



Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek 'Opersia' Tema Makanan Sehat Siswa Kelas V

Yosi Tri Ardiyani^{1*}, Kiswoyo², Asep Ardiyanto³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: triardiyaniyosi@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: Kiswoyodrsmm@gmail.com

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang

Email: Ardiyanto.hernanda@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the feasibility of developing a traditional engklek 'opersia' game with the theme of healthy food. The type of research used by the researcher is research and development. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The instruments used are media validation assessment questionnaires, material validation, initial field trials. Data collection was obtained from the results of the media validation assessment and, material validation, initial field trials at SD Negeri 03 Majalang. The results of the first stage of media expert validation obtained an average validity of 86%, the second stage obtained an average validity value of 96% with a very feasible category. Material validation in the first stage obtained an average validity of 86.7%, the second stage obtained an average validity of 92.2% with the criteria very suitable to be used. In the initial field trial, the opera engklek media got a teacher response with media and material validation of 92% and 94.4%, respectively. In conclusion, the Opera Engklek media that has been developed is very valid and suitable for use in student learning at the fifth grade teacher of SD Negeri 03 Majalgu.*

Keywords: *Traditional engklek game; Human Digestive Organs; Healthy food.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media permainan tradisional engklek 'opersia' tema makanan sehat. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa angket penilaian validasi media, validasi materi, uji coba lapangan awal. Pengumpulan data didapat dari hasil penilaian validasi media dan, validasi materi, uji coba lapangan awal di SD Negeri 03 Majalangu. Hasil validasi ahli media tahap pertama diperoleh rata-rata kevalidan 86% tahap kedua diperoleh nilai rata-rata kevalidan 96% dengan kategori sangat layak. validasi materi pada tahap pertama diperoleh rata-rata kevalidan 86,7% tahap kedua diperoleh rata-rata kevalidan 92,2% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Uji coba lapangan awal media engklek opersia mendapatkan respon guru dengan validasi media dan materi sebesar 92% dan 94,4%. Kesimpulannya media engklek Opersia yang telah dikembangkan sangat valid dan layak digunakan pada pembelajaran siswa di Guru kelas V SD Negeri 03 Majalangu.*

Kata Kunci: *Permainan tradisional engklek; Organ Pencernaan Manusia; Makanan sehat.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemberian materi kepada siswa harus jelas mengacu pada kompetensi dasar. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat memenuhi standar kelulusan selain itu guru hendaknya merancang kegiatan belajar siswa di kelas dan mampu mengarahkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut diberikan agar siswa dapat membiasakan berfikir kritis, berinteraksi dan bersikap dengan baik dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan dapat memahami dan menerapkan beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran di antaranya, kreatifitas guru, karakteristik siswa, lingkungan tempat sosial, metode/teknik dalam mengajar serta media pembelajaran.

