



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL EFAS ( *ENKLEK FUN AND SMART* ) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas- Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd )  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH**

**LUSIANA**

**NIM : 30.61.7.32.23**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL EFAS ( ENGGLEK FUN AND SMART) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PESERTA  
DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH**

**LUSIANA**  
**30.61.7.32.23**

**PEMBIMBING SKRIPSI I**

**Dr. Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP: 197612232005012004**

**PEMBIMBING SKRIPSI II**

**Dr. Zunidar, S.Ag., M.Pd**  
**NIP: 197510202014112001**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683 Medan  
Estate 203731 Email : fitk@uinsu.ac.id

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL EFAS (ENKLEK FUN AND SMART) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK** ” yang disusun oleh MISRIATIK yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal :

**14 OKTOBER 2021 M**  
**23 MUHARRAM 1443 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**

**Dr. Sapri, S.Ag, MA**  
**NIP.19701231 199803 1 023**

**Sekretaris**

**Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I**  
**NIP. 19890510 201801 1 002**

**Anggota Penguji**

**1. Dr. Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP.19761223 200501 2 004**

**2. Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd**  
**NIP. 19751020 201411 2 001**

**3. Dr. Sapri, S.Ag, MA**  
**NIP. 19701231 199803 1 023**

**4. Riris Nurkholida Rambe, M.Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**



**Dr. Mardianto, M.Pd**  
**NIP. 196712121994031004**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusiana

NIM : 0306173223

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk

Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik

Pada Pembelajaran Tematik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 14 Oktober 2021



**Lusiana**  
NIM 0306173223



## ABSTRAK

**Nama** : Lusiana  
**NIM** : 0306173223  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas** : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Pembimbing I** : Dr. Nirwana Anas, M.Pd  
**Pembimbing II** : Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd.  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik

---

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional EFAS, Valid, Praktis, Efektif, Komunikasi.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan sarana penting yang berperan sebagai komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar sambil bermain adalah salah satu cara agar peserta didik lebih mudah memperoleh bahasa dan mengkomunikasikan secara efektif. Pengembangan media pembelajaran EFAS (*Engklek Fun and Smart*) terdapat aktivitas bermain sambil belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini R&D dengan desain *Borg and Gall*. Hasil penelitian media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid memperoleh nilai 89,63% dengan kategori "Sangat Valid". Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai dari angket respon siswa 96% dan angket respon guru memperoleh nilai 97,5% sehingga media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dari kedua responden dinyatakan praktis dengan kategori "Sangat Praktis". Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan efektif memperoleh nilai 92% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan media yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi I

**Dr. Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP. 19761223 200501 2 004**

Nomor : Istimewa  
2021

Medan, 16 Agustus

Lampiran : -  
Perihal : Skripsi  
Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sumatera Utara Medan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, menulis dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara

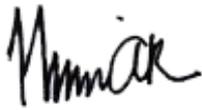
Nama : Lusiana  
NIM : 0306173223  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosyahkan pada sidang Munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih Wassalamu'alaikum Wr.Wb

**Pembimbing Skripsi I**

**Pembimbing Skripsi II**



**Dr. Nirwana Anas, M.Pd**  
**NIP: 197612232005012004**



**Dr. Zunidar, S.Ag., M.Pd**  
**NIP: 197510202014112001**



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirohmanirrohim*

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugrah dan rahmat yang diberikan- Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya. Tidak lupa sholawat dan salam kepada Rasullullah SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam kehidupan manusia jalan yang diridhai Allah SWT. Skripsi ini berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL EFAS (ENKLEK FUN AND SMART) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK”**. Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan, bantuan dan doa dari berba pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripsi ini secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Allah SWT** yang telah melimpahkan Rahmat dan Kasih sayang-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Terkhusus peneliti sampaikan terima kasih dengan ketulusan hati kepada kedua orang tua tercinta, jasa ayahanda **Sukiman** dan ibunda **Mislina**, karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tidak ternilai serta dukungan moril dan materil yang tidak terputus sehingga ananda dapat menyelesaikan studi S1. Semoga Allah memberikan balasan yang tidak terhingga dengan surga-Nya aamiin.

3. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA** selaku rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Sapri, S.Ag. MA.** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas dan Keguruan UIN Sumatera Utara dan seluruh staf administrasi yang telah banyak membantu pelayanan dengan cukup baik selama menempuh pendidikan S1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Ibu **Dr. Nirwana Anas, M.Pd** dan Ibu **Dr. Zunidar, S.Ag., M.Pd** selaku pembimbing skripsi I dan II yang telah begitu banyak memberikan arahan, petunjuk, meluangkan waktu dan juga motivasi-motivasi yang selalu ibu berikan serta kemudahan yang tak pernah ibu sulitkan sampai bisa menyelesaikan skripsi ini dan terus memberikan pelayanan terbaik selama bimbingan semoga Allah Swt membalas kebaikan ibu aamiin.
7. Bapak **Nasrul Chaniago, M.Pd** selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik peneliti selama menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
9. Kepada dua adik tercinta **Nuraisyah** dan **Ridho Gunawan** yang selalu membantu dan memotivasi serta orang yang paling bisa meyakinkan ditengah keraguan teruntuk hal-hal sulit diluar dugaan sekalipun serta serta menghibur dan menemani ditengah peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada **Mas Alwi** yang selalu siap untuk direpotkan baik dari segi materi terlebih atas waktu yang diluangkan untuk selalu siap mengantarkan peneliti dalam menyelesaikan segala aktivitas selama perkuliahan.
11. Kepada kakak **Sari** yang Allah temukan kita dengan cara yang tidak kita duga, kakak yang paling awal banyak membantu dan menemani ditengah

kebingungan dalam mengenal dunia perkuliahan dari awal ujian, semoga Allah senantiasa berikan kesehatan buat kita semua aamiin .

12. Kepada bude **Tum** dan Pakde **Tion** pengganti orang tua pertama saat mulai melanjutkan perkuliahan di medan terimakasih bukti tulus kalian membantu menemani dan mengurus saat itu seperti anak kandung sendiri ini bagian dari salah satu bukti terimakasih peneliti.
13. Seluruh pihak MIS Al-Ittihadiyah Berastagi, terutama Kepala Sekolah Madrasah Ibu **Hasnah Br Hasibuan S.Pd** yang sudah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dan Ibu **Dewi Hariana S.Pd** selaku Guru Kelas I tentunya juga paling banyak berjasa memberikan bantuan dan meluangkan waktu serta bersedia untuk menggantikan jam masuk dengan jam peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
14. Keluarga besar PGMI-2 Stambuk 2017 yang berjuang bersama, memulai dari awal bangku perkuliahan hingga sampai detik ini semoga kita semua bisa meraih sukses bersama-sama. Aamiin.
15. Sahabat yang selalu berusaha menemani dari awal perkuliahan, teman tapi berasa orang yang bahkan lebih dekat dari sebutan keluarga sendiri **Siti Silvira** semoga kita selalu bisa beriringan meski nanti jalan menuju mimpi masadepan kita berbeda setelah ini .
16. Sahabat yang menemani dan sekaligus menjadi bagian saksi dan pendengar cerita suka duka ditengah menjalani skripsi **Juniarta** adalah orang yang selalu memberi penenang ditengah kecemasan masalah apapun, **Sulis** adalah orang terbaik dan cukup sabar untuk menjawab semua pertanyaan lebih kerap untuk disebut sebagai ps tiga dialah salah satu orang yang tak pernah bosan membantu memberikan pemahaman sampai akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini, **Yeni** dengan sosok keibuannya perhatiannya menjadikan ia pengganti sosok ibu dirumah di kos monika . Semoga kita bisa sukses sama-sama aamiin
17. Sahabat yang selalu beriringan untuk menyelesaikan berkas-berkas di kampus **Fitri** , **Kak Putri**, dan **Lanniari Harahap** bukan hanya sekedar

sahabat melainkan beberapa orang yang setia kebersamai disetiap keadaan. Semoga kita bisa sukses bareng –bareng ya aamiin.

18. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang Bapak/Ibu, serta saudara/i, semoga kiranya kita selalu tetap dalam lindungan Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi, tulisan, maupun bahasa. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dalam memperkaya ilmu pengetahuan.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*



Medan. 02 Agustus  
Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lusiana'.

