

Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional *Engklek* dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar

Ni Gusti Putu Ayu Pertami Yanti*, I Wayan Kertih, Tuty Maryati
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: pertamiyanti29@gmail.com

Dikirim: 10-03-2026; Direvisi: 17-03-2026; Diterima: 20-03-2026

Abstrak: Meskipun pentingnya media pembelajaran inovatif dan responsif secara budaya telah diakui, proses pembelajaran pendidikan ilmu sosial masih didominasi oleh metode pengajaran konvensional yang kurang maksimal dalam menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa. Studi ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan terkait pengembangan dan efektivitas media pembelajaran yang berlandaskan permainan tradisional khususnya dalam menumbuhkan motivasi dan keterampilan bernalar kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *Engklek* dan menganalisis validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya guna menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa. Dengan desain *Research and Development (R&D)* berdasarkan model ADDIE, data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi yang melibatkan ahli media, ahli materi pelajaran, guru, dan siswa kelas VIII SMPN 2 Banjar, Bali. Subjek efektivitas dipilih melalui *purposive sampling*. Data dianalisis dengan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS yang berhasil dikembangkan terbukti sangat layak, praktis, dan secara statistik efektif menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis dengan nilai uji *paired t-test* sebesar ($p < 0,05$). Penelitian ini berkontribusi pada bidang pendidikan yang menunjukkan bahwa media ajar berbasis permainan tradisional mampu secara bersamaan mengembangkan hasil belajar kognitif dan afektif dengan mempertahankan nilai budaya lokal. Implikasi tersebut menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional sebagai teknik pedagogis yang efisien dalam pengajaran IPS agar lebih bermakna, memotivasi, dan berakar pada budaya. Dengan demikian, peneliti selanjutnya direkomendasikan agar mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan budaya yang relevan dengan kebutuhan siswa sehingga mampu menumbuhkan kemampuan kognitif dan afektif lainnya secara maksimal.

Kata Kunci: berpikir kritis; media pembelajaran; motivasi belajar; ilmu sosial; permainan tradisional.

Abstract: Despite the recognized importance of innovative and culturally responsive learning media, the learning process of social studies education remain largely dominated by conventional instruction that inadequately fosters students' learning motivation and critical thinking skills. The study addresses the gap concerning the development and effectiveness of traditional game-based learning media in enhancing motivation and critical thinking skills. The study aims to develop a learning media based on the traditional *Engklek* game and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning motivation and critical thinking skills. Employing R&D design through the ADDIE model, the data were collected with observations, interviews, questionnaires, tests, and documentation involving media experts, subject-matter experts, teachers, and eight grader at SMP Negeri 2 Banjar, Bali. The subject was chosen through purposive sampling. The data were analyzed qualitatively and quantitatively. The findings reveal that the developed

learning media achieved a very feasible, practical and was statistically effective in developing students' learning motivation critical and thinking skills, as indicated by paired-sample t-test results ($p < 0.05$). The study contributes to the education field by providing that traditional game-based learning media can simultaneously enhance cognitive and affective learning outcomes while preserving local cultural values. The implications suggest that integrating traditional games offers a viable pedagogical strategy for meaningful, motivating, and culturally grounded on social sciences learning. Therefore, future researchers are encouraged to develop learning materials based on cultural wisdom that are relevant to students' needs, thereby maximizing the development of their cognitive and affective abilities.

Keywords: critical thinking; learning media; learning motivation; social studies; traditional game.

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia melalui *Visi Indonesia Emas 2045* menegaskan bahwa keberhasilan pembangunan sumber daya manusia tidak sekedar bergantung pada dimensi intelektual dan teknologi, melainkan juga pelestarian nilai kebudayaan serta karakter bangsa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Namun, di era modern ini, kemajuan teknologi dan penyebaran *gadget* memberikan dampak besar pada perilaku dan gaya hidup peserta didik. Menurut penelitian oleh Kartini dan Dewi (2021), aksesibilitas terhadap *gadget* tanpa batas berdampak pada penurunan interaksi sosial, kreativitas, dan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik serta permainan tradisional. Hal ini menyebabkan generasi muda cenderung lebih mengenal permainan digital seperti *Mobile Legends* atau *Free Fire* daripada permainan tradisional seperti *Engklek*, gobak sodor, congklak, atau bentengan yang sarat nilai sosial dan budaya. Padahal, selain aspek kognitif, pendidikan juga memiliki peran vital dalam pembentukan karakter siswa (Prakasa et al., 2023).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran krusial untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap dinamika sosial, budaya, dan nilai-nilai kehidupan dalam Masyarakat. Dalam proses belajar IPS, siswa dituntut agar menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu menganalisis fenomena sosial, menyelesaikan masalah, dan menentukan keputusan yang bertanggung jawab (Sapriya, 2017). Holilah et al., (2025), disebutkan bahwa pembelajaran IPS kelas VIII diarahkan agar siswa mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis, sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia, serta mengembangkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kemampuan bernalar kritis dalam memahami dinamika sosial di masyarakat. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran IPS yang ideal seharusnya tidak terbatas pada orientasi pemahaman kognitif, namun sekaligus membangun karakter dan kemampuan bernalar kritis siswa melalui pengalaman belajar, bermakna yang kontekstual.

Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena didominasi metode ceramah dan hafalan. Penelitian oleh Marjito dan Nurhalipah (2018) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa IPS disebabkan karena materi dianggap terlalu teoretis dan kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Di sisi lain, kemampuan bernalar kritis siswa juga masih rendah karena kurangnya aktivitas yang menantang berpikir dan eksploratif (Faizi,



2023). Pembelajaran IPS di era abad 21 tidak cukup hanya menekankan pada hafalan, melainkan harus mampu menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sejalan dengan penelitian Evariani et al., (2018) yang menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan prestasi belajar IPS dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru IPS yang dilakukan di sekolah, khususnya di SMP Negeri 2 Banjar, masih menghadapi berbagai permasalahan. Pertama, proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, guru masih mendominasi metode ceramah dan buku teks. Hal ini dapat menyebabkan motivasi belajar siswa rendah dan tidak maksimal. Motivasi belajar siswa yang cenderung rendah ditandai dengan minimnya keterlibatan aktif mereka saat diskusi, rendahnya antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menurunnya hasil belajar siswa. Kedua, kemampuan bernalar kritis siswa masih terbatas. Sebagian besar siswa hanya menghafal materi tanpa mampu menghubungkannya dengan permasalahan nyata di masyarakat. Hasil analisis dari observasi memperoleh bahwa mayoritas peserta didik yakni 61,29% motivasi belajar IPS pada siswa tergolong rendah. Fenomena ini berdampak pada potensi siswa dalam bernalar kritis. Temuan ini juga dibuktikan dengan hasil ulangan harian mayoritas siswa SMP Negeri 2 Banjar yang cenderung berada di bawah KKM yang sudah ditentukan yakni 69. Hasil ini semakin memperkuat korelasi antara motivasi belajar dengan kemampuan bernalar kritis.

Salah satu pendekatan yang berpotensi yaitu mengembangkan media ajar berlandaskan permainan tradisional, yaitu *Engklek*, yang sudah dikenal luas di masyarakat. Supriatin et al., (2022) mengungkapkan bahwasannya *Engklek* atau *Sondah* adalah bentuk permainan tradisional yang umumnya dimainkan di lapangan dengan bantuan peralatan, serta dibuat dalam gambar kotak dimana pemainnya melompat dari kotak satu ke kotak yang lain. Dalam konteks pembelajaran IPS, *Engklek* dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif - misalnya dengan menyisipkan pertanyaan atau tantangan terkait materi IPS di setiap petak permainan. Integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting. Pertama, pengintegrasian unsur tradisional dalam media dapat mengembangkan motivasi belajar melalui aktivitas belajar yang interaktif, kinestetik, serta kontekstual (Ni'mah & Affrida, 2025). Kedua, melatih kemampuan bernalar kritis, karena siswa harus berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah yang muncul dalam proses bermain (Sutyaningsih et al., 2025). Ketiga, menjadi sarana pelestarian permainan tradisional yang relevan dengan semangat pendidikan berbasis kearifan lokal (Zein & Rahayu, 2022). Oleh karena itu, media ajar IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang dirancang tidak hanya menjadi inovasi pendidikan yang kreatif, tetapi juga menjadi strategi untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya bangsa.

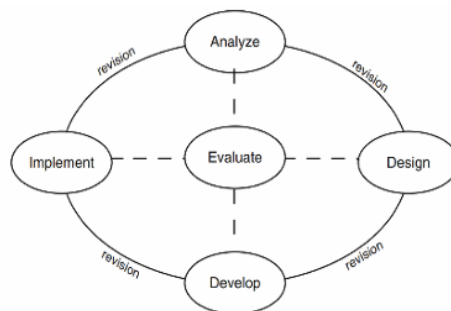
Merujuk pada uraian pendahuluan ini, dapat dijelaskan bahwa studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang valid, praktis dan efektivitas menumbuhkan motivasi belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa SMP Negeri 2 Banjar. Pengembangan media pembelajaran ini dinilai penting untuk dilakukan karena menyediakan alternatif pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan menyenangkan, mendukung pelestarian budaya lokal, dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keunikan



dari media ini terdapat pada papan permainan *Engklek* yang dimodifikasi dengan soal-soal, dilengkapi dengan buku panduan penggunaan, serta praktis digunakan di dalam maupun luar kelas tanpa sarana pendukung yang kompleks. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Engklek* untuk menumbuhkan kemampuan kognitif dan afektif secara bersamaan.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *Engklek* dan menganalisis validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya guna menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa. Studi ini dikembangkan dengan penelitian pengembangan (*RnD*) yang diaplikasikan berdasarkan model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE digunakan karena tahapannya yang dinilai relevan dengan tujuan penelitian ini yaitu tidak hanya menghasilkan produk, tetapi sekaligus menguji keefektifan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali. Waktu penelitian berlangsung selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yang mencakup tahap perencanaan, pengembangan, uji coba terbatas, revisi, uji coba luas, hingga produk akhir. Subjek penelitian meliputi Ahli media dan ahli materi IPS untuk validasi produk, Guru IPS SMP Negeri 2 Banjar sebagai praktisi dan Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar sebagai pengguna utama media (kelompok kecil ± 10 siswa, kelompok luas ± 30 siswa). Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri atas teknik observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar dan tes kemampuan bernalar kritis. Prosedur pengembangan media dapat dilihat pada Gambar 1, yang menggambarkan 5 tahapan pengembangan.