Pelaksanaan kurikulum 2013 ditandai dengan adanya pembelajaran tematik integratif di kelas 1 sampai 6. Hal ini sejalan dengan Jean Piaget dalam Suprijono (2014: 22-23) yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahap operasi konkret (umur 8-11 tahun), mulai mengembangkan kemampuan berpikir beraneka". Tahap ini siswa mulai dapat mengembangkan kemampuan berpikir atas dasar pengalaman nyata, namun belum dapat membayangkan. Jadi pada tahap ini siswa masih membutuhkan benda-benda konkret untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya. Selain itu, karakteristik siswa SD senang berlari-larian dengan temannya di dalam kelas. Karakteristik anak SD syarat dengan bermain sehingga ketika memasuki kelas daya konsentrasi siswa hanya bertahan selama 10 menit selesai itu sibuk bermain dengan teman sebelahnya dan bersendau gurau. Siswa tidak memperhatikan guru dalam memberikan penjelasan karena tidak tertarik dengan penjelasan materi yang dilakukan guru. Permainan tradisional di daerah pedesaan masih sering sekali dimainkan oleh anak-anak. Salah satunya adalah permainan tradisional engklek yang biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan dan laki-laki. Permainan ini mudah dibuat, hanya dengan menggambarkan batu atau kapur untuk membuat garisnya, dan tiap pemain hanya memegang sepotong pecahan genting atau 4 batu yang berbeda. Permainan ini juga menekankan pada kegiatan motorik anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Afroni S.Pd.SD di kelas V SDN 03 Majalangu Pematang menunjukkan bahwa disekolah belum menggunakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik digunakan dalam pembelajaran. Pada umumnya siswa di daerah pedesaan masih banyak yang memainkan permainan tradisional seperti permainan engklek pada jam istirahat. Terkadang siswa menjadi kurang fokus belajar karena sudah ingin bermain pada jam istirahat dan pada saat pembelajaran berlangsung siswa juga kurang semangat karena pembelajaran tidak diselingi dengan permainan. Selain itu, pembelajaran tematik yang memiliki satu kesatuan atau memiliki keterkaitan satu sama lain masih terasa perpindahannya sehingga siswa terasa masih belajar masing-masing mata pelajaran.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena tidak adanya media permainan yang memfasilitasi siswa bermain sambil belajar agar siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran pada tema makanan sehat yang berlangsung. Oleh sebab itu, untuk mempermudah siswa dalam memahami tema makanan sehat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran akan bertambah dan pembelajaran akan berlangsung lebih menyenangkan melalui adanya media tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman serta minat siswa akan belajar tematik yaitu permainan tradisional engklek tema makanan sehat. Beberapa tahun terakhir, permainan tradisional masih sangat sering dimainkan di daerah pedesaan, salah satunya adalah permainan tradisional engklek. Oleh karena itu pendidik perlu mempelajari bagaimana memilih dan

menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain menggunakan media pendidik juga harus mengetahui bagaimana cara mengelola kegiatan pembelajaran yang berlangsung disetiap kelas. Salah satu cara agar guru dapat melakukan proses pembelajaran baik adalah mengetahui bagaimana karakteristik dari materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait pengembangan media permainan tradisional engklek dalam kegiatan pembelajaran adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Jannah tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Media Engklek Tematik Tema Cita-citaku Sebagai Pendukung Kompetensi Berimbang Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Raci Kec. Batangan Kab. Pati". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Media dikatakan layak sesuai dengan hasil angket respon guru kelas mendapatkan persentase skor total sebesar 98% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa mendapatkan persentase skor total sebesar 98% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil penilaian autentik aspek sikap skor total 87,50%, aspek pengetahuan skor 86,68%, dan aspek ketrampilan skor 90,94%. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, media engklek tematik dapat membuat siswa tertarik, siswa tidak bermain sendiri dan sebagai pendukung kompetensi berimbang.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V SD Negeri 03 Majalangu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema Makanan sehat itu belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang tematik dan belum diselingi permainan yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa belum aktif dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan permainan engklek menjadi media pembelajaran yang berbasis permainan. Dalam hal ini, permainan engklek yang dipadukan dengan pembelajaran tematik tema 3 (Makanan Sehat), subtema 1 (Bagaimana tubuh mengolah makanan), pembelajaran 2. Kompetensi dasar yang digunakan dalam pengembangan media antara lain materi iklan, organ pencernaan manusia, dan menyanyikan lagu dalam berbagai tangga nada. Selain dipadukan dalam pembelajaran permainan engklek juga dapat meningkatkan kemampuan siswa aspek pengetahuan dan ketrampilan dan dapat menumbuhkan sikap yang baik. Peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dalam memahami dan menggambarkan objek secara lebih kongkrit pada tema 3 subtema 1 makanan sehat dengan judul "Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek 'Opersia' Tema Makanan Sehat Siswa Kelas V".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan tradisional engklek 'opersia' tema makanan sehat kelas V sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2015:407) "metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Sedangkan menurut Sukmadinata (2016:164) mengatakan "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan".

