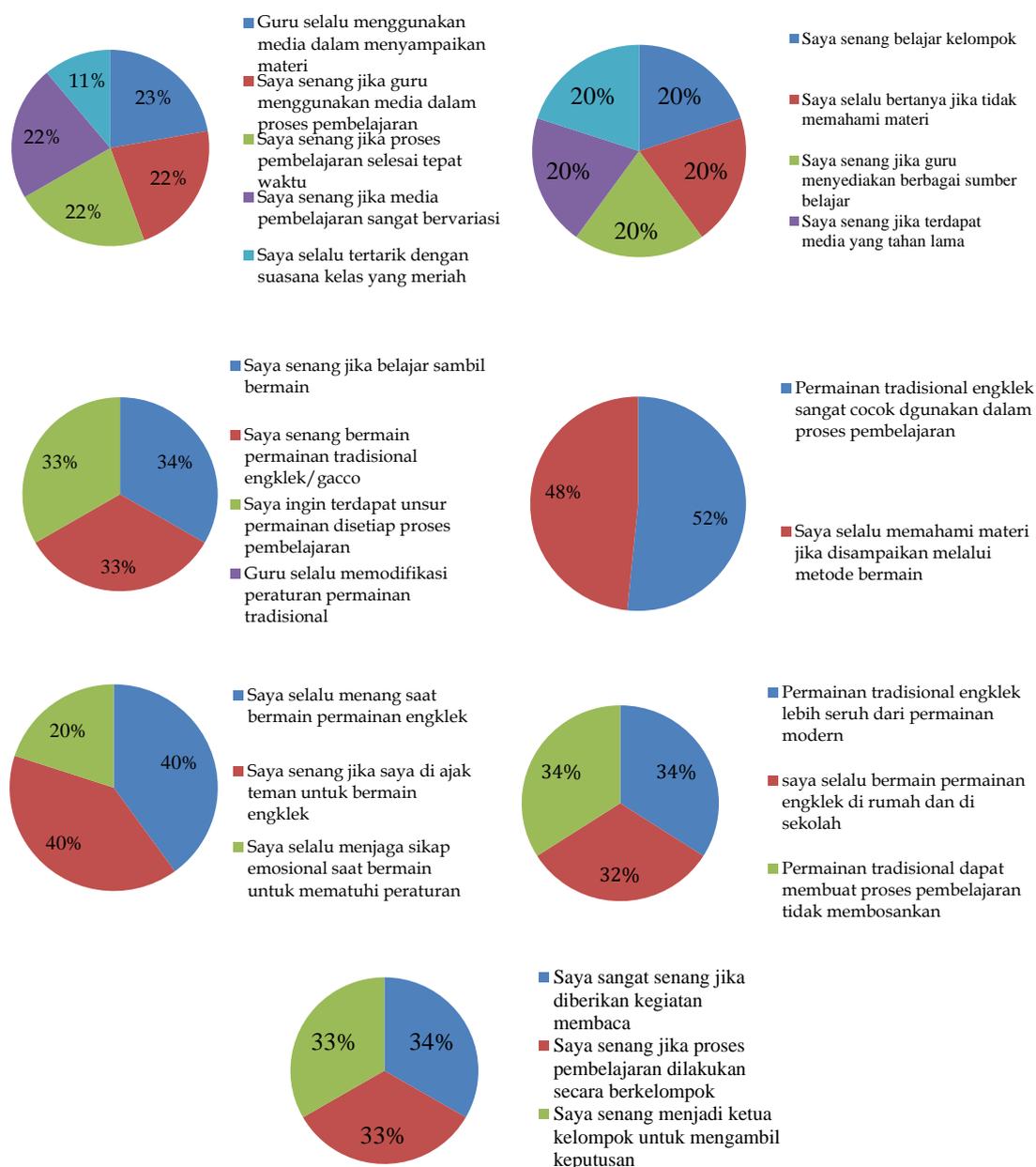
## Hasil

### *Analisis Kebutuhan Produk*

Tahap analisis kebutuhan pada penelitian ini, didapatkan hasil wawancara dari guru wali kelas III Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo mengatakan bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang tersedia sebagai sumber belajar peserta didik, Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, guru merasa sulit dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru pena menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual

melalui proyektor/LCD, sehingga guru merasa efisien terhadap waktu dan tenaga dalam menyampaikan materi dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Adapun informasi tambahan dari guru yang mengatakan bahwa, guru selalu melihat peserta didik bermain permainan tradisional seperti, lompat tali, kotak pos, dan gacco, selain itu guru biasa mendapati sekita 2-3 peserta didik yang membaca buku pada pojok baca kelas saat jam istirahat.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara maksimal, dan dapat mengefisienkan waktu dan tenaga bagi guru. Selain itu peserta didik lebih bersemangat saat belajar dengan penggunaan media pembelajaran. Berikut hasil analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil angket.