Gambar 1. Desain pengembangan dengan model pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE diuraikan menjadi beberapa fase/langkah, yaitu langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah analisis (*Analyze*) dilaksanakan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran IPS dan kebutuhan media ajar inovatif. Tahap desain (*Design*) mencakup penyusunan rancangan awal media pembelajaran yang meliputi desain alur permainan, desain tampilan media, dan perancangan instrumen keterampilan berpikir kritis serta motivasi belajar. Selanjutnya, pada langkah pengembangan (*Development*), media yang telah dirancang dikembangkan menjadi prototipe dan divalidasi oleh para ahli.

Media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar. Tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran IPS. Selama implementasi (*Implementation*), peneliti mengamati aktivitas siswa, mengukur tingkat motivasi belajar melalui angket, serta menguji kemampuan bernalar kritis melalui tes yang disesuaikan dengan indikator capaian pembelajaran IPS.

Temuan data yang didapatkan melalui proses pengumpulan data dianalisa melalui metode analisis kualitatif maupun kuantitatif. Hasil dari observasi, wawancara, serta masukan ahli, dilakukan dengan deskriptif. Sementara itu, data kevalidan produk yang diperoleh dari kuesioner ahli validasi (isi, media dan materi pembelajaran) dianalisis untuk menentukan validitas media yang dikembangkan. Data dari praktisi guru dan kuesioner respon siswa dianalisis untuk menentukan kepraktisan media yang dikembangkan. Dalam proses uji coba, implementasi dilaksanakan dengan uji kelompok kecil (10 siswa) dan uji kelompok besar (30 siswa). Penilaian motivasi belajar siswa diukur dengan aspek penilaian ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan kemampuan bernalar kritis dengan masing-masing items bernilai skala 4.

Teknik pengujian validitas dan kepraktisan media diterapkan dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Details:

P = Skor Persentase
X = Skor
N = Skor Maksimum

Hasil penghitungan skor validitas dan uji coba kepraktisan dikonversikan ke dalam kategori sesuai Tabel 1 dan Tabel 2. Rata-rata skor pada masing-masing hasil validitas ahli dan kepraktisan dikonversikan ke dalam bentuk persentase dan klasifikasi sebagai berikut.

Table 1. Kategori Validitas

Persentase (%)	Kategori validitas
< 21%	Sangat tidak valid
21% < skor ≤ 40%	Tidak valid
41% < skor ≤ 60%	Cukup valid
61% < skor ≤ 80%	Valid
81% < skor < 100%	Sangat valid

Sumber: (Riduwan, 2015)

Table 2. Kategori Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
85,01 - 100%	Sangat praktis
75,01 - 85%	Praktis
60,015 - 75,00%	Cukup praktis
50,01 - 60,00%	Kurang praktis
< 50,00%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Riduwan, 2015)

Selanjutnya, teknik analisis yang digunakan untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan adalah uji-t (*paired sample t-test*) berbantuan aplikasi IBM SPSS *version 23.0 for windows*. Hipotesis yang diuji dapat dideskripsikan berikut



ini.

Hipotesis 1: terdapat perbedaan kemampuan bernalar kritis siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *Engklek*.

$$H_0: \mu A_1 y_1 = \mu A_2 y_1$$

$$H_1: \mu A_1 y_1 \neq \mu A_2 y_1$$

Keterangan:

$\mu A_1 y_1$: Nilai kemampuan bernalar kritis siswa sebelum diterapkan pembelajaran berbantuan media ajar berlandaskan permainan tradisional *Engklek*

$\mu A_2 y_1$: Nilai kemampuan bernalar kritis siswa setelah diterapkan aktivitas pembelajaran melalui media ajar berlandaskan permainan tradisional *Engklek*

Hipotesis 2: terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum diterapkan pembelajaran dengan media ajar berbasis permainan tradisional *Engklek* dan sesudah diterapkan.

$$H_0: \mu A_1 y_2 = \mu A_2 y_2$$

$$H_1: \mu A_1 y_2 \neq \mu A_2 y_2$$

Keterangan:

$\mu A_1 y_2$: Nilai motivasi belajar siswa sebelum diterapkan aktivitas belajar dengan media ajar berbasis permainan tradisional *Engklek*

$\mu A_2 y_2$: Nilai motivasi belajar siswa setelah diterapkan aktivitas belajar dengan media ajar berbasis permainan tradisional *Engklek*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran berlandaskan permainan *Engklek* dihasilkan dengan lima tahapan sesuai model ADDIE. Hasil pada tahap analysis menghasilkan temuan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas VIII SMP pada pembelajaran IPS. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di SMP Negeri 2 Banjar pada materi *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar dalam Pemenuhan Kebutuhan Ekonomi*. Selanjutnya, tahap desain meliputi lima aspek utama, yaitu tujuan pembelajaran, alur permainan *Engklek* dan integrasi materi IPS, desain komponen media, storyboard dan tata letak media, serta instrumen penelitian. Adapun hasil *storyboard* dan tata letak media ajar yang berhasil dirancang dapat diamati dalam Gambar 2.