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall dalam Nana Syaodih (2015: 169-170) yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: (1) Melakukan studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba terbatas, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, (8) Uji pelaksanaan secara luas, (9) Penyempurnaan produk akhir dan (10) Desiminasi dan implementasi. Jenis penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti, karena peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan penulis ini merupakan media pengembangan dari media engklek yang sudah ada. Penelitian dan

pengembangan ini akan menghasilkan media engklek opersia memuat materi tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

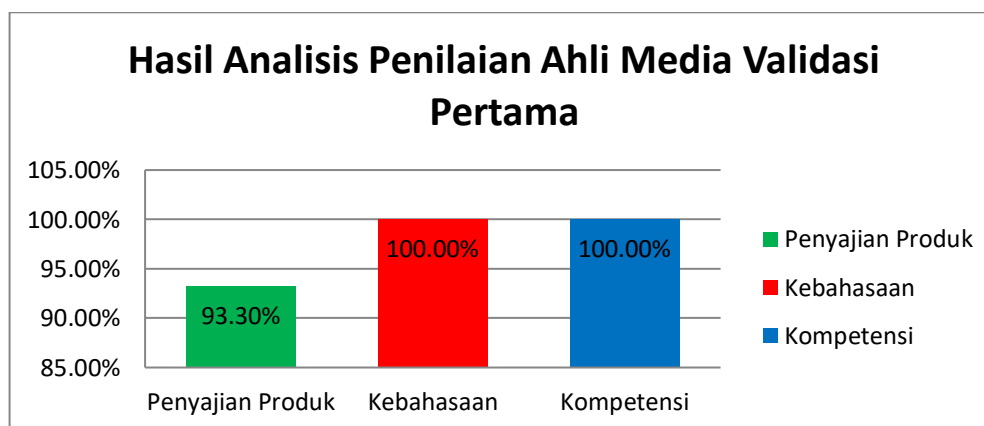
Hasil

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli media. Beberapa aspek yang dinilai pada angket ahli media meliputi aspek indikator kesesuaian, kelayakan produk, keunggulan produk. Selanjutnya dapat dijabarkan hasil penilaian dari validator ahli media dengan bentuk tabel dan diagram batang secara berurutan. Dari hasil analisis penialaian ahli media validasi pertama dan kedua oleh M.Yusuf Setia Wardana, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Validasi Pertama.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
3	Keunggulan Produk	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		43	50	$\frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$	Sangat layak digunakan

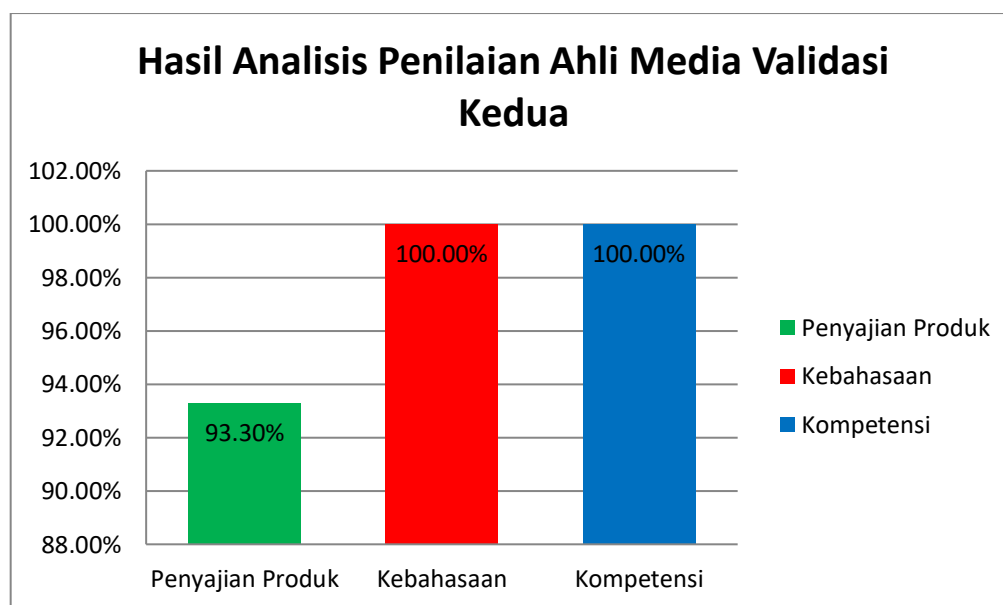
Gambar 4.7 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Validasi Pertama.