Gambar 1 Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan data pada Gambar 1, 23% siswa menyatakan bahwa guru selalu menggunakan media dalam menyampaikan pelajaran, 22% menyatakan senang ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, 22% senang ketika proses pembelajaran selesai tepat waktu, 22% menyukai media pembelajaran yang bervariasi, dan 11% tertarik dengan suasana kelas yang hidup. Diagram tersebut juga mengungkapkan bahwa 20% siswa senang belajar kelompok, 20% selalu bertanya jika tidak memahami pelajaran, 20% senang jika guru menyediakan sumber belajar yang bervariasi, 20% menyukai media yang tahan lama, dan 20% lebih menyukai kegiatan belajar yang dilakukan di luar kelas. Lebih lanjut, berdasarkan diagram tersebut, 34% siswa senang belajar sambil bermain, 33% senang bermain permainan tradisional seperti engklek, 33% berharap ada permainan dalam setiap proses pembelajaran, 52% menyatakan permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan untuk belajar, dan 48% memahami materi jika disampaikan melalui metode bermain. Hasil survei juga menunjukkan bahwa 40% siswa selalu menang ketika bermain permainan tradisional engklek, 40% merasa senang ketika diajak bermain engklek bersama teman, 20% dapat menjaga ketenangan emosi saat bermain sesuai dengan aturan. Selain itu, 34% mengakui bahwa permainan tradisional engklek lebih mengasyikkan dibandingkan permainan modern, 32% selalu bermain engklek di lingkungan rumah dan sekolah, dan 34% menyatakan bahwa permainan tradisional membuat proses belajar tidak membosankan. Dari diagram tersebut, 34% siswa sangat senang jika diberikan kegiatan membaca, 33% senang belajar kelompok, dan 33% senang menjadi ketua kelompok untuk menarik kesimpulan tanpa mengabaikan kerjasama.

### Validitas Produk

**Tabel 3** Hasil Validasi Produk

	Aspek Validasi	Hasil Validasi	Keterangan
Media Pembelajaran	Media	93%	Sangat Valid
Berbasis Permainan	Materi	94%	Sangat Valid
Tradisional	Bahasa	84%	Sangat Valid
	Rata-Rata	90,33%	

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 3, media pembelajaran tradisional berbasis permainan mendapatkan penilaian sangat valid dari aspek media, isi, dan bahasa. Rata-rata skor validasi mencapai 90,33% yang menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Aspek media mendapat penilaian 93%, konten dengan penilaian 94%, dan bahasa dengan penilaian 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah berhasil melewati proses validasi dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran ini memberikan keyakinan bahwa pengembangan yang berbasis permainan tradisional ini telah sesuai dengan standar dan memenuhi kriteria validasi yang disyaratkan.

Setelah produk dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk tersebut pada subjek penelitian, yaitu siswa kelas III SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo. Produk yang dikembangkan berupa banner dengan

menggunakan bahan flexy china yang kedap air dan tahan lama. Produk ini berisi materi pembelajaran umum yang telah dipilih, sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Selain itu, disertakan pula kartu-kartu soal.

### **Kepraktisan Produk**

**Tabel 4** Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Konten	100%	Sangat Praktis
Bahasa	83,33%	Sangat Praktis
Manfaat	100%	Sangat Praktis
Grafik	100%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada Tabel 4, media pembelajaran ini mendapatkan penilaian yang sangat tinggi pada setiap aspek yang diteliti. Kelayakan isi mencapai 100%, menunjukkan kepraktisan yang sangat tinggi, sedangkan aspek bahasa dan manfaat juga mendapat penilaian sangat praktis masing-masing 83,33% dan 100%. Demikian pula, aspek estetika mendapat nilai 100%. Secara keseluruhan, rata-rata skor kepraktisan dari perspektif guru mencapai 96%, yang menggambarkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

**Tabel 5** Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Media	100%	Sangat Praktis
Konten	100%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel 5 menunjukkan hasil uji kepraktisan dari sudut pandang siswa. Pada setiap aspek yang diteliti, yaitu media dan konten, media pembelajaran ini mendapatkan penilaian sempurna, yaitu 100%. Rata-rata praktikalitas dari perspektif siswa juga mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa media pembelajaran ini sangat praktis dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hasil ini memberikan indikasi positif bahwa media pembelajaran tradisional berbasis permainan ini berhasil mencapai tingkat kepraktisan yang tinggi, baik dari sisi guru maupun siswa.