Gambar 2. Hasil *storyboard* dan tata letak media pembelajaran



Gambar 3. Penggunaan media pembelajaran di luar kelas

Pada tahap pengembangan, rancangan media ajar IPS berlandaskan permainan *Engklek* diwujudkan menjadi produk nyata yang langsung bisa dipergunakan pada kegiatan belajar di kelas. Perangkat pendukung aktivitas belajar juga dikembangkan, meliputi penyusunan aturan permainan, lembar kerja siswa (LKS), kartu soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta panduan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *Engklek*. Dengan demikian, tahap *develop* menghasilkan produk media IPS berlandaskan permainan *Engklek* yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi dan mampu untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya, yaitu tahap implement, guna melihat efektivitasnya dalam menumbuhkan motivasi belajar maupun kompetensi bernalar kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar.

Tahapan implementasi pada pengembangan ini diikuti dengan proses validasi produk berdasarkan uji kelayakan ahli media dan ahli materi. Uji kelayakan digunakan sebagai upaya menguji validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah diuji validitas dan disempurnakan sesuai saran, arahan, maupun kritis ahli, produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak tanpa revisi. Adapun rangkuman hasil validitas ahli terhadap produk media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* ini disajikan dalam bentuk Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (Skala 4)	Persentase (%)	Kategori
1.	Kelayakan Isi	3,45	86,25	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	3,72	93	Sangat Valid
3.	Bahasa dan Komunikasi	3,38	84,5	Sangat Valid
4.	Tampilan Visual dan Desain	3,71	92,75	Sangat Valid
5.	Kegunaan (<i>Usability</i>)	3,54	88,5	Sangat Valid
6.	Nilai Budaya dan Etika	3,46	86,5	Sangat Valid
7.	Evaluasi dan Kebermanfaatan	3,67	91,75	Sangat Valid
Rata-rata Total		3,56	89,06	Sangat Valid

Hasil analisis uji validitas ahli media dan materi menyatakan bahwa desain media telah valid dan tidak terdapat saran yang memerlukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan sebanyak 30 siswa dan 5 orang guru. Dengan cara melakukan tabulasi data skor hasil kuesioner respon guru dan siswa

dengan mengelompokkan beberapa item pernyataan berdasarkan seluruh aspek yang diuji. Rangkuman hasil uji kepraktisan dapat diamati dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Persentase	Keterangan
Kepraktisan Media oleh Guru	90,00%	Sangat Praktis
Kepraktisan Media oleh Siswa	93,08%	Sangat Praktis

Tabel 4 mencerminkan bahwasannya perolehan kepraktisan media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* oleh guru sebesar 90%, yang artinya bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* sangat praktis digunakan oleh guru. Begitupula kepraktisan media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* oleh siswa sebesar 93,08%, yang artinya bahwa media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* sangat praktis digunakan oleh siswa.

Perolehan data melalui proses evaluasi pada *pre-test* dan *post-test* pada uji efektifitas untuk variabel kemampuan bernalar kritis dan motivasi belajar siswa. Adapun rekapitulasi statistik deskriptif data tersebut terdapat dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

Statistik	Pre-Test Bernalar Kritis	Post-Test Bernalar Kritis	Pre-Test Motivasi Belajar	Post-Test Motivasi Belajar
N (Jumlah Sampel)	30	30	30	30
Mean (Rata-rata)	55,32	83,19	66,13	88,75
Median	52,78	82,64	66,88	88,13
Minimum	38,89	65,28	55	78,75
Maksimum	76,39	98,61	78,75	97,5
Standar Deviasi	10,76	9,02	7,19	5,63

Uji efektivitas dilakukan untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan. Sebelum dilakukan analisis hipotesis, beberapa uji asumsi klasik telah dilaksanakan agar memenuhi prasyarat uji t berpasangan. Pengujian asumsi klasik yang diterapkan terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, serta uji linieritas data. Pada hasil analisis, uji normalitas data menunjukkan nilai *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* terdapat semua data adalah 0,05 sehingga, H_0 diterima. Hasil ini merepresentasikan data tes kemampuan bernalar kritis dan motivasi belajar siswa baik kelas *pre-test* dan kelompok *post-test* berdistribusi secara normal. Kemudian, hasil uji homogenitas varians tes kemampuan bernalar kritis dan motivasi belajar siswa membuktikan nilai *Sig.* lebih dari 0,05. Ini bermakna bahwasannya varians data dari seluruh variabel yang terlibat pada studi ini terbukti homogen. Hasil pengujian linieritas juga menggambarkan hasil yang bermakna adanya hubungan linier yang signifikan data *pretest* dengan *posttest* dengan nilai *Linearity (p-value)* < 0,05 yaitu 0,000. Pada tabel juga diperoleh hasil signifikansi pada komponen *Deviation from Linearity (p-value)* > 0,05 yakni 0,984 dan 0,875 yang maknanya tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas.