Pada tabel 4.1 dan gambar grafik 4.7 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Namun dari tiap aspek masih terdapat beberapa aspek yang mendapatkan persentase lebih rendah dari aspek yang lainnya. Sehingga dari hasil ini peneliti melakukan revisi media engklek opersia sesuai masukkan dari ahli agar mendapatkan penilaian yang lebih valid.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Validasi Kedua.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak digunakan
3	Keunggulan Produk	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		48	50	$\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$	Sangat layak digunakan

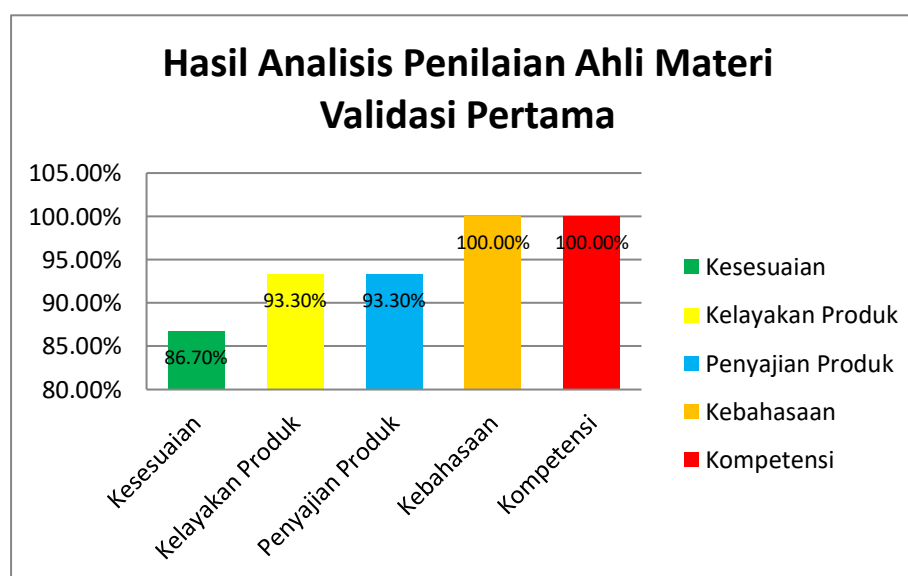
Gambar 4.8 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Validasi Kedua.

Pada tabel 4.2 dan gambar grafik 4.8 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media validasi kedua mendapatkan persentase skor total sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dari hasil ini peneliti sudah mendapat hasil kevalidan yang jauh lebih baik. Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli materi. Aspek kriteria penilaian kesesuaian materi angket ahli materi meliputi aspek indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator penyajian, indikator kebahasaan dan indikator kompetensi. Selanjutnya dapat dijabarkan hasil penilaian dari validator ahli materi dengan bentuk tabel dan diagram batang secara berurutan. Dari hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama dan kedua oleh Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Validasi Pertama.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
3	Penyajian Produk	26	30	$\frac{26}{30} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
4	Kebahasaan	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
5	Kompetensi	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		78	90	$\frac{78}{90} \times 100 = 86,7\%$	Sangat layak digunakan