Lusiana

Nim: 0306173223

## DAFTAR ISI

### ABSTRAK

**KATA PENGANTAR ..... iii**

**DAFTAR ISI..... iv**

**DAFTAR TABEL ..... vii**

**DAFTAR GAMBAR..... viii**

**DAFTAR BAGAN..... ix**

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

A.Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 11

C.Batasan Masalah..... 11

D. Rumusan Masalah ..... 11

E. Tujuan dan Manfaat..... 12

F. Spesifikasi Produk ..... 13

**BAB II LANDASAN TEORITIS..... 14**

**A. Kajian Teori..... 14**

#### **1. Belajar**

a. Pengertian Belajar ..... 13

b. Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar..... 14

c. Gaya dan Tipologi Belajar ..... 15

#### **2. Komunikasi**

a. Defenisi Komunikasi..... 16

b. Pola Interaksi Pembelajaran Di Kelas..... 17

c. Pola Komunikasi Guru Dan Siswa..... 21

#### **3. Media Pembelajaran**

a. Pengertian Media Pembelajaran..... 22

b. Manfaat Media Pembelajaran ..... 24

c. Jenis Media Pembelajaran..... 27

#### **4. Media Tradisional**

a. Pengertian Permainan Tradisional..... 29

b. Permainan Tradisional Berbasis Pembelajaran .....	34
c. Manfaat Permainan Engklek .....	35
d. Cara Permainan-permainan Engklek .....	35
<b>5. Pembelajaran Tematik</b>	
a. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	36
b. Ciri- ciri Pembelajaran Tematik .....	37
c. Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik .....	38
c. Keterkaitan Permainan Berbasis Pembelajaran Tematik .....	37
<b>6. Media EFAS (<i>Engklek Fun and Smart</i>)</b>	
a. Pengertian Media EFAS .....	43
b. Kelebihan dan Kekurangan Media EFAS .....	44
B. Kerangka Berpikir .....	45
C. Penelitian Yang Relevan .....	47
D. Rancangan Awal Produk .....	48
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Metode Penelitian .....	50
B. Tahapan Penelitian (Research)	
1. Populasi dan Sampel/ Sumber Data .....	53
2. Teknik Pengumpulan Data .....	54
3. Instrumen Penelitian .....	55
4. Tes Hasil Belajar .....	59
5. Jenis Data .....	58
6. Teknik Analisis Data .....	59
C. Rancangan Produk .....	63
D. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )	
1. Pembuatan Produk .....	69
2. Pengujian Lapangan. ....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>
A. Deskripsi Data Validasi Produk EFAS .....	71
1. Validasi Ahli Media .....	72
2. Validasi Ahli Materi .....	73

B. Deskripsi Data Praktis Produk EFAS.....	74
1. Angket Respon Siswa .....	74
2. Angket Respon Guru.....	75
C. Deskripsi Data Efektivitas Produk EFAS.....	76
D. Deskripsi Produk EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ).....	78
E. Pembahasan .....	81
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan .....	86
B. Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media.....	28
Tabel 2.2 Peneitian Relevan .....	47
Tabel 3.2 Aspek Yang Dinilai.....	55
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kemampuan Komunikasi.....	57
Tabel 3.4 Kategori Pencapaian Kemampuan Komunikasi Siswa .....	58
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Produk Pembelajaran .....	60
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan Produk .....	60
Tabel 3.7 Pedoman Kriteria Ketuntasan Belajar .....	61
Tabel 4.1 Hasil Analisis Lembar Validasi Oleh Ahli Media.....	71
Tabel 4.2 Hasil Analisis Lembar Validasi Oleht Ahli Materi .....	73
Tabel 4.3 Hasil Analisis Dua Validator Kevalidan Produk EFAS.....	73
Tabel 4. 4 Hasil Indikator Angket Respon Peserta Didik.....	74
Tabel 4.5 Hasil Indikator Angket Respon Guru .....	75
Tabel 4.6 Hasil Tes Siswa.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Dalam Pembelajaran.....	26
Gambar 2.2 Permainan Tradisional <i>Engklek</i> .....	36

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir .....	46
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan.....	51

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1) Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang berhasil dan menarik adalah pembelajaran yang membutuhkan komunikasi yang baik dan sesuai. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dimana peserta didik mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tanpa adanya kesesuaian antara komunikasi dengan pembelajaran, maka proses pembelajaran itu akan terhambat. Komunikasi memiliki peran penting dalam pembelajaran. “Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan komunikasi sebagai media pembelajaran. Manfaat dari sebuah komunikasi dalam pendidikan dan pembelajaran adalah; membantu proses belajar untuk mencapai tujuan belajar, memotivasi siswa, menyajikan informasi dengan mudah, merangsang diskusi, mengarahkan kegiatan siswa, melaksanakan latihan dan ulangan, menguatkan belajar, dan memberikan pengalaman simulasi”.<sup>1</sup> Pengajar adalah pihak yang paling bertanggung jawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang baik dan efektif dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan komunikasi menjadi kunci yang cukup determinan dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebab maksud dari suatu komunikasi dilihat dari tujuan proses pembelajaran tersebut. Manfaat media komunikasi dalam pendidikan dan pembelajaran ialah memberikan pengetahuan tentang tujuan pembelajaran. Pada permulaan pembelajaran, peserta didik perlu diberi tahu tentang pengetahuan yang akan diperolehnya atau keterampilan yang akan dipelajarinya. Guru harus menunjukkan pada peserta didik tentang apa yang diharapkan darinya, apa yang harus dapat dia lakukan untuk menunjukkan bahwa dia telah menguasai bahan pelajaran dan tingkat kesulitan yang diharapkan. Dalam pembelajaran dalam kawasan perilaku psikomotor atau kognitif, media visual khususnya yang menampilkan gerak dapat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. 2000), hlm.43

mempertunjukkan kinerja (*performance*) yang harus dipelajari siswa. Dengan demikian dapat menjadi model perilaku yang diharapkan dapat dipertunjukkannya pada akhir pembelajaran.

Keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan keinginan untuk belajar secara mandiri. Aktivitas belajar dapat diartikan sebagai pengembangan diri melalui pengalaman bertumpu pada kemampuan diri di bawah bimbingan tenaga pengajar. Aktivitas belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar peserta didik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, "*learning by doing*". salah satu alternative strategi pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh guru di sekolah dasar yakni *learning by doing*. *Learning by doing* ini merupakan belajar yang dilakukan secara langsung (belajar dengan melakukan), sehingga materi ajar yang disampaikan guru akan lebih melekat dalam diri peserta didik. Bentuk pengajaran dalam konteks *learning by doing* yakni: 1) menumbuhkan motivasi belajar anak. 2) mengajak anak didik beraktivitas. 3) mengajar dengan memperhatikan perbedaan individual. 4) mengajar dengan umpan balik. 5) mengajar dengan pengalihan. 6) penyusunan pemahaman yang logis dan psikologis.<sup>2</sup> Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk menalar. Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.

Anak usia 6-12 tahun adalah anak yang baru mulai masuk sekolah dasar. Pada tahap ini anak mulai mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar. Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri dunia anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Bermain adalah media penting dalam proses berfikir dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan, berarti bahwa belajar tidak harus dalam ruangan kelas. Salah satu jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan yaitu lingkungan alam. Belajar dengan mengutamakan lingkungan alam sebagai

---

<sup>2</sup> Rosidah, R. (2018). *Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing*. QAWWAM, 12(1), 117. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748>

sumber belajar (*resources based learning*) adalah sistem belajar yang berorientasi pada peserta didik, sedangkan mengajar adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Belajar sambil bermain tentu peserta didik akan terlatih menghadapi dan menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan. Pada saat peserta didik membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah peserta didik membangun pikiran abstraknya, sehingga peserta didik akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif. Dengan pengalaman pada saat bermain, peserta didik juga akan membangun daya ingat mereka secara tajam. Hal ini pula akan mendorong terhadap perkembangan bahasa peserta didik untuk selanjutnya. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual.<sup>4</sup>Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Kegiatan bermain sebagai sarana berkomunikasi dengan teman sebaya merupakan salah satu media untuk mengungkapkan isi pikiran dan perasaan anak.

Belajar sambil bermain juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Peserta didik memperoleh bahasa dengan berbagai cara yaitu dengan meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga melalui bermain. Pada saat bermain, peserta didik menggunakan bahasa dan mengkomunikasikan bahasanya secara efektif dengan orang lain. Peserta didik akan menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun sekedar menyatakan pikirannya, dan secara langsung pada saat itulah peserta didik

---

<sup>3</sup>Nana Sudjana dan Ibrahim. *Penelitian dan penilaian pendidikan*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 20014), hlm.29

<sup>4</sup> Sabil, Risaldy, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, Jakarta: Luxima. (2014) .hal: 29

akan belajar bahasa. Interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar pada saat bermain, membantu peserta didik memperluas kosa kata dan memperoleh tata bahasa dalam penggunaannya secara tepat.

Kita ketahui bahwa masa anak-anak merupakan masa yang paling menyenangkan dimana pulang sekolah setelah mengerjakan tugas banyak waktu untuk mereka bermain . Masa anak-anak jaman dahulu dengan jaman sekarang sangat berbeda . Jaman dahulu saat sore hari banyak anak-anak yang masih bermain diluar rumah, ada yang di halaman rumah atau bahkan di lapangan. Permainan yang mereka mainkan ialah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional *engklek*. Pada dasarnya permainan tradisional *engklek* ialah permainan yang menekankan pada otot-otot besar, misalnya otot kaki, otot punggung, dan otot tangan. Oleh karena itu permainan tradisional engklek dinilai tepat untuk dijadikan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik anak.