Setelah uji asumsi klasik terpenuhi, uji hipotesis dapat dilakukan dengan menguji dua hipotesis yang telah diformulasikan sebelumnya. Hasil pengujian *paired sample t-test* pada penelitian ini tersaji pada Tabel 6.



Tabel 6. Hasil Uji-t Berpasangan

Variabel	Kelompok	Nilai Sig.	Keterangan
Bernalar Kritis	Pre Test	0,000	< 0,05
	Post Test		
Motivasi Belajar	Pre Test	0,000	< 0,05
	Post Test		

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 6, membuktikan nilai *Sig.* 0,000 di mana level *Sig.* ini $> 0,05$. Dengan merujuk temuan tersebut, H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Ini bermakna bahwa ada perbedaan antara kemampuan bernalar kritis siswa antara sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media ajar berlandaskan permainan tradisional *Engklek* dengan sesudah diterapkan media tersebut. Ini artinya bahwa media ajar berlandaskan permainan tradisional *Engklek* efektif guna menumbuhkan kemampuan bernalar kritis siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar.

Tabel 6 merepresentasikan hasil nilai signifikansi pada motivasi belajar siswa = $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Temuan statistik ini bermakna bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum diterapkan pembelajaran dengan media ajar berbasis permainan tradisional *Engklek* dan sesudah diterapkan media yang dikembangkan ini. Ini artinya bahwa media ajar yang dikembangkan berlandaskan permainan tradisional *Engklek* efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk motivasi belajar siswa = $0,000 < 0,05$, sehingga menyimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini membuktikan adanya perbedaan motivasi belajar pada siswa sebelum dan sesudah aktivitas belajar menggunakan media permainan *Tradisional Engklek* diaplikasikan. Hasil ini merepresentasikan bahwa media ajar berlandaskan permainan tradisional *Engklek* yang sudah dikembangkan telah efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Banjar.

Fase evaluasi ialah prosedur akhir pada proses pengembangan media dengan model *ADDIE* secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk meminimalkan kesalahan sehingga dapat diperbaiki segera. Evaluasi didasarkan pada masukan, saran, dan analisis dari ahli dan implementasi. Berdasarkan hasilnya, diperoleh simpulan bahwa media ajar mempergunakan permainan tradisional *Engklek* terbukti valid, praktis dan efektif menumbuhkan motivasi belajar serta kemampuan bernalar kritis siswa. Maka dari itu, media pembelajaran ini relevan digunakan pada proses belajar IPS di jenjang kelas VIII SMP.

Pembahasan hasil penelitian terdiri dari empat sub-pembahasan, yang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Rancang Bangun Media Pembelajaran Permainan Engklek Tradisional

Prosedur pengembangan ini dilakukan melalui tahap-tahap terstruktur yang mengacu pada prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Pada tahap analisis awal, beberapa masalah fundamental ditemukan dalam pembelajaran ilmu sosial di kelas 8 SMP Negeri 2 Banjar. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung belajar lebih efektif ketika pembelajaran bersifat aktif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran inovatif seperti permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar yang bermakna (Nursiniah et al., 2025). Siswa menunjukkan motivasi yang relatif rendah dalam



belajar ilmu sosial, yang tercermin dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan bernalar kritis siswa belum mengalami perkembangan dengan maksimal karena aktivitas belajar yang dilakukan masih terbatas satu arah serta didominasi *teacher centred*, yang berdampak pada keterbatasan siswa untuk menganalisis masalah dan mengemukakan pendapat secara mandiri. Hal ini sejalan dengan tinjauan literatur yang menyatakan bahwa strategi belajar berlandaskan permainan interaktif dapat membangun motivasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran ilmu sosial (Sakti & Kisworo, 2023). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, motivasi siswa sangat penting karena berkaitan dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2023).

Pada tahap desain, pengembangan media pembelajaran ilmu sosial berdasarkan permainan tradisional Engklek dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada kebutuhan dan karakteristik belajar siswa kelas VIII. Tahap ini dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan Hasil Pembelajaran Ilmu Sosial Kelas VIII Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), merancang alur permainan Engklek yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur-unsur pembelajaran ilmu sosial, dan merancang instrumen penelitian. Pada tahap pengembangan, langkah-langkah yang diambil meliputi pembuatan papan permainan Engklek Ilmu Sosial yang dimodifikasi dengan kotak-kotak berisi pertanyaan, tugas, atau skenario sosial yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Ilmu Sosial kelas VIII; menyusun panduan untuk guru dan siswa; serta memvalidasi produk oleh ahli media dan ahli materi pelajaran untuk menilai kelayakan, daya tarik tampilan, dan kesesuaian konten media dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran sejarah berbasis Engklek tradisional diuji secara bertahap untuk menentukan kelayakan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan uji coba terbatas untuk mendapatkan gambaran awal respons siswa terhadap penggunaan media tersebut, diikuti dengan uji coba berskala besar untuk mengukur efektivitas media ajar dalam mengembangkan keinginan belajar serta kemampuan bernalar kritis siswa kelas VIII. Pada tahap evaluasi, penilaian terhadap media pembelajaran sejarah berbasis permainan Engklek tradisional dilakukan melalui dua bentuk evaluasi, yakni penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif diaplikasikan pada kegiatan pengembangan dan pengujian media, yang mencakup validasi ahli media dan ahli materi pelajaran, pengamatan aktivitas dan respons siswa selama penggunaan media. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi selesai untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran *Engklek* dapat menumbuhkan motivasi belajar maupun kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas VIII SMP, sehingga tingkat keberhasilan medianya untuk mewujudkan target belajar yang sudah ditetapkan dapat disimpulkan.