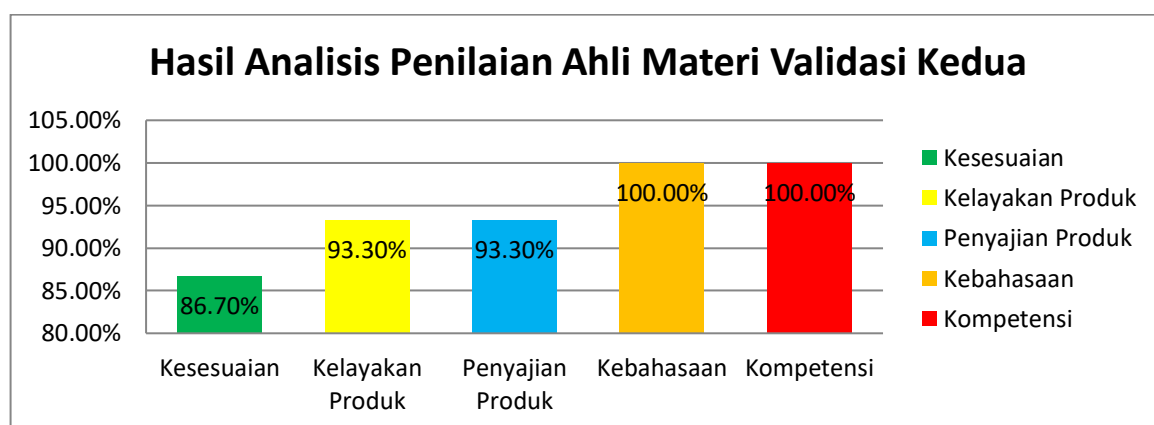
Gambar 4.9 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Validasi Pertama.



Pada tabel 4.3 dan gambar grafik 4.9 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 86,7% dengan kriteria sangat layak. Namun dari tiap aspek masih terdapat beberapa aspek yang mendapatkan persentase lebih rendah dari aspek yang lainnya. Sehingga dari hasil ini peneliti melakukan revisi media engklek opersia sesuai masukkan dari ahli agar mendapatkan penilaian yang lebih valid.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Validasi Kedua.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
3	Penyajian Produk	27	30	$\frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$	Sangat layak digunakan
4	Kebahasaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak digunakan
5	Kompetensi	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		83	90	$\frac{83}{90} \times 100 = 92,2\%$	Sangat layak digunakan

Gambar 4.10 Grafik Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi Validasi Kedua.

Pada tabel 4.4 dan gambar grafik 4.10 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media validasi kedua mendapatkan persentase skor total sebesar 92,2% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dari hasil ini peneliti sudah mendapat hasil kevalidan yang jauh lebih baik.

Pembahasan

Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

Hasil Pengujian produk media engklek Opersia diperoleh dari hasil pengisian angket respon guru kelas, angket respon siswa dan penilaian autentik uji lapangan awal. Uji coba lapangan awal dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 03 Majalangu Pemalang yang bertujuan untuk mengetahui respon guru kelas dan respon siswa.

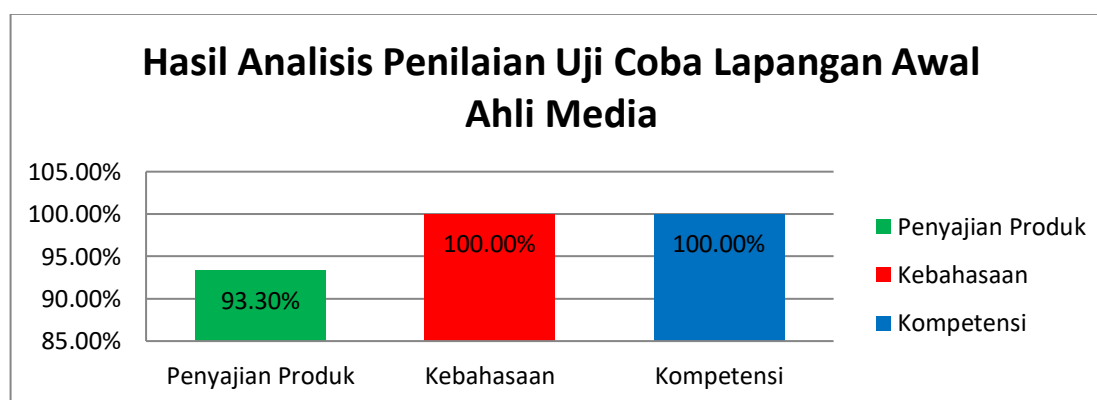
1. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan awal pada tahap ini diawali dengan memperkenalkan maksud dan tujuan dari media engklek Opersia kepada guru untuk divalidasi media dan materi. Validasi media dan materi dilakukan oleh Ahmad Afroni, S.Pd., SD, selaku Guru kelas V SD Negeri 03 Majalangu Pemalang. Kemudian diperoleh hasil angket berupa data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Penilaian Uji Coba Lapangan Awal Ahli Media.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$	Sangat layak digunakan
3	Keunggulan Produk	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		46	50	$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$	Sangat layak digunakan