Pada saat sekarang ini seiring perkembangan jaman, serta seiring berjalannya waktu permainan tradisional khususnya permainan engklek seperti kehilangan tempat dihati anak-anak jaman sekarang, teknologi seperti mengambil alih peran permainan tradisional sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional terkikis keberadaannya. Tentu tidak heran permainan tradisional kini sudah jarang untuk dimainkan oleh anak-anak. Mungkin pengaruh *gadget* yang membuat anak-anak lebih memilih bermain *game online* pada *gadget* dari pada bermain langsung. Sehingga mereka tidak dapat merasakan betapa asyiknya bermain bersama teman dalam memainkan permainan tradisional. Begitu kuat arus globalisasi di Indonesia sehingga mampu mengubah pola kehidupan yang memberikan dampak besar terutama pada kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk salah satunya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak.

Sebagai aset budaya yang sangat penting untuk diperhatikan kehadirannya . Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat berperan penting dan erat kaitannya dengan fungsi psikologi perkembangan anak . Saat ini permainan tradisional hampir ditinggalkan dan dilupakan karena sudah tergantikan oleh permainan modern seperti game *online* , *play station (PS)*, dan lain-lain. Oleh karena itu, untuk melestarikan budaya bangsa maka permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai metode pembelajaran. Salah satu permainan tradisional yang dapat dikembangkan dalam metode pembelajaran adalah permainan *engklek*. Permainan *engklek* yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya. Permainan *engklek* ini bersifat kompetitif, tidak ada hukuman bagi yang kalah.<sup>5</sup>

Permainan *engklek* dilakukan di luar ruangan atau dilapangan. Permainan *engklek* hanya bisa dimainkan hanya dua orang dan maksimal enam orang anak. Lebih dari enam orang anak tidak baik, karena tempatnya tidak memungkinkan. Kemudian diperlukan pula *gacuk*. Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu siswa kelas I yang bernama Nayla mengatakan bahwa pernah bermain *engklek* dengan teman-teman , namun saat ditanya mengenai bagaimana perasaannya saat bermain, Nayla mengatakan bawah permainan *engklek* biasa-biasa saja dan tidak menarik seperti permainan yang ada di *gadget* saat ini, selain itu hanya ada beberapa teman yang mau bergabung untuk bermain *engklek*. Hal ini menandakan bahwa permainan *engklek* tersebut masih kurang diminati oleh anak jaman sekarang.

Hal ini juga diperkuat dalam pendapat Desvarintyadi, Rulik dkk (2012: 197) dalam penelitiannya terdapat kekurangan dari permainan *engklek* yaitu ada beberapa siswa yang masih bingung dengan jalur permainannya, masih ada siswa yang berbuat curang, masih ada siswa yang menunggu giliran untuk bermain sehingga kurang efektif dan terkesan membosankan. Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan terdahulu antara lain : 1) Hasil penelitian Irma Maulidina yang berjudul “Pengembangan Permainan *Engklek* Dadu Pada Materi

---

<sup>5</sup>Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: KEPEL PRESS. 2005), hlm.8

Lingkungan Alam dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III di SD Muhammadiyah 16 Kota Semarang.” Menunjukkan hasil prestasi belajar siswa menggunakan media berbasis permainan *engklek* lebih baik.<sup>6</sup>) Hasil Penelitian lain oleh Mardhani Putra Mashudhi yang berjudul “ Pengembangan Model Permainan *Engklek* Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan kriteria penilaian produk pembelajaran permainan *Engklek* menggunakan musik ini juga telah memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan untuk siswa kelas V Mi Al Iman Banaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa Persamaan Penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu sama sama menggunakan media berbasis engklek dalam pembelajaran dengan menggunakan mode pengembangan. Perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian penulis , penelitian diatas memfokuskan pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran atau pada gerak psikomotor siswa sajasedangkan penulis disini memfokuskan pada peningkatan komunikasi siswa yang mengintegrasikan antara keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran tematik .

Dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan permainan *engklek* menjadi permainan yang berbasis pembelajaran. Dalam hal ini, permainan dalam pembelajaran tersebut ialah permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart* ) yang dipadukan dengan pembelajaran tematik dengan tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru kelas satu. Adapun muatan mata pelajaran yang terintegrasi ialah Bahasa Indonesia , PPKn, Matematika, Sbdp, dan Pjok. Dengan penggunaan media tradisional berbasis permainan *engklek* ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor saja

---

<sup>6</sup> Maulidina. (2016). *Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Manusia Dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang(Skripsi)* . Semarang (ID) : Universitas PGRI Semarang

<sup>7</sup> Mardhani Putra Mashudhi (2017), *Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.

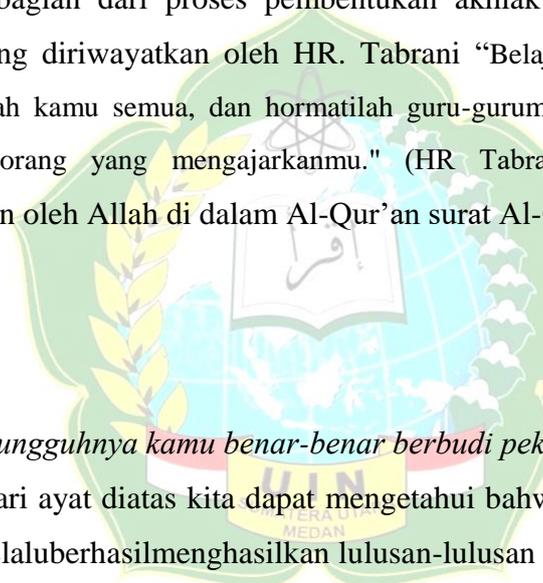
melainkan media yang dikembangkan lebih luas dengan penggunaannya bisa digunakan secara *one to one-small group-field test*.

Dilihat dari penjelasan di atas maka anak-anak perlu bermain dalam ranah bermain sambil belajar seperti peneliti kembangkan. Dalam proses pembelajaran berlangsung tentu tidak hanya guru yang berperan aktif dalam hal ini, melainkan guru membutuhkan sarana dan prasarana yang membantu guru dalam kelancaran menyampaikan pembelajaran. Salah satu yang diperlukan dalam pembelajaran ialah media pembelajaran. Melihat beberapa permasalahan diatas peneliti mencoba untuk mengembangkan media yang bernama EFAS (*Engklek Fun and Smart*).

Media Permainan engklek ini merupakan salah satu media yang dimodifikasi agar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif menyenangkan serta praktis dan menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dapat mengembangkan berbagai potensi peserta didik. Keterampilan kognitif yang menjadikan peserta didik dapat melatih proses berfikir dalam aspek perkembangan bahasa sehingga mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan baik, selain itu peserta didik juga memperoleh keterampilan psikomotor dengan cara melompat dengan satu kaki seperti olahraga pada umumnya. Keterampilan dari segi sosial peserta didik diharapkan mampu berinteraksi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan. Pada saat itu peserta didik berkesempatan mengenal aturan sosial dan mempraktekannya dalam interaksinya, mereka akan belajar berunding, menyelesaikan konflik, dan bahkan berkompetisi. Hal ini akan mendorong peserta didik belajar menghadapi perasaan-perasaan dan perilaku teman mainnya dan menjadikan peserta didik lebih memahami sikap toleransi, kebersamaan, kejujuran, sportif, keberanian, konsisten, mandiri dan tanggung jawab. Keterampilan dalam aspek emosional peserta didik akan belajar menghadapi kehidupan nyata, dan mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak untuk memahami diri sendiri (*self awareness*) sebab bermain merupakan media ekspresi perasaan dan ide-ide peserta didik.

Dalam hal ini pengembangan permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) juga dapat dijadikan media dalam menyampaikan pendidikan karakter melalui bermain. Sejalan dengan program pemerintah untuk melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah dasar. Terkait dengan amanat Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>8</sup>

Pendidikan karakter kini menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa. Seperti hadist yang diriwayatkan oleh HR. Tabrani “Belajarlh kamu semua, dan mengajarlh kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu.” (HR Tabrani)”. Hingga hal ini dinyatakan oleh Allah di dalam Al-Qur’an surat Al-Qalam : 4



وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خَلْقٍ عَظِيمٍ

“Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”.

Dari ayat diatas kita dapat mengetahui bahwa lembaga pendidikan hampir selaluberhasilmenghasilkan lulusan-lulusan atau out put yang baik, berkualitas, memiliki prestasi belajar yang bagus serta dapat diandalkan. Dalam hal ini seorang peserta didik yang berhasil dalam menuntut ilmu tidak cukup dinilai hanya berhasil dalam bidang akademisnya saja, akan tetapi harus dilihat pula dari sisi kualitas kepribadiannya, kedalaman ilmu yang dikuasainya, penghayatan dan pengalaman etos belajarnya, keluhuran akhlak dan tingkah laku kesehariannya.

Pengembangan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ini sejalan dengan pembelajaran tematik yang merupakan upaya sekarang untuk dilakukan oleh

---

<sup>8</sup>Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional pasal (3).

pemerintah dalam memberikan siswa pada pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran tematik berangkat dari pemikiran filosofis tertentu yang menekankan terhadap pembentukan kreativitas peserta didik dengan pemberian aktivitas yang didapat dari pengalaman langsung melalui lingkungannya yang natural. Masing-masing peserta didik memiliki potensi dan motivasi yang unik dan khas yang perlu dikembangkan menjadi lebih baik dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, keunikan dan kekhasannya itu yang nantinya bisa berkembang dengan baik. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik tidak hanya dituntut pemberian aktivitas belajar saja melainkan menumbuhkan sikap kreativitas pada peserta didik yang ikut aktif berperan dalam proses pembelajaran berlangsung.<sup>9</sup>

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas agar terciptanya pembelajaran yang optimal. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran tematik khususnya kelas 1 di SD. Dalam pembelajaran guru menggunakan media tidak hanya dalam penyampaian materi saja, namun juga untuk meningkatkan keterampilan lainnya. Maka dari itu peneliti berupaya mengembangkan media yang menarik untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, diharapkan dengan dikembangkannya media ini tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Sesuai dengan berbagai masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik”**.