Validitas Media Pembelajaran berbasis Permainan Engklek

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, media ajar IPS berlandaskan permainan tradisional *Engklek* memperoleh persentase kelayakan yaitu 89,09% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dalam hal desain, tampilan, integrasi materi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas VIII. Media pembelajaran Engklek dianggap mampu menyajikan materi pelajaran sejarah dan geografi secara



kontekstual dan menarik, sehingga cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Validitas tinggi media pembelajaran berbasis permainan Engklek disebabkan oleh pemenuhan beberapa aspek yang dievaluasi, termasuk kelayakan konten, kelayakan penyajian, bahasa dan komunikasi, tampilan visual dan desain, kegunaan, nilai budaya dan etika, serta evaluasi dan kegunaan instruksional. Media pembelajaran ini menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi karena konten instruksionalnya sepenuhnya selaras dengan persyaratan kurikulum Ilmu Sosial untuk kelas VIII SMP dalam Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran melalui struktur yang sistematis dan mudah dipahami. Kerangka permainan, tahap aktivitas pembelajaran, dan integrasi antara konten Ilmu Sosial dan mekanisme permainan disusun secara logis, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang terarah dengan baik. Kejelasan dalam penyajian ini meminimalkan potensi kesalahpahaman dan meningkatkan kohesi antara tujuan pembelajaran, aktivitas instruksional, dan evaluasi.

Validitas tinggi media ini didukung oleh desain visual yang menarik dan proporsional, dimana karakteristik desain ini sesuai dengan kebutuhan siswa di jenjang SMP dan secara efektif meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan warna, ilustrasi permainan, dan elemen tata letak yang konsisten memperkuat peran media sebagai alat instruksional komunikatif rather than sekadar permainan rekreasi (Shabrina et al., 2025). Selain daya tarik visualnya, media ini memiliki nilai fungsional yang kuat dalam menilai hasil belajar. Penyertakan kartu pertanyaan berbasis HOTS, lembar kerja siswa, dan panduan reflektif memungkinkan guru untuk mengevaluasi keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konseptual siswa secara lebih komprehensif.

Selain itu, skor validitas yang tinggi dipengaruhi oleh kesederhanaan aturan permainan, fleksibilitas implementasi di kelas, dan kemandirian media dari persyaratan teknologi yang kompleks. Kemudahan penggunaan ini meningkatkan kemungkinan implementasi berkelanjutan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan tambahan yang ekstensif. Konten IPS yang terintegrasi dalam permainan Engklek telah disesuaikan secara cermat dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang diharapkan, dan konteks kehidupan nyata siswa. Penyesuaian ini memastikan bahwa aktivitas permainan tetap berfokus pada pencapaian hasil pembelajaran, sehingga nilai pendidikan dari permainan tetap terjaga. Integrasi pertanyaan kontekstual dan isu sosial dunia nyata semakin mendorong siswa untuk terlibat dalam berpikir kritis dan analitis (Novitasari et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis permainan Engklek tradisional juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan etika sosial, seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab. Penerapan berbagai nilai kebudayaan ini tidak sekedar meningkatkan relevansi pendidikan IPS namun menyelaraskan media dengan tujuan pendidikan karakter dan pelestarian kebijaksanaan lokal. Hal ini diperkuat dengan pemilihan bahasa komunikatif yang relevan dengan level perkembangan kognitif siswa yang memudahkan pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan mendukung implementasi proses pembelajaran yang efektif (Nugraha & Manggalastawa, 2021).



Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis Permainan Engklek

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang tercantum dalam tabel, media pembelajaran sejarah berbasis permainan Engklek tradisional memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90,00% dari guru, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dianggap mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif tanpa memerlukan persiapan yang rumit atau waktu yang berlebihan. Selain itu, hasil uji kepraktisan dari siswa memperoleh persentase lebih besar, yakni 93,08% pada kategori sangat praktis. Hal ini menggambarkan bahwa siswa menganggap media ajar tersebut mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Tingkat kepraktisan yang tinggi dari perspektif siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran Engklek sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas VIII. Studi ini relevan dengan studi Shabrina et al., (2025) yang mendeskripsikan bahwa pemilihan media ajar yang tepat harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi yang dicapai dalam studi ini disebabkan oleh pemenuhan semua aspek dan indikator kepraktisan, termasuk kesesuaian kurikulum, penyajian materi, manfaat instruksional, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran berbasis permainan Engklek yang dikembangkan selaras dengan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Sosial, memungkinkan integrasi yang mulus ke dalam pengajaran di kelas tanpa memerlukan penyesuaian tambahan pada rencana pengajaran yang sudah ada. Media pembelajaran ini dianggap sangat praktis karena aktivitas permainan terintegrasi dengan pertanyaan pengajaran dan tantangan belajar yang secara aktif melibatkan siswa dan mempertahankan fokus mereka, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar. Keselarasan antara media pembelajaran dan konten pengajaran memberikan dampak positif dalam memaksimalkan efisiensi belajar dari media yang dikembangkan (Kosim et al., 2024).