### **Diskusi**

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dengan tujuan memperkuat pemahaman literasi baca peserta didik. Kesadaran akan pentingnya penggunaan bahan ajar menjadi dasar yang kuat dalam proses pembelajaran, dimana hal ini dianggap sebagai fondasi utama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis permainan tradisional menjadi pilihan strategis untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap literasi baca.

Melalui proses analisis kebutuhan yang cermat, peneliti berhasil menggali informasi tentang permasalahan mendasar terkait pemahaman literasi baca peserta didik dan keinginan mereka terhadap ragam media pembelajaran. Peserta didik turut menunjukkan preferensi yang jelas, menginginkan media pembelajaran yang tidak hanya menggabungkan unsur permainan tradisional engklek, tetapi juga memiliki daya tahan yang tinggi serta melibatkan proses pembelajaran berkelompok. Di sisi lain, kendala yang dihadapi oleh para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi sorotan penting dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penyusunan solusi-solusi inovatif yang dapat mengatasi hambatan tersebut, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam menanggapi hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini merespons temuan-temuan yang sejalan dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu, menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan bersifat menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pembelajaran (Hartanti, 2019; Indarta et al., 2022; Magdalena et al., 2021; Tafonao, 2018). Sehingga media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang layak digunakan.

Dalam teori pembelajaran, konsep konstruktivisme dapat diterapkan untuk memahami proses pembelajaran peserta didik. Melibatkan peserta didik sepenuhnya dalam pembelajaran, seperti yang diusung oleh pendekatan konstruktivis, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, membangun pemahaman bersama, dan merangsang proses pembelajaran yang lebih aktif.

Pemilihan permainan tradisional engklek sebagai basis media pembelajaran juga memiliki relevansi dengan pendekatan budaya dalam pembelajaran. Menyematkan unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan keterikatan emosional dan identitas budaya pada peserta didik. Oleh karena itu, teori pembelajaran konstruktivis dan pendekatan budaya menjadi dasar yang kuat dalam merancang solusi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan kontekstual peserta didik.

Pengembangan media dalam penelitian ini melibatkan penyusunan komponen-komponen yang telah dirancang sebelumnya, kemudian dilakukan uji validasi produk oleh sejumlah validator, termasuk validator media, materi, dan bahasa. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk menilai kevalidan atau kelayakan dari produk yang dikembangkan. Jika terdapat revisi yang diusulkan oleh validator, peneliti memiliki hak untuk mempertimbangkan dan memperbaharui media tersebut agar memenuhi kriteria valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa persentase hasil validasi dari ketiga validator memenuhi kriteria sangat valid, dengan rata-rata persentase sebesar 90,33%. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang dalam bentuk spanduk dengan menggunakan bahan flexy china yang tahan air dan memiliki ketahanan terhadap kerusakan. Produk ini tidak hanya memberikan keunggulan dalam segi materialnya,

tetapi juga berisi materi pembelajaran yang bersifat umum, sehingga dapat diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan peserta didik. Selain itu, produk juga dilengkapi dengan kartu pertanyaan, yang bertujuan untuk memberikan dukungan tambahan dalam proses pembelajaran. Keberadaan kartu pertanyaan ini diharapkan dapat memperkaya interaksi antara guru dan peserta didik, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya dikonsept secara inovatif, tetapi juga memperhatikan berbagai aspek yang mendukung keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Hasil validasi yang mencapai kriteria sangat valid pada penelitian ini menjadi dorongan positif yang didukung oleh temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Sejumlah penelitian relevan telah menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bersifat menyenangkan dapat signifikan meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Dasmo et al., 2020; Ulfa & Rozalina, 2019). Temuan ini sejalan dengan hasil validasi yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran juga mendukung hasil penelitian ini. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, penelitian ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan menstimulasi pemahaman yang lebih baik (Sugrah, 2020). Sifat umum materi pembelajaran dalam produk yang dikembangkan memberikan fleksibilitas untuk digunakan oleh berbagai kalangan peserta didik, sesuai dengan prinsip inklusivitas dalam teori pembelajaran.

Pemilihan bahan flexy china sebagai media pembelajaran juga sesuai dengan temuan-temuan penelitian terkait materi pembelajaran yang tahan air dan tahan kerusakan. Hal ini menciptakan keberlanjutan dalam penggunaan media pembelajaran, mengingat keberlanjutan adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, temuan hasil penelitian ini tidak hanya didasarkan pada uji validasi semata, melainkan juga terbukti konsisten dengan temuan penelitian relevan dan prinsip-prinsip teori pembelajaran, memberikan kebermaknaan lebih dalam atas hasil penelitian ini.

Hasil uji praktikalitas guru menunjukkan bahwa produk ini berada dalam kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 96%. Fakta ini memberikan indikasi bahwa tidak hanya valid dari segi isi dan bahasa, tetapi juga mampu memberikan manfaat yang nyata dan memiliki kegrafisan yang baik. Uji praktikalitas peserta didik juga menghasilkan kategori sangat praktis dengan persentase sempurna 100%. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini berhasil diterapkan dengan baik dan memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Dengan demikian, keseluruhan hasil uji praktikalitas secara konsisten menyatakan bahwa produk ini tidak hanya memenuhi standar validitas teoretis, melainkan juga menunjukkan efektivitas tinggi dan kemudahan dalam penerapannya di konteks pembelajaran kelas. Fakta bahwa guru dan peserta didik memberikan penilaian sangat praktis mengindikasikan bahwa produk ini memiliki potensi untuk menjadi alat

pembelajaran yang efektif dan mendukung proses pembelajaran dengan baik. Hal ini memberikan dukungan kuat terhadap keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dukungan yang kuat dari hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dalam penelitian ini dapat diidentifikasi melalui temuan-temuan dari penelitian relevan dan prinsip-prinsip teori pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berhasil tidak hanya harus valid secara teoretis, melainkan juga harus memiliki daya praktis yang tinggi untuk penggunaan di lapangan (Annisa et al., 2020; Munawaroh, 2017; Pertiwi et al., 2018).

Teori konstruktivisme yang diimplementasikan dalam pengembangan media pembelajaran ini juga memberikan kontribusi penting. Mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sesuai dengan teori ini, terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti (Sugrah, 2020). Keberhasilan produk ini dalam uji praktikalitas peserta didik menunjukkan bahwa konsep konstruktivisme dapat berperan efektif dalam merancang media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Pemilihan bahan flexy china yang tahan air dan tidak mudah rusak juga mencerminkan dukungan dari penelitian terkait materi pembelajaran yang mampu bertahan terhadap kondisi lingkungan. Keberlanjutan penggunaan media pembelajaran ini sejalan dengan temuan penelitian terkait keberlanjutan dan ketahanan terhadap kerusakan.

Secara keseluruhan, hasil positif dari uji praktikalitas ini memberikan keyakinan tambahan terhadap potensi penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam konteks pembelajaran kelas. Dengan mempertimbangkan dukungan dari penelitian relevan dan prinsip-prinsip teori pembelajaran, produk ini muncul sebagai inovasi yang signifikan dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Pentingnya hasil positif dari uji praktikalitas guru dan peserta didik juga mencerminkan kesesuaian produk dengan kebutuhan kontekstual pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo. Dalam konteks ini, temuan dari penelitian relevan yang menekankan pada kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran menjadi semakin penting. Hasil positif dari uji praktikalitas ini bukan hanya sekadar mencerminkan kualitas produk, melainkan juga sejalan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.

Dalam pengembangan produk, pemilihan media berbasis permainan tradisional engklek diharapkan dapat memberikan alternatif yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik. Kontribusi teori konstruktivisme dalam konteks ini terlihat dari pengakuan peserta didik terhadap kepraktisan dan kebermanfaatannya produk, yang selaras dengan pendekatan pembelajaran yang memberikan peran aktif kepada peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo, ditemukan bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek sebagai sumber belajar guna memperkuat pemahaman literasi baca peserta didik. Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam memperkuat pemahaman literasi baca peserta didik, telah divalidasi oleh validator media dengan nilai persentase sebesar 93%, validator materi sebesar 94%, dan validator bahasa sebesar 84%. Ketiga persentase tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan Praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional juga memperoleh hasil uji praktikalitas guru sebesar 95%, dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik, yang melibatkan 16 orang, mendapatkan nilai persentase sempurna sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

## Referensi

- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (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.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Fuad, Z. (2018). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 46–59.
- Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia*.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 2(2).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Mardina, R. (2017). Literasi digital bagi generasi digital natives. *Prosiding Conference Paper*. May.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96.
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/J.SCHOLARIA.2015.V5.I2.P131-149>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD*

- Trunojoyo: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan model pembelajaran matematika sd berbasis permainan tradisional indonesia dan pendekatan matematika realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., & Mirnawati, M. (2021). Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 46–61.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22.