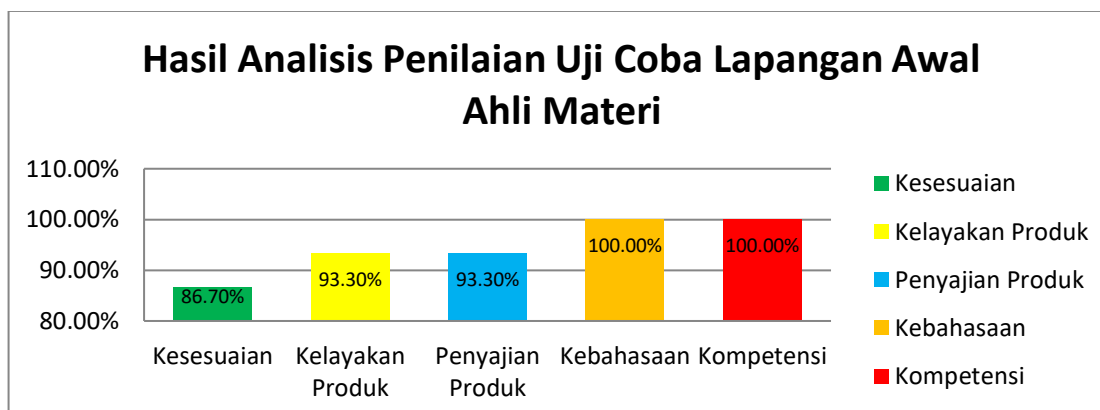
Gambar 4.11 Grafik Hasil Analisis Penilaian Uji Coba Lapangan Awal Ahli Media.



Pada tabel 4.5 dan gambar grafik 4.11 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian uji coba lapangan awal ahli media mendapatkan persentase skor total sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dari hasil ini peneliti sudah mendapat hasil kevalidan yang jauh lebih baik.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Penilaian Uji Coba Lapangan Awal Ahli Materi.

No	Aspek Yang Dinilai	$\sum x$	$\sum xi$	Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Kesesuaian	13	15	$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$	Sangat layak digunakan
2	Kelayakan Produk	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$	Sangat layak digunakan
3	Penyajian Produk	28	30	$\frac{28}{30} \times 100\% = 93,3\%$	Sangat layak digunakan
4	Kebahasaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak digunakan
5	Kompetensi	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak digunakan
Jumlah		85	90	$\frac{85}{90} \times 100 = 94,4\%$	Sangat layak digunakan

Gambar 4.12 Grafik Hasil Analisis Penilaian Uji Coba Lapangan Awal Ahli Materi.

Pada tabel 4.6 dan gambar grafik 4.10 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian uji coba lapangan awal ahli materi mendapatkan persentase skor total sebesar 94,4% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dari hasil ini peneliti sudah mendapat hasil kevalidan yang jauh lebih baik.