Keterpraktisan tinggi media pembelajaran berbasis permainan Engklek juga dipengaruhi oleh penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan ramah siswa, yang meminimalkan kebutuhan guru untuk memberikan penjelasan berulang. Penjelasan konseptual yang jelas dan cakupan materi yang komprehensif memungkinkan siswa memahami topik pembelajaran secara mandiri melalui aktivitas permainan. Selain itu, relevansi contoh dan ilustrasi dengan konten Ilmu Sosial mengubah konsep abstrak menjadi representasi yang lebih konkret dan kontekstual, memudahkan pemahaman siswa. Ini relevan dengan karakteristik media ajar yang efektif, yang di mana menekankan penggunaan bahasa komunikatif dan ilustrasi menarik untuk mendukung pengalaman belajar yang bermakna (Masdar et al., 2024).

Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil uji efektivitas yang disajikan dalam tabel, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel kemampuan bernalar kritis dan motivasi belajar dalam perbandingan antara nilai *pre* dan *post-test* menunjukkan nilai $0,000 <$ dari level signifikansi 0,05. Perolehan nilai ini membuktikan terjadinya perbedaan signifikan yang terjadi pada kemampuan bernalar kritis dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ajar IPS berlandaskan permainan



tradisional *Engklek*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Engklek* memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan kedua variabel tersebut.

Media pembelajaran berbasis permainan *Engklek* tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena efektivitas ini disebabkan oleh integrasi aktivitas permainan dengan pertanyaan dan tugas yang didasarkan pada *High Order Thinking Skills* (HOTS). Selama proses bermain *game*, siswa tidak sekedar dilibatkan dalam proses menghafal informasi. Mereka juga didorong agar menganalisa masalah, menilai situasi, dan membuat keputusan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam permainan. Temuan ini sesuai pendapat Darwin et al., (2024) yang melaporkan bahwasannya media ajar dengan permainan dapat efektif mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran berbasis pengalaman semacam ini memberikan peluang siswa untuk aktif membangun pengetahuan dengan interaksi langsung terhadap masalah autentik, daripada hanya memperoleh informasi dengan keterlibatan pasif (Julia et al., 2024).

Di samping itu, mekanisme permainan *Engklek* menuntut siswa agar mengaitkan berbagai konsep sosial terhadap konteks kehidupan nyata. Pertanyaan dan tantangan yang tertanam di setiap tahap permainan mendorong siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat, mempertimbangkan solusi alternatif, dan menarik kesimpulan logis. Aktivitas semacam ini secara langsung melatih indikator kunci pemikiran kritis, termasuk analisis, interpretasi, dan inferensi (Novitasari et al., 2023). Integrasi permainan *Engklek* tradisional ke dalam media pembelajaran juga merangsang keterampilan penyelesaian masalah dengan memberi peluang pengalaman untuk siswa agar memperoleh wawasan baru (Yuniwanti et al., 2024). Akibatnya, tercapai peningkatan signifikan dalam keterampilan pemikiran kritis siswa.

Dari perspektif motivasi belajar, efektivitas media pembelajaran berbasis *Engklek* dipengaruhi oleh sifat permainan yang menyenangkan, menantang, dan partisipatif. Elemen permainan tradisional menciptakan lingkungan belajar yang minim tekanan, yang mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan minat siswa terhadap materi IPS. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan menumbuhkan pengalaman belajarnya yang penuh makna, karena siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan emosional dan fisiknya. Media ajar berlandaskan permainan tidak sekedar mengembangkan pemahaman konseptual, media ini mendorong motivasi melalui aktivitas interaktif menyenangkan (Darwin et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar juga dapat dijelaskan melalui model ARCS. Media permainan *Engklek* menarik perhatian siswa melalui aktivitas kinestetik dan kompetisi yang sehat. Relevansi diperkuat karena materi pembelajaran dihubungkan dengan realitas sosial dan ekonomi siswa. Kepercayaan diri siswa berkembang saat mereka berhasil menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan permainan, sementara kepuasan dicapai melalui permainan yang sukses dan penguatan positif dari guru dan teman sebaya. Melalui konteks budaya yang familiar, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan mengembangkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal mereka (Putri et al., 2025).

Efektivitas media pembelajaran ini semakin diperkuat oleh interaksi siswa dan kolaborasinya selama proses bermain. Pembelajaran dengan permainan *Engklek* menyediakan aktivitas yang menarik dan menyenangkan melalui interaksi antar teman sebaya, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dalam pembelajaran



Ilmu Sosial (Nugraha & Manggalastawa, 2021). Diskusi, pertukaran ide, dan pengambilan keputusan kolaboratif mendorong siswa untuk belajar dari satu sama lain dan menghargai perspektif yang beragam. Interaksi sosial semacam ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperdalam pemahaman konseptual, karena siswa diharuskan untuk mengartikulasikan alasan dan membela argumen secara logis. Temuan ini konsisten dengan Zein dan Rahayu (2022) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan *Engklek* dinilai lebih efisien menumbuhkan keinginan belajar dan hasil kognitif siswa daripada dengan instruksi tanpa permainan berbasis nilai tradisional.

KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berdasarkan permainan tradisional *Engklek* menggunakan model ADDIE telah valid, praktis, dan efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar. Media pembelajaran berbasis permainan *Engklek* yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas dan praktisitas yang tinggi, sebagaimana dikonfirmasi oleh evaluasi ahli, penilaian guru, dan tanggapan siswa menggambarkan media tersebut sesuai dan layak untuk implementasi di kelas. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan perkembangan signifikan pada kompetensi bernalar kritis serta motivasi belajar siswa setelah implementasi media pembelajaran berbasis *Engklek*. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional ke dalam pengaplikasian belajar mampu membangun proses belajar yang menarik, bermakna, serta berpusat pada siswa melampaui hafalan mekanis.

Hasil penelitian juga menyoroti bahwa media pembelajaran yang berakar pada budaya dapat secara bersamaan mendukung perkembangan kognitif dan keterlibatan afektif sambil berkontribusi pada pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Dengan mengintegrasikan konten Ilmu Sosial ke dalam permainan tradisional interaktif dan kontekstual, siswa didorong untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran, dan menghubungkan konsep akademik dengan konteks sosial nyata. Hal ini mencerminkan bahwa media ajar berbasis *Engklek* ialah solusi inovatif bagi pendekatan instruksional konvensional dalam pembelajaran IPS.

Kesimpulannya, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa media ajar berbasis permainan *Engklek* ini mampu berguna menjadi strategi instruksional yang efisien dalam mengembangkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis di jenjang siswa SMP. Disarankan agar pendidik mempertimbangkan untuk mengadopsi dan menyesuaikan media serupa yang responsif secara budaya dalam mata pelajaran dan konteks lain, sementara penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi implementasi yang lebih luas, desain perbandingan, atau dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih terhadap penulis lainnya atas perannya sebagai penasihat akademik, dan kepada penulis kedua atas bimbingannya dalam penyusunan artikel jurnal ini. Kami juga menyatakan terima kasih dengan



tulus pada kepala sekolah, guru, staf, dan siswa SMP Negeri 2 Banjar atas partisipasi dan dukungan berharga mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darwin, B. Y., & Juhata. (2024). Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5066–5076. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/15619>
- Faizi, M. N. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan bernalar kritis seorang peserta didik pada era globalisasi berdasarkan teori kepribadian kognitif. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 6(4), 183–192. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/sosial/article/download/855/773>
- Holilah, M., Kuswati, E., & Sulaemat, E. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–7. <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/519>
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 152–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/16008>
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Adafah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Marjito, E. R., & Nurhalipah. (2018). Analisis motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Muhahidin Pontionak Tahun Ajaran 2017/2018. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 35–44. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/sosial/article/download/855/773>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Ni'mah, B., & Affrida, E. N. (2025). Pengaruh permainan tradisional englek smart terhadap minat baca anak kelompok B Bra-Al-Huda Sumberagung, Sukodadi, Lamongan. *Jurnal Edu Research*, 6(1), 758–770. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/2710/2115>
- Novitasari, A., Andriana, E., & Rokhmanah, S. (2023). Implementasi Media Permainan Tradisional Englek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir



- Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1781–1789. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2116>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ips sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/download/12174/pdf/38466>
- Nursiniah, S., Inesia, I., & Utami, S. (2025). Minimnya Keterlibatan Siswa dalam Merancang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(9), 7082–7095. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/20536/7606/68362>
- Putri, D. S., & Sari, S. P. (2025). Pengaruh Media Etnomatematika Permainan *Engklek* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Bangun Datar Kelas III SB Kepong Malaysia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(03), 963–973. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7286>
- Riduwan (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sakti, A. B. O., & Kisworo, B. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di LKP Sinar Nusantara Semarang. *Journal on Education*, 06(01), 2218–2234. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/3224/2724/>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, T. I., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional *Engklek* Mata Pelajaran Pkn di SDN. *GECI: Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 119–124. <https://doi.org/10.47709/geci>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/download/12174/pdf/38466>
- Supriatin, I., Kanzunudin, M., & Sumaji. (2022). *Buku Panduan Permainan Engklek*. Kudus: CV. Aghistna.
- Sutyaningsih, A. A. A. D., Larashati, F. I. G. A. M. C. K., Putri, N. M. A. W., & Putri, N. P. A. W. (2025). Efektivitas Media Permainan *Engklek* dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas III SD melalui Pendekatan Psikopedagogik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2024), 17823–17831. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/28764/19233/48474>
- Yuniwanti, R., Hapidin, & Nurjannah. (2024). Pengembangan Model Permainan Tradisional *Engklek* Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869>
- Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional



Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 109–114. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/45531/pdf>