## 2) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Media Pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan inovatif.

---

<sup>9</sup>Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. (Jakarta: Kencana. 2010), hlm.101

2. Bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku ajar dari pemerintah.
3. Media yang digunakan belum pernah menggunakan media berbasis permainan tradisional berupa *engklek*.

### 3) Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu :

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan tradisional berbasis permainan *engklek* yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Penulis mendesain media khusus terfokus pada buku tematik kelas 1 dengan materi tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru kegiatan pembelajaran 1-6 dengan memuat mata pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, Pjok, Ppkn dan Sbdp.

### 4) Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang valid ?
2. Bagaimana proses pengembangan media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar mampu meningkatkan komunikasi yang praktis?
3. Bagaimana proses pengembangan media EFAS ( *Engklek Fun and Smart* ) sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan komunikasi yang efektif ?

### 5) Tujuan dan Manfaat

#### Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini meliputi :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik yang praktis.
3. Untuk mengetahui apakah media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik yang efektif.

### **Manfaat**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas , maka manfaat penelitian ini yaitu :

1. Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai media alternatif dalam pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru pembelajaran 1-6 dengan memuat mata pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika Ppkn, Pjok, dan Sbdp di sekolah dasar, dari adanya media EFAS ini diharapkan mampu menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran yang dialami siswa dengan caea memperbaiki atau mengubah siswa menjadi tidak pasif di dalam kelas. Praktis bagi peneliti sebagai sarana dalam melestarikan budaya permainan tradisional dan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

2. Bagi peserta didik

Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan bantuan media berbasis permainan tradisional berupa engklek dalam pembelajaran tematik. Bagi guru/sekolah yaitu sebagai sarana yang dapat digunakan ketika melaksanakan pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam belajar serta adanya media permainan tradisional berupa engklek ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi dengan

menamkan nilai nilai karakter pada siswa.

## 6) Spesifikasi Produk

Untuk menghasilkan media EFAS ( *Engklek Fun and Smart*) yang menarik, maka perancang media EFAS (Engklek Fun and Smart) memiliki kriteria berikut :

1. Menurut kontennya Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) adalah media yang memuat materi dan pertanyaan atau soal-soal yang termuat dalam buku tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru pembelajaran 1-6. Pada pembelajaran memuat Bahasa Indonesia, Matematika ,Sbdp, Pjok dan Ppkn.
2. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber media pembelajaran untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
3. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan, pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema 1 aku dan diriku pembelajaran 1-6. Pada pembelajaran ke 1-6 memuat Bahasa Indonesia, Matematika , Pjok , Sbdp dan PPKN.
4. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan standar isi, kebahasan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kajian teori

##### 1. Belajar

###### a. Pengertian Konsep Belajar

Para ahli psikologi dan pendidikan sesuai pada bidang masing-masing banyak mengemukakan pengertian belajar yang beragam. Berikut ini beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya yaitu :

- 1) James O. Whittaker mengungkapkan bahwa, belajar sebagai proses yang mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- 2) Cronbach berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- 3) Howard L. Kingskey mengatakan bahwa belajar adalah proses ketika tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.
- 4) Hilghard Bower mengartikan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang oleh situasi itu.<sup>10</sup>

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli psikologi dan pendidikan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan secara menyeluruh yang ditunjukkan pada dirinya baik itu dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil pengalamannya yang ia peroleh melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar terdiri dari dua unsur yang berbeda, yaitu jiwa dan raga. Unsur jiwa dan raga sangat berperan terhadap proses belajar. Jiwa terlibat dalam pola pikir yang diindikasikan pada sikap. Sedangkan raga memegang peranan dalam keterampilan, kebiasaan, kecakapan.<sup>11</sup> Perubahan adalah hasil dari belajar. Dari para pakar yang telah mengungkapkan makna belajar, terdapat “perubahan”. Dipastikan bahwa perubahan memiliki sebuah harapan dan

---

<sup>10</sup>Ula, Shoimatul.S, *Revolusi Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm :12.

<sup>11</sup> Ibid.,14

tujuan dari adanya proses belajar. Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah :

- A. Perubahan terjadi secara sadar. Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadinya adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misal pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah, dsb.
- B. Perubahan dalam belajar bersifat *kontinu* dan *fungsional*. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya. Misal jika seseorang belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak bisa menulis menjadi dapat menulis. Perubahan ini berlangsung terus menerus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna. Ia dapat menulis indah, dapat menulis dengan menggunakan pulpen, dapat menulis dengan menggunakan kapur, dan sebagainya.
- C. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan itu bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.
- D. Perubahan belajar bukan bersifat sementara. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Perubahan yang bersifat sementara atau temporer seperti hanya berkeingatan, ke luarair mata, bersin, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar.
- E. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misal seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya

sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik, atau tingkat kecakapan mana yang akan dicapainya. Dengan demikian kegiatan perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang telah ditetapkan.

- F. Perubahan mencakup semua aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya. Ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.<sup>12</sup>

Setelah mengetahui definisi dari para ahli psikologi dan pendidikan tentang belajar, belajar juga memiliki tujuan dan harapan yang akan dihasilkan. Sehingga proses belajar memiliki perubahan positif dalam segala aspek tingkah laku melalui lingkungan dan pengalaman.

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Belajar menimbulkan perubahan pada diri seseorang yang telah menjalani proses belajar. Perubahan tersebut bisa dalam bentuk tingkah laku atau suatu kecakapan baru. Pada dasarnya belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Seperti yang kita ketahui bahwa faktor internal yang mempengaruhi dari dalam dan faktor eksternal dari luar. Berikut ini penjelasan secara detail faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar :

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang kaitannya dengan diri pribadi orang tersebut selaku orang yang sedang belajar. Faktor internal tersebut menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah mencakup kesehatan, dan cacat tubuh . Faktor psikologis kaitannya dengan intelegensi (kecakapan menghadapi, menyesuaikan situasi baru dengan cara efektif, menggunakan konsep abstrak secara efektif dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat), perhatian sebagai keaktifan jiwa (suatu objek) yang dipertinggi, minat

---

<sup>12</sup>Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* ( Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2019).hlm:18-19

sebagai kecendrungan seseorang untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan tersebut disenangi dan diperhatikan secara kontinyu, bakat (*attitude*) adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan akan terealisasi menjadi kecakapan nyata setelah belajar, motivasi kaitannya dengan tujuandimana tujuan terbentuk karena adanya dorongan, kematangan merupakan suatu tingkat perkembangan seseorang dimana bagian tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru, dan kesiapan adalah kesediaan untuk memberi reaksi. Faktor kelelahan , kelelahan yang dimaksud ialah kelelahan yang dibagi menjadi dua yaitu jasmani dan rohani.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu seseorang. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar terdiri atas faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga merupakan tempat pertama dimana seorang anak mulai belajar. Berikut pengaruh keluarga dalam belajar (1) cara orangtua mendidik, (2) relasi antar anggota keluarga, (3) suasana rumah, (4) keadaan ekonomi keluarga, (5) pengertian orang tua dan (6) latar belakang kebudayaan (tingkat pendidikan dan kebiasaan keluarga), Faktor Sekolah , sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi untuk membantu peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan perkembangannya. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan salah satu faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar.<sup>13</sup>

Oleh karena itu, mengingat tujuan dari belajar adalah adanya perubahan dalam diri seseorang , maka faktor inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar tersebut.

### c. Gaya dan tipologi belajar

Seseorang memiliki kecenderungan untuk belajar yang sangat beragam. Setiap orang juga memiliki cara dan tipologi belajar yang berbeda-beda, tetapi juga ada yang sejenis. Menurut para ahli, ada tiga gaya dan tipologi belajar. Gaya dan tipologi belajar tersebut berdasarkan

---

<sup>13</sup>Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia , 2017), hlm: 10-14

cara seseorang menyerap informasi kemudian mengolah serta menyampaikannya dan secara universal atau bagaimana seseorang tersebut belajar.<sup>14</sup>

Ketiga gaya dan tipologi belajar menjadi acuan dan pedoman untuk setiap individu sehingga memiliki karakteristik yang menonjol untuk memudahkan menyerap materi yang diajarkan. Ketiga gaya belajar tersebut antara lain :

1) Tipe Visual

Tipe belajar visual merupakan tipe belajar melalui melihat, memandangi, serta mengamati.<sup>15</sup> Tipe belajar visual merupakan tipe belajar yang lebih menyukai mendapatkan informasi melalui melihat ataupun membaca. Mereka lebih suka untuk menyerap secara langsung informasi yang ia dapat. Kekuatan gaya belajar tipe visual terletak pada indera penglihatan.