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap media engklekopersia. Angket respon siswa berisi 20 pertanyaan untuk mengetahui media yang dikembangkan peneliti dapat diterima oleh peserta didik atau tidak. Angket respon siswa diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media engklekopersia. Setiap nomor pertanyaan memiliki jawaban “Ya” dengan skor 1 dan jawaban “Tidak” dengan skor 0 dengan skor presentase tiap soal. Data hasil analisis angket respon siswa terhadap media engklekopersia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal.

No	Nama Siswa	Skor	Skor Ideal
1	Abda Rizqi Faozi	85	100
2	Abdul Fauzan	80	100
3	Anggun Ismabil H	85	100
4	David Aryanto	75	100
5	David Zidan Bisaro	85	100
6	Fatihatul Mufarikhah	80	100
7	Fifi Fidiana	75	100
8	Firman Abdul G	80	100
9	Ivan Maulana R	85	100
10	Lulu Nasyivatun	80	100
11	Marvin Pratama	80	100
12	Nur Khalifah	85	100
13	Riza Ramadani	80	100
14	Rizka Fitriyani	85	100
15	Rizkina Alika Z	80	100
16	Salwa Seftia Kharisma	75	100
17	Sintia Safitri	80	100
18	Siti Maunah	85	100
19	Tika Arfa'iyatus S	85	100
20	Ziza Muzi Rostiana S	85	100
Jumlah		1630	2000
Rata-rata		$\frac{1630}{2000} \times 100 = 81,5\%$	

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil analisis respon siswa terhadap media engklekopersia yang dilakukan di kelas V SD Negeri 03 Majalangu Pemalang diperoleh hasil sebesar 81,5% dimana hasil tersebut pada interval 81%-100% sehingga media engklekopersia termasuk dalam kategori "Baik Sekali". Artinya media pembelajaran media engklekopersia layak digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian pengembangan media engklekopersia, bahwa hasil validasi ahli media tahap pertama diperoleh rata-rata kevalidan 86% kemudian direvisi pada tahap kedua diperoleh nilai rata-rata kevalidan 96% dengan kategori sangat layak. Kemudian dilanjutkan validasi materi pada tahap pertama diperoleh rata-rata kevalidan 86,7% kemudian direvisi pada tahap kedua diperoleh rata-rata kevalidan 92,2% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Uji coba lapangan awal media engklekopersia mendapatkan respon guru dengan validasi media dan materi sebesar 92% dan 94,4%. Maka dapat disimpulkan bahwa media engklekopersia yang telah dikembangkan sangat valid dan layak digunakan pada pembelajaran siswa di Guru kelas V SD Negeri 03 Majalangu Pemalang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ardiyanto, Asep. 2019. Permainan tradisional sebagai wujud penanaman nilai karakter anak usia dini. jurnal. Diakses pada tanggal 10 September 2019 pukul 14:00 WIB.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Jannah, siti nur. 2017. Pengembangan media engklek tematik tema cita-citaku sebagai pendukung kompetensi berimbang pada siswa kelas IV SD Negeri desa Raci kec. Batangan kab. Pati. Skripsi
- Kustandi. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nissa, Alvy Khoirun, dkk. 2019. keefektifan permainan tradisional engklek terhadap keaktifan belajar PPKn siswa kelas III SD Negeri 1 Karangmulyo Kendal. Jurnal. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2019 pukul 20.00 WIB.
- Nugraha, Hafizah Sri. dkk. Kelayakan media permainan engklek sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan makanan. Jurnal. Diakses pada tanggal 20 November 2019 pukul 12.20 WIB.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Putra.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saputro, Rujianto Eko, dkk. 2014 Pengembangan media pembelajaran mengenal organ pencernaan manusia menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Jurnal. Diakses pada tanggal 10 Desember 2019 pukul 01:40 WIB.
- Sadiman dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Tema 7 Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Tema 7 Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Yusuf, Syamsu L.N. & Sugandhi M. Nani. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali.