

## **Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal pada Permainan Tradisional Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS**

**Cindy Desiana\*, Ujang Jamaludin, Yuyu Yuhana**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten

\*Corresponding Author: [cindydesiana2812@gmail.com](mailto:cindydesiana2812@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi pengembangan permainan engklek sebagai media pembelajaran dalam IPAS kelas IV SD menjadi penting untuk dilakukan. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan kebangsaan, tetapi juga berkontribusi dalam upaya meningkatkan motivasi dasar siswa di usia yang sangat penting dalam perkembangan pendidikan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan engklek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk menganalisis tahapan pengembangan, kelayakan, efektivitas, respons siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model pengembangan 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis kearifan lokal pada permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas

### **Kata kunci:**

kearifan lokal, permainan tradisional, ipas

---

### **A. Latar Belakang**

Dalam proses belajar mengajar, media mempunyai arti yang penting, karena dengan menggunakan media dapat membantu menjelaskan materi yang disampaikan (Istiqlal 2018)). Apabila guru tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan maka akan menyebabkan proses stimulasi-respon pada materi menjadi sulit bagi siswa untuk memahaminya, dan banyak siswa yang merasa jenuh saat belajar (Kusumawati 2021). Salah satu peran guru yang paling umum yaitu sebagai fasilitator, sehingga guru harus membuat suasana belajar yang menyenangkan (Ismail, 2020).

Hakikat pembelajaran yaitu sebagai proses terciptanya pada diri setiap individu. Proses pembelajaran akan terjadi jika dapat

dua pihak yang Dimana siswa sebagai penerima materi dan guru sebagai pemberi materi (Munawir 2024). Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran yaitu terjadi proses interaksi. Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi dari beberapa factor, salah satunya yaitu ketersediaan media pembelajaran yang menarik (Asad 2022).

Media pembelajaran merupakan suatu media yang membantu seorang guru untuk menyampaikan materi secara nyata. Media digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi secara nyata. Media digunakan seorang guru sebagai alat komunikasi aktif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih nyata (Junaedi, 2019). Pengembangan media berbasis kearifan local yang akan menjadikan

pembelajaran lebih menyenangkan karena berdasarkan aktivitas yang biasa dilakukan oleh masyarakat atau lingkungan sekitar (Sapriah 2019). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai Susunan sosial budaya seperti norma, aturan yang ada di lingkungan masyarakat yang di wariskan turun temurun untuk memenuhi kebutuhan hidup (Triadi, 2024). Dengan demikian kearifan lokal merupakan suatu bentuk peraturan yang ada karena warisan turun temurun yang digunakan dalam kehidupan.

Salah satu metode yang dapat diintegrasikan adalah melalui permainan tradisional seperti Engklek. Engklek, yang telah dikenal luas di kalangan anak-anak Indonesia, merupakan permainan yang melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan aturan-aturan sederhana (Prantoro, 2019). Permainan ini dapat dimodifikasi untuk memasukkan nilai-nilai yang relevan dengan mata pelajaran tersebut (Jafar, 2014). . memasukkan nilai-nilai yang relevan dengan mata pelajaran tersebut (Jafar, 2014). . Pengembangan permainan Engklek dalam pembelajaran IPAS di kelas IV dapat memberikan manfaat ganda. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa. Dengan mengadaptasi permainan ini Engklek diharapkan mampu untuk memasukkan elemen-elemen pembelajaran, siswa dapat belajar secara holistik, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan motorik dalam proses belajar (Molaba, 2016). Permainan engklek merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara bersama-sama dan memerlukan keseimbangan dalam melompat dengan menggunakan satu kaki. Pemahaman konsep IPAS di SD dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, sumber daya pembelajaran

yang tersedia, dan tingkat keterlibatan peserta didalam proses belajar. Metode pengajaran yang inovatif dan inklusif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, memungkinkan peserta didik untuk menginternalisasi konsep-konsep IPAS dengan lebih baik Ruli (2018) Melalui penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep IPAS secara lebih holistik. Engklek dengan basiskearifan lokal tidak hanya menjadi alat untuk memahami konsep-konsep IPAS, tetapi juga dapat merangsang kreativitas, keterampilan sosial, dan kerjasama di antara peserta didik (Mangglasatwa, 2021).

Dengan demikian, penelitian dan pengembangan permainan Engklek sebagai media pembelajaran dalam IPAS kelas IV SD menjadi penting untuk dilakukan. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan kebangsaan, tetapi juga berkontribusi dalam upaya meningkatkan motivasi dasar siswa di usia yang sangat penting dalam perkembangan pendidikan mereka.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Pada penelitian pengembangan media permainan tradisoonal engklek menggunakan model pengembangan 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan, 1974). Model 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). (Sugiono, 2014).

## C. Hasil Dan Pembahasan

### 1. Hasil

#### a. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang media yang akan dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap pendefinisian. Pada tahap penelitian ini, merancang media yang akan dikembangkan sehingga digunakan dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD. Adapun tahap perancangan ini yakni:

##### 2.1. Penyusunan Materi

Materi yang dipilih untuk media engklek IPAS berbasis kearifan lokal berdasarkan pendekatan saintifik dalam penelitian ini adalah materi norma.

##### 2.1 Penyusunan Produk

Perancangan produk memiliki beberapa tahapan yang disusun secara runtut dengan memperhatikan sebagai berikut :

#### a. Halaman depan

Berisi tentang terkait penjelasan materi dan cara aturan permainan

#### b. Halaman isi materi

Berisi tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan penggunaanya

#### b. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini disesuaikan dengan rancangan pada tahap desain. Adapun langkah-langkahnya meliputi pembuatan media engklek sesuai materi yang akan di bahas. Kemudian jika media engklek telah selesai dibuat diajukan untuk di validasi kepada ahli materi.



Gambar 1. Media Pembelajaran Permainan Engkle

### 2. Pembahasan

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi tentang norma pada media engklek untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas 4 menggunakan 1 ahli materi. hasil penilaian ahli materi pada kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan. Hasil uji validasi dari ahli materi terhadap seluruh aspek dalam media engklek untuk meningkatkan motivasi menunjukkan presentase sebesar 81,25% sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, materi dalam media engklek ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi.

Validasi media tentang norma pada media engklek untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas 4 menggunakan 1 ahli media pembelajaran hasil penilaian ahli media pada kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa media engklek untuk meningkatkan motivasi belajar memperoleh presentase sebesar 90,67%. masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media engklek yang

dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam uji coba kepada siswa.

#### D. Kesimpulan

1. Desain pengembangan media berbasis kearifan lokal pada permainan tradisional Engklek telah dikembangkan dengan baik sesuai model pengembangan 4D yang melalui empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).
2. Kelayakan desain pengembangan media berbasis kearifan lokal pada permainan tradisional engklek berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 90,67%, dan penilaian ahli materi sebesar 81,25%. Secara keseluruhan dari dua ahli ini menyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran

#### E. Daftar Pustaka

- Abdul Istiqlal. (2018) Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar.” Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah 3, no. 2 : 139–144.
- As’ad, A. M., & Abdullah, A. (2022). Konsep Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 2(2),
- Ismail, M. I. (2020). Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran. Makassar: Cendikia Publisher.
- Jafar, et all (2014) “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal.” *Jurnal Art Nouveau* 3, no. 1 (2014): 65–73.  
<https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/578>.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kusumaningsih, A (2019) Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn Lidah Wetan li/462 Surabaya JPGSD.Volume 07 Nomor 04 Tahun 2019, 3218 – 3227
- Molaba. (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Penguatankarakter Dan Stimulus Literasi Membaca Melalui Permainan Engklek Kartu Mini (Engkami) Cerdas Untuk Siswa Kelas III Sd.” *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 147, no. March (2016): 11–40.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.  
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Manggalastawa. Dan Nugraha 2021. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7 (1): 31–37.
- Rully, C.dan Risdiyanti 2018. “Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa”. *Journal of Medives*. 2 (5): 1–11.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470–477).
- Sugiono. (2014). Metode Penelitian

Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tri Riyadii, (2024) Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Berbasis Tri N Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Pendas: Jurnal Ilmiah

Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Maret 2024