2) Tipe Auditorik

Tipe auditorik merupakan tipe belajar yang mengutamakan indra pendengar. Belajar dengan mendengarkan sesuatu melalui kaset, mp3, ceramah, diskusi, dsb merupakan belajar yang mudah dicerna bagi orang auditorik.<sup>16</sup> Tipe belajar auditorik sering ditandai dengan ciri-ciri lebih senang dibacakan (sebagai pendengar), jika membaca suka membaca dengan sura lantang, dan mudah terganggu ketika ada suara yang berisik.

3) Tipe Kinestetik

Tipe kinestetik merupakan tipe belajar melalui kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan keterlibatan secara langsung.<sup>17</sup> Tipe kinestetik lebih menyukai belajar melalui gerakan dan sentuhan secara langsung. Mereka mudah menyerap materi yang diajarkan dengan bergerak, meraba, serta bertindak sesuatu. Tipe ini juga suka belajar dengan praktik secara langsung. Tipe ini ditandai dengan gerakan fisik serta melalui praktik secara langsung.

---

<sup>14</sup>Ibid.,18-20

<sup>15</sup>Ibid.,31

<sup>16</sup> Ibid.,33

<sup>17</sup> Ibid.,34

## 2. Komunikasi

### a. Pengertian komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi yang merupakan akar dari bahasa Latin lainnya yang mirip.<sup>18</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Komunikasi adalah proses pengiriman informasi dari guru kepada siswa untuk tujuan tertentu. Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikasi yang terjadi menimbulkan arus informasi dua arah, yaitu dengan munculnya feedback dari pihak penerima pesan.<sup>19</sup> Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh efektif tidaknya komunikasi yang terjadi di dalamnya. Tujuan pendidikan akan tercapai jika prosesnya komunikatif. Once Kurniawan<sup>20</sup> berpendapat bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sengaja dan terencana serta memiliki tujuan positif. Keberhasilan pembelajaran harus didukung oleh komponen-komponen instruksional yang terdiri dari pesan berupa materi belajar, penyampai pesan yaitu guru, bahan untuk menuangkan pesan, peralatan yang mendukung kegiatan belajar, teknik atau metode yang sesuai, serta latar atau situasi yang kondusif bagi proses pembelajaran.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah Belajar yang membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seorang guru kepada siswa.<sup>21</sup> Peran komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan apa yang diperoleh siswa selama kegiatan berlangsung, tetapi di sini peran komunikasi adalah untuk mengetahui tingkat kecakapan

---

<sup>18</sup> Ibid., 3

<sup>19</sup> Sutirman, *Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran*

<sup>20</sup> Kurniawan: 2015 [tirman.wordpress.com/komunikasi-efektif-dalam-pembelajaran/](http://tirman.wordpress.com/komunikasi-efektif-dalam-pembelajaran/)

<sup>21</sup>

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197512302001121-CEPI\\_RIYANA/08\\_Media\\_Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197512302001121-CEPI_RIYANA/08_Media_Pembelajaran.pdf)

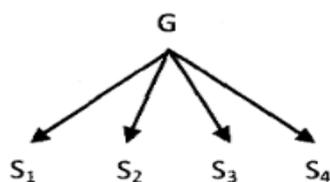
siswa dalam memahami pengetahuan dan menyampaikan kembali melalui bahasa dia sendiri.

#### b. Pola Interaksi Pembelajaran di Kelas

Terkait dengan dunia pendidikan dan pembelajaran, konseptualisasi komunikasi yang dipraktikkan dalam aktivitas mencakup empat konsep berbagai pola interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Lindgren<sup>22</sup> mengemukakan ada 4 (empat) pola interaksi komunikasi guru dan siswa, yaitu:

##### 1) Interaksi satu arah

Adakalanya, komunikasi di dalam kelas berlangsung sebagai komunikasi satu arah seperti saat guru menyampaikan informasi pengumuman tentang mulainya jam pembelajaran. Semua peserta didik mengikuti informasi komunikasi tersebut.



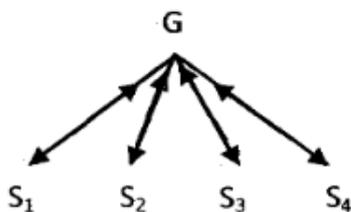
Keterangan :

G : Guru

S : Siswa

Dalam interaksi satu arah ini guru bertindak sebagai penyampai pesan dan siswa penerima pesan.

##### 2) Interaksi Dua Arah

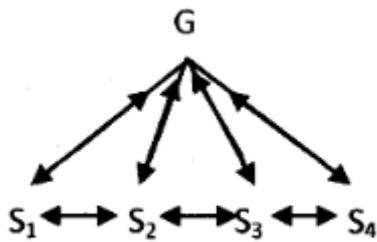


Interaksi dua arah terjadi dimana guru menerima balikan dari siswa

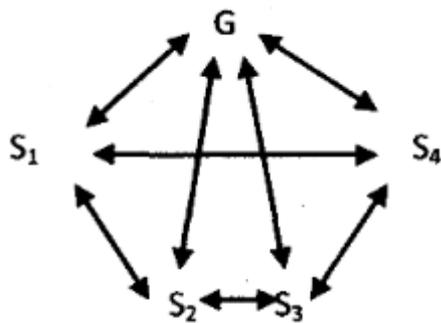
##### 3) Interaksi dua arah antara guru dan siswa, siswa dan siswa

---

<sup>22</sup>Dimiyati & Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 119



#### 4) Interaksi Optimal



Interaksi optimal antara guru dan siswa serta antara siswa dan siswa. Pola interaksi yang diharapkan adalah pola interaksi optimal, dimana guru berinteraksi dengan semua siswa dan juga interaksi terjadi di antara siswa. Semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

Sehingga konseptualisasi komunikasi yang diharapkan dalam pembelajaran adalah komunikasi pola interaksi optimal di mana proses pengiriman pesan bisa bertukar seiring dengan jalannya proses antara peserta didik dan pendidik. Tidak hanya sebatas pendidik dengan satu peserta didik saja tapi juga peserta didik lain di dalam kelas, contoh saat guru menyampaikan suatu pertanyaan dan mengarahkannya kepada seorang peserta didik. Setelah peserta didik tersebut menjawab, selanjutnya guru meminta juga pendapat dari peserta didik yang lain. Kemudian, peserta didik lainnya juga diperbolehkan memberikan pandangan sehingga tercipta lalu lintas pesan yang berlangsung simultan dan saling merespons. Posisi pengirim pesan pertama bisa saja berubah dan bertukar.<sup>23</sup> Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan).

<sup>23</sup>Ibid.,15

Komunikasi harus mendapat perhatian khusus dalam setiap proses pembelajaran. Metode pembelajaran dan komunikasi tidak selalu harus sama untuk setiap materi. Dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, diantaranya adalah peserta didik, ruangan kelas, metode, dan materi itu sendiri. Untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada suatu kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran.<sup>24</sup>

Proses belajar (*learning*) adalah suatu perubahan yang relatif tetap dalam bertingkah laku, yang terjadi sebagai hasil pengalaman. Ini berarti, hanya dapat dikatakan terjadi proses belajar bila seseorang menunjukkan tingkah laku yang tidak sama. Jadi, proses belajar menempatkan seseorang dari status kemampuan atau kecakapan (*ability*) yang satu kepada kemampuan/kecakapan yang lain.

Proses komunikasi dalam menyampaikan suatu tujuan lebih daripada sekedar menyalurkan pikiran-pikiran atau gagasan-gagasan dan maksud-maksud secara lisan atau tertulis. Komunikasi secara lisan pada umumnya lebih mendatangkan hasil dan pengertian yang lebih jelas daripada secara tertulis. Garis-garis komunikasi hendaknya dibuat sependek dan selangsung mungkin. Adapun Karakteristik Komunikasi Anak SD ialah sebagai berikut:

Anak Usia 7-9 Tahun<sup>25</sup>

- Belajar mengungkapkan perasaannya
- Belajar bertanya
- Belajar mencari pemecahan masalah yang dihadapi
- Mulai mencoba bahasa “gaul”
- Belajar tawar-menawar, misalnya mengenal lamanya waktu bermain atau menunda jam untuk belajar
- Belajar memahami perbedaan pendapat
- Belajar berteman

Anak Usia 10-12 Tahun

---

<sup>24</sup>Yossita Wisman, *Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan*, (Jurnal Nomosleca, Edisi III/II) ,hlm:649

<sup>25</sup>Permendikbud, Nomor 017 Tahun 2017 tentang Seri Pendidikan Orang Tua Komunikasi Efektif Dengan Anak SD

- Belajar memahami sebab – akibat
- Belajar menyelesaikan suatu permasalahan
- Belajar mencari teman yang memiliki minat yang sama
- Belajar menyampaikan ide dan memberikan saran
- Belajar mendapatkan informasi

### c. Pola Komunikasi Guru dan Siswa

Komunikasi merupakan sarana utama yang mengatur kita secara sadar dan merenungkan pengalaman-pengalaman. Komunikasi bukan hanya sekedar bahasa lisan antara guru dan siswa dalam memberikan umpan balik, merespon, atau untuk menunjukkan kepada guru bahwa tugas yang diberikan dapat diselesaikan, tetapi komunikasi adalah sarana belajar, dimana berbicara dan menulis merupakan alat untuk pembentukan kembali pengalaman..

Terkadang siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kembali pengalaman-pengalaman tersebut. Sehingga siswa memerlukan bantuan dalam verbalisasi aspek-aspek yang berhubungan dengan pengalaman mereka. Peranan guru dalam menjembatani pengetahuan baru dan apa yang telah siswa dapatkan dalam kehidupan sehari-hari sangat diperhatikan.

Melalui bahasa, siswa dapat memberikan pengalaman baru dan menghubungkannya dengan pengalaman masa lalunya. Reorganisasi dan menceritakan kembali ini bisa akan terus berlangsung jika siswa diminta untuk mendiskusikan hal-hal yang telah mereka alami. Studi menunjukkan bahwa siswa lebih banyak belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah, serta mereka mempunyai suara dalam pembuatan keputusan<sup>26</sup>. Dengan kondisi seperti ini, para siswa lebih sering ikut serta dalam kegiatan sukarela yang berhubungan dengan bahan pelajaran.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut, guru disarankan mengikuti teori Interpretasi. Menurut teori ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan ide atau informasi yang dia ketahui. Siswa dapat menyampaikan idenya untuk

---

<sup>26</sup>De Porter, Bobbi., Mark Reardon & Sarah Singer-Nourie. *Quantum Teaching*. (Bandung: Kaifa, 2009), hal. 23.

menyelesaikan masalah, benar dan salah bukan tujuan akhir pembelajaran. Siswa mempunyai kesempatan untuk menyampaikan berbagai pengetahuan, eksplisit atau implisit, mengembangkan pengetahuan yang sama dengan pokok bahasan yang dibicarakan, serta mampu menghubungkannya.

Jika komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif, maka proses belajar mengajar di kelas bukan lagi merupakan hal rutin yang membosankan bagi siswa. Proses belajar mengajar akan menjadi suatu kegiatan yang dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang menarik dan diminati oleh siswa, sehingga apa yang menjadi tujuan akhir pembelajaran pada khususnya dan tujuan pendidikan pada umumnya akan tercapai.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan dan kompetensi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi.

Media tidak bisa dipisahkan sebagai salah satu cara untuk membantu proses belajar mengajar lebih efektif untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu pemerintah juga harus lebih memperhatikan kesejahteraan guru agar lebih bisa mengubah dunia pendidikan lebih baik dengan pembaruan model pembelajaran khususnya pembaharuan media sebagai alat dalam proses pembelajaran.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2016, hlm. 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut<sup>27</sup>: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat

---

<sup>27</sup>Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hlm : 2

disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Arief S. Sadiman (2014, hlm. 7-8) perkembangan media pendidikan dapat diuraikan sebagai berikut<sup>28</sup>: Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). Media tidak hanya lagi kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/belajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru yang penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar. Pada saat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran.

---

<sup>28</sup>Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Perkembangan, dan Pemanfaatannya* ( Jakarta : Raja Grafindo Persada,2014),hlm:7-8

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>29</sup>

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>30</sup>

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.<sup>31</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. pesan kepada penerima pesan. Dari adanya media pembelajaran tentu guru akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

#### b. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya harus dapat memberikan kesan dan pengalaman yang diterima oleh siswa. Fungsi media pembelajaran juga

---

<sup>29</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016), hlm:8

<sup>30</sup> Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 163.

<sup>31</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.

banyak diungkapkan oleh banyak ahli. Salah satunya seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut<sup>32</sup>:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi

---

<sup>32</sup>Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2016), hlm:25

antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d) Fungsi penyamaan persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e) Fungsi individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>33</sup>

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1

### **Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran**

Sumber: Daryanto(2015, hlm. 19)

Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang

---

<sup>33</sup>Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), Hlm:73-75.

menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Menurut Nana Sudjana (2015, hlm. 6) fungsi media pembelajaran yaitu<sup>34</sup>:

- (1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- (2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- (3) Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, terbukti bahwa penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga akibatnya dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar seseorang. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016, hlm. 31) mengatakan seperti berikut<sup>35</sup> :

##### 1) Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik,

---

<sup>34</sup>Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), hlm:6

<sup>35</sup>Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada,2016), hlm:31

foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.

2) Media hasil teknologi audio-visual.

Media hasil teknologi *audio-visual* menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya : proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer.

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis *computer* dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4) Media gabungan.

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Tabel 2.1 Jenis-jenis Media

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Aset audio, siaran radio, CID, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi ( <i>OHT</i> ), film bingkai

5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televise
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI(pembelajaran berbasis komputer)

Sumber:<http://www.etunas.com/web/jenis-media-dan-karakteristiknya>.

#### 4 Permainan Tradisional

##### a. Pengertian Permainan Tradisional

Dunia anak yang sering diidentifikasi dengan dunia bermain merupakan suatu masa yang sangat membahagiakan bagi anak. Dari bermain terbentuk proses sosialisasi secara dini. Sebab dalam bermain anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran-peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Kehidupan anak identik dengan dunia bermain, sehingga secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta pembentuk kepribadiannya.<sup>36</sup>

Pada umumnya permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Seiring perkembangan waktu permainan tradisional yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya, akibat dari arus globalisasi yang banyak memunculkan permainan baru jauh lebih canggih. Permainan tradisional anak atau yang disebut dengan “*dolanan*” anak-anak merupakan salah satu aset

---

<sup>36</sup>Christriyati Ariani dkk. Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat DIY. (Yogyakarta:Proyek P3NB, 1977),hlm: 40

budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud dari pelestarian adalah menjaga agar permainan tradisional anak tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan tradisional anak dapat berkembang.

Menurut Dharmamulja (1992, p.23) permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, ber-olahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Dari penjelasan tentang permainan, permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang terdapat aturan dan peraturan yang sudah ditetapkan dengan suatu sarana dan prasarana yang sudah ada.<sup>37</sup> Permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya. Tashadi mengungkapkan (Purwaningsih, 2006, p. 27).<sup>38</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Mahendra yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang, dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.<sup>39</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan rasa kegembiraan, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi

---

<sup>37</sup> Dharmamulja, S , *Transformasi nilai melalui permainan rakyat Daerah Istimewa* ( Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya.1992), hlm :23

<sup>38</sup> Purwaningsih, E. *Permainan tradisional anak: Salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan* (Bandung: Alfabeta,2006),hlm: 27

<sup>39</sup> Mahendra, Agus. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. ( Jakarta: Universitas Terbuka,2005), hlm:50

masing-masing daerah yang ada di lingkungan, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai dengan aturan yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai, seperti peraturan, lapangan, jumlah pemain, dan lain sebagainya. Permainan tradisional anak mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa, terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial serta pandangan hidup dalam masyarakat dalam arti luas.

Indonesia negeri yang kaya, sentuhan-sentuhan kearifan lokalnya tidak hanya tercermin dalam berbagai kerajinan, tetapi juga tervisualisasi dalam budaya sosial. Jika dikupas satu per satu mengenai kultur permainan tradisional, permainan-permainan itu memiliki arti yang cukup dalam. Tidak hanya pada efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euforia cinta. Rasa cinta dari orang tua, cinta kepada lingkungan, dan empati kepada teman.<sup>40</sup>

Sebagai cetusan cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir sehingga tanpa bantuan alat pun sentuhan muncul. Seperti yang diketahui sentuhan-sentuhan ikhlas mampu merangsang ribuan impuls saraf menjadi aktif. Keberagaman Indonesia begitu luas hingga permainan tradisional ini akan diadopsi ke dalam permainan virtual.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak masa dahulu, permainan tradisional tidak bisa dibiarkan hilang. Keberadaan permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional juga memberikan nilai positif bagi siapa yang memainkannya.

Ki Hajar Dewantara dalam bukunya yang berjudul *Tentang Frobel dan Methodenya*, beliau menganjurkan adanya syarat-syarat yang diperlukan

---

<sup>40</sup>Aisyah Fad, *Permainan Tradisional Indonesia* ( Jakarta : Swadaya Group, 2014), hlm:

dalam permainan, khususnya permainan anak yang bertujuan untuk pendidikan. Adapun syarat-syarat untuk permainan anak adalah:

- a. Permainan harus menggembarakan anak karena kegembiraan adalah pupuk bagi tumbuhnya jiwa
- b. Permainan harus memberi kesempatan pada anak untuk berfantasi;. Permainan harus mengandung semacam tantangan sehingga merangsang daya kreativitas anak
- c. Permainan hendaknya mengandung unsur keindahan atau nilai seni; dan
- d. Permainan anak harus mengandung isi yang dapat mendidik anak ke arah ketertiban, kedisiplinan, sportifitas,kebersamaan.

Selain penggolongan permainan anak tradisional di atas, ada juga yang berpendapat bahwa aneka ragam dan bentuk permainan dapat digolongkan menjadi tiga kategori yaitu permainan strategi, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik, dan yang ketiga permainan yang dilakukan secara bermain sambil belajar.

Menurut Dharmamulya,<sup>41</sup> unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- 1) Nilai kesenangan atau kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada si anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- 2) Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira. Dalam keadaan yang gembira dan hati yang senang, tentunya lebih mudah untuk memasukkan hal-hal baru yang positif dan bersifat mendidik.
- 3) Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.

---

<sup>41</sup>Ibid.13

- 4) Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh. Jadi, apabila dalam suatu permainan undiannya dengan cara sut, hompimpah atau yang lain untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, maka semua pemain harus mematuhi peraturan itu.
- 5) Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- 6) Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki rasa tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha untuk memperoleh kemenangan. Apabilamenang berarti suatu prestasi yangtentunya menimbulkan rasa bangga yangpada akhirnya berpengaruh juga pada pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.
- 7) Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan. Apabila antara anggota kelompok tidak saling membantu, maka kekalahanlah yang akan diperoleh.
- 8) Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu. Jadi dengan bermain maka secara tidak langsung anak dilatih untuk mematuhi suatu peraturan yang berlaku.
- 9) Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- 10) Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan *mul-mulan*, *macanan*, *bas-basan*, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.

11) Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Permainan tradisional anak selain mempunyai unsur-unsur nilai budaya yang sedemikian banyak, juga mempunyai manfaat atau kegunaan. Seperti apa yang dikatakan bapak Ki Hajar Dewantara dalam tulisannya di majalah pusara bahwa: Mudahlah bagi kita untuk menetapkan guna dan faedah permainan kanak-kanak itu bagi kemajuan jasmani dan rohani kanak-kanak. Tubuh badannya menjadi sehat dan kuat, serta hilanglah kekakuan bagian-bagian tubuh, hingga gampang dan lancar anak-anak melakukan segala sepak terjang atau langkah laku dengan segala tubuh badannya. Seluruh panca inderanya dapat dipergunakannya dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut dan cekatan. Selain itu permainan anak juga berpengaruh pada timbulnya ketajaman berpikir, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan.<sup>42</sup>

Permainan anak melatih anak-anak untuk bisa menguasai diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana. Dengan demikian, permainan anak sungguh bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap awas dan waspada serta siap menghadapi semua keadaan.

Permainan anak yang secara langsung kan diterima dengan senang hati bagi anak itu sendiri. Mereka dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka. Jadi anak-anak bermain dengan rasa kemerdekaan tanpa ada paksaan dan ini akan menjadikan anak-anak mempunyai rasa percaya diri. Dari pemaparan di atas bisa disimpulkan bahwa dalam pemilihan permainan untuk anak-anak tidak hanya dalam hal menyenangkan, namun harus bisa digunakan secara efektif dan bermanfaat dalam pembelajaran.

#### b. Permainan tradisional berbasis pembelajaran

##### 1) Permainan Tradisional *Engklek*

Permainan *engklek* merupakan permainan tradisional yang sangat populer. *Engklek* atau *sondah* adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan *engklek*,

---

<sup>42</sup> Majalah Pusara. Mei 1941 Jilid XI No. 5

yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Permainan ini ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap daerah, permainan *engklek* dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain *teklek*, *ingking*, *sundamanda* atau *sundah-mandah*, *jling jlong*, *lempeng*, *ciplak gunung*, *demprak*, *dampu*, dan masih banyak lagi. Tetapi bentuk permainannya sama.<sup>43</sup>

*Engklek* biasanya dapat dimainkan di bidang pelataran tanah, aspal atau semen dengan digambar menggunakan kapur atau batang kayu. Jumlah pemain tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki *gacuk* atau *kereweng* yaitu pecahan dari genteng atau batu. Sebelum bermain peserta mengadakan hompimpa terlebih dahulu, peserta yang menang akan bermain terlebih dahulu.

a) Cara Bermain Permainan *Engklek*

Cara bermain harus diketahui oleh setiap pemain. Agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kesalahan saat bermain. Adapun cara bermain *engklek* menurut Achroni adalah sebagai berikut :

- (1) Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan *gacuk* atau *kereweng* miliknya ke dalam kotak. *Kereweng* atau *gacuk* tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar *kereweng* atau *gacuk* melebihi garis kotak atau petak, pemain dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.
- (2) Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak yang lainnya dengan menggunakan satu kaki dan tidak boleh bergantian. Jadi, *engklek* dilakukan dengan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada di samping, kedua kaki harus menginjak tanah.
- (3) Kotak yang terdapat *gacuk* tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jika, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis

---

<sup>43</sup>Achroni, Keen. 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* (Yogyakarta: Javalitera, 2012), hlm:3.

atau luar kotak. Jika melakukan hal tersebut ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.

- (4) Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang atau gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut selama permainan.<sup>44</sup>

### c. Manfaat Permainan *Engklek*

Semua permainan yang diciptakan terdapat manfaat yang akan diperoleh oleh setiap pemain. Sehingga setiap permainan memiliki manfaat tersendiri. Adapun manfaat dari permainan *engklek* menurut Achroni antara lain:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak.
- 2) Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- 3) Mengajarkan kedisiplinan untuk memenuhi aturan permainan.
- 4) Mengembangkan kemampuan berorganisasi anak karena *engklek* dimainkan secara bersama-sama.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

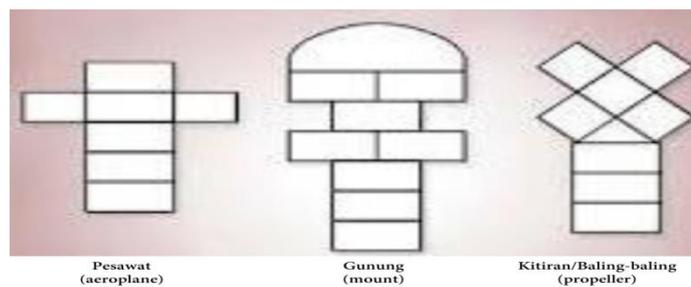
### d. Cara Penilaian Permainan *Engklek*

Penilaian dalam permainan *engklek* yang akan menjadi pemenang yaitu yang memiliki banyak rumah atau sawah. Jadi setiap pemain harus berusaha bermain sebaik mungkin agar tidak mengalami kegagalan dalam bermain dan dapat memenangkan permainan tersebut.<sup>45</sup> Adapun tiga bentuk permainan *engklek* yang paling digunakan yaitu pesawat, gunung dan baling-baling. Seperti pada gambar berikut :

---

<sup>44</sup>Achroni, Keen. 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* (Yogyakarta: Javalitera, 2012), hlm: 5.

<sup>45</sup>Ibid,10



Gambar 2.2 Permainan Tradisional *Engklek*

## 5. Pembelajaran Tematik

### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.<sup>46</sup> Peran guru dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar bisa menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa termasuk cara berpikirnya. Prinsip yang harus terjadi dalam proses pembelajaran adalah adanya keterlibatan seluruh atau sebagian potensi yang dimiliki siswa sehingga keterlibatan itu akan menghadirkan pengalaman baru yang bermakna bagi kehidupan saat ini dan di masa yang akan datang. Pengalaman baru itu merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu teknik pembelajaran terpadu yang mengaitkan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran dengan tema sebagai pemersatu. Dengan pembelajaran tersebut siswa akan terlatih mengaitkan informasi yang satu dengan yang lain, sehingga dapat menghadapi situasi lingkungan yang menyenangkan dan sekaligus menjadikan mereka belajar aktif dan terlibat langsung dalam kehidupan nyata.

### b. Ciri-Ciri Pembelajaran

#### a) Berpusat pada Siswa (*Student Centered*)

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih

---

<sup>46</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 281.

banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar agar mereka bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

b) Memberikan Pengalaman Langsung (*Direct Experience*)

Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkret*) dengan melihat sendiri, merasakan sendiri, mengobservasi sendiri, sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak.<sup>47</sup>

c. Pengertian Permainan *Engklek* Berbasis Pembelajaran Tematik

Permainan *engklek* berbasis pembelajaran tematik merupakan permainan *engklek* yang dapat digunakan untuk permainan edukasi di tingkat sekolah dasar. Permainan *engklek* modifikasi ini diperuntukkan pada anak usia tingkat sekolah dasar khususnya pada kelas 1 sd yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Desain permainan *engklek* berbasis pembelajaran tematik tidak jauh beda dengan permainan *engklek* tradisional. Sehingga permainan ini tidak meninggalkan ciri khas dari permainan yang aslinya dan tetap mempertahankan kebudayaan yang dimiliki Indonesia untuk dilestarikan. Hanya saja ada tambahan desain dan perubahan sedikit dari tata cara bermainnya.

Permainan *engklek* sebelumnya sering menggunakan bidang atau arena bermain yang berbentuk gunung atau pesawat.<sup>48</sup> Namun, Permainan *engklek* berbasis pembelajaran tematik ini menggunakan *banner* yang dimana bentuk petak-petak dari *engklek* sudah diedit menggunakan photosop dan dicetak melalui kertas *banner*. Desain *engklek* seperti *engklek* biasa hanya saja ditambahkan beberapa lompatan untuk mengkreasikan gerakan pada siswa dan pada bagian aturan dan cara bermain berbeda dari permainan *engklek* biasanya. Untuk pelaksanaannya, dalam permainan *engklek* berbasis pembelajaran tematik ini sama dengan menggunakan satu kaki dan

---

<sup>47</sup>Ibid,228

<sup>48</sup> Achroni, Keen. 2012, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.( Yogyakarta: Javalitera, 2012), 25.

menggunakan *kereweng* atau *gacuk*. Namun untuk gambar petaknya tidak dilakukan di atas tanah atau bidang datar tetapi menggunakan kertas banner yang sudah diedit.

d. Keterkaitan Permainan *Engklek* Berbasis Pembelajaran Tematik dengan Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa

Kegiatan permainan *engklek* berbasis pembelajaran tematik memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung secara *konkret*. Berbagai metode serta media diupayakan lebih menarik dalam proses pembelajaran<sup>49</sup> mulai dari belajar di luar kelas, belajar dengan irama, belajar dengan nyanyian, dan belajar melalui permainan, tentu saja permainan yang mengandung nilai budi pekerti dan edukasi.<sup>50</sup> salah satu nya adalah permainan tradisional *engklek*. Pembelajaran akan lebih hidup dan menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain. Dalam permainan ini siswa dihadapkan pada berbagai macam kartu pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak *engklek*. Setiap anak yang mendapatkan kartu soal wajib mengkomunikasikan dengan teman kelompok masing- maing. Siswa juga diharapkan mampu menceritakan perjalanan dari awal mulai bermain sampai pada garis finsh *engklek*. Selain itu, permainan *engklek* ini juga bersifat menyenangkan karena dilaksanakan dalam bentuk permainan.Pada akhirnya, permainan *engklek* berbasis tematik ini mampu meningkatkan kemampuan komunikasi pada siswa .

Sebagaimana firman Allah dalam surat Yunus ayat 58 sebagai berikut :

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِمَّا يَجْمَعُونَ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad) : "Dengan kurnia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. kurnia Allah dan rahmat-Nya itu adalah lebih baikdari apa yang mereka kumpulkan”.(Q.S. Yunus: 58)<sup>51</sup>

<sup>49</sup> Sohibun dan Filza Yualiana Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VirtualClass Berbantuan Google Drive”, Tadrir: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2, (2017), h. 122.

<sup>50</sup> Krisna Pebryawan. “Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern”, h. 67

<sup>51</sup> Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*.(Surakarta: Ziyad Books). h.

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat mudah sekaligus menyenangkan agar dapat meningkatkan daya konsentrasi anak dan mudah dalam menyerap materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan lagi.

Permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran bukan hanya sekedar permainan saja, tetapi juga mengandung nilai-nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi anak, serta jelas ada sasarnya dan bisa dilakukan sebagai aktivitas pembelajaran di kelas dalam memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional *engklek*, disamping kegunaannya sebagai media pembelajaran, permainan tradisional ini memiliki manfaat yang baik untuk peserta didik yaitu dengan belajar disiplin terhadap aturan-aturan permainan yang telah disepakati, mengembangkan kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis.<sup>52</sup> Materi pembelajaran yang menjadi bahan ajar penggunaan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) adalah pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru semester 1.

**Kompetensi Inti** yang terdapat pada materi tema 1 ialah :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**Kompetensi dasar** pada tema 1 subtema 1 ialah :

---

215.

<sup>52</sup> Krisna Pebryawan. "*Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern*". h. 67.

## **Matematika :**

- a. Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.
  - b. Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
- 4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.
  - 4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.

## **Bahasa Indonesia**

- a. Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah atau bahasa daerah.
- 3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.
  - 4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.
  - 4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulis.

## **SBDP**

- 3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.
- 4.3 Menirukan elemen musik melalui lagu

## **PJOK**

- Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

## **PPKN**

1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

### **Kegiatan Pembelajaran**

Pembelajaran 1 :

1. Teman Baru
2. Mengetahui warna suara teman baru

Pembelajaran 2 :

1. Bergerak bersama teman
2. Bermain bersama teman

Pembelajaran 3 :

1. Mengetahui huruf bersama teman
2. Mengetahui bilangan dan menghitung bersama teman

Pembelajaran 4 :

1. Bermain permainan sederhana bersama teman
2. Mengetahui warna suara teman

Pembelajaran 5 :

1. Mengetahui huruf penyusun nama bersama teman
2. Mengetahui lambang bilangan bersama teman

Pembelajaran 6:

1. Bermain tentang huruf bersama teman
2. Mengetahui lingkungan sambil membaca angka

**Kegiatan Inti :**

- a. Guru mengajak siswa belajar sambil bermain
- b. Guru memperkenalkan media EFAS dan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain menggunakan EFAS

- c. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok untuk bermain EFAS
- d. Guru meletakkan materi pembelajaran berupa kartu *DO/ASK* di setiap kotak EFAS
- e. Guru meminta setiap kelompok menjawab kartu soal sesuai materi pembelajaran yang sudah disiapkan
- f. Guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya bermain sambil belajar menggunakan EFAS
- g. Guru melakukan refleksi setelah permainan berakhir.

#### **Penugasan dalam kegiatan pembelajaran I-VI**

1. Membuat kartu nama masing-masing dari kertas yang sudah di sediakan guru ( individu)
2. Guru meminta siswa menunjukkan huruf vokal dan konsonan pada kartu nama masing-masing
3. Guru membagi kartu gambar dan meminta siswa untuk menghitung jumlah pada gambar dan menyebutkan jumlah bilangannya.
4. Siswa melengkapi huruf bacaan pada kartu gambar di bantu oleh guru.

#### **Bermain sambil belajar menggunakan EFAS**

1. **ZIGZAG** = Menyusun huruf menjadi satu kata yang benar
2. **JINJIT** = Menyocokkan gambar dengan jumlahnya
3. **MENYAMPING** = Menghitung jumlah pada kartu gambar
4. **KESEIMBANGAN** =Menggambar bentuk *engklek* sendiri
5. **FINISH** = Menyampaikan tahapan apa saja yang sudah dilewati dalam permainan

#### **Kompetensi yang dicapai siswa ↓**

1. Mampu memperkenalkan diri sendiri dengan baik dan benar
2. Mengenalkan nama teman dengan benar
3. Mengenal bilangan dengan cara melatih berhitung melalui kartu soal
4. Mengenal huruf a-z

5. Mampu mendengarkan teman bercerita dengan baik dan menyampaikan apa yang didengar
6. Bersikap tertib dan melatih kerjasama tim saat bermain

**Penilaian ↓**

1. Kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan nama dengan baik dan benar
2. Kreativitas siswa saat menghias kartu nama
3. Psikomotorik dengan cara siswa mengikuti aturan bermain EFAS dengan baik dan benar dalam melewati tahapan lompatan EFAS.

SIKAP	= Observasi kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN	= Tes lisan dan menjawab kartu soal ASK
KETERAMPILAN	= Menjawab kartu soal DO
REFLEKSI	= Guru memberikan angket respon siswa
DOKUMENTASI	= Selama kegiatan berlangsung

**6) Media EFAS ( *Engklek Fun and Smart* )**

a. Pengertian Media EFAS

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ini digunakan siswa kelas 1 sekolah yang tujuannya untuk mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas dan membuat suasana di kelas lebih hidup dan menyenangkan. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ini memuat materi buku tematik kelas 1 tema 1 diriku memuat 3 pembelajaran yang diantaranya Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN.

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) terbuat dari *banner* yang bahannya dari *flexi* yang tebal, kuat, dan nyaman yang membuat siswa tidak perlu khawatir karena media ini tidak berbahaya. Media tersebut memiliki ukuran panjang 5 meter dan lebar 2 meter. Di dalam media tersebut memuat soal-soal dan penjelasan dari sumber buku siswa maupun buku guru. Media ini pun digunakan sangat mudah karena lewat permainan akan meningkatkan semangat belajar siswa.

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dioperasikan atau digunakan secara mandiri dan kelompok. Media ini juga tidak diperlukan perawatan secara khusus dan sudah dirancang dari bahan yang aman digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah terlebih lagi kelas yang digunakan yakni kelas 1 SD. Aturan penggunaan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang difokuskan dalam beberapa aspek yaitu dapat membuat siswa agar lebih semangat dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa agar lebih senang dalam menyukai pembelajaran karena belajarsambil bermain, media ini juga bisa digunakan secara individu maupun kelompok, dan pada saat penggunaannya guru harus memberikan pengawasan agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan meskipun bahan yang digunakan relatif aman.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Kelebihan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yaitu membantu dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa melakukan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ini dengan mudah, karena dalam penggunaannya sangat mudah dengan bermain sambil belajar yang bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, Pembelajaran ini tidak hanya berpusat pada guru, tidak ada perawatan khusus dalam perawatan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*), dalam media ini juga untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah dimodifikasi tersebut.

Kelemahan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yaitu terbuat dari *banner* yang jika dalam perawatannya tidak disimpan dengan baik akan mudah kotor, media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dapat digunakan per siswa namun dalam penggunaan media ini memakan biaya yang cukup besar.

## **B. Kerangka Berpikir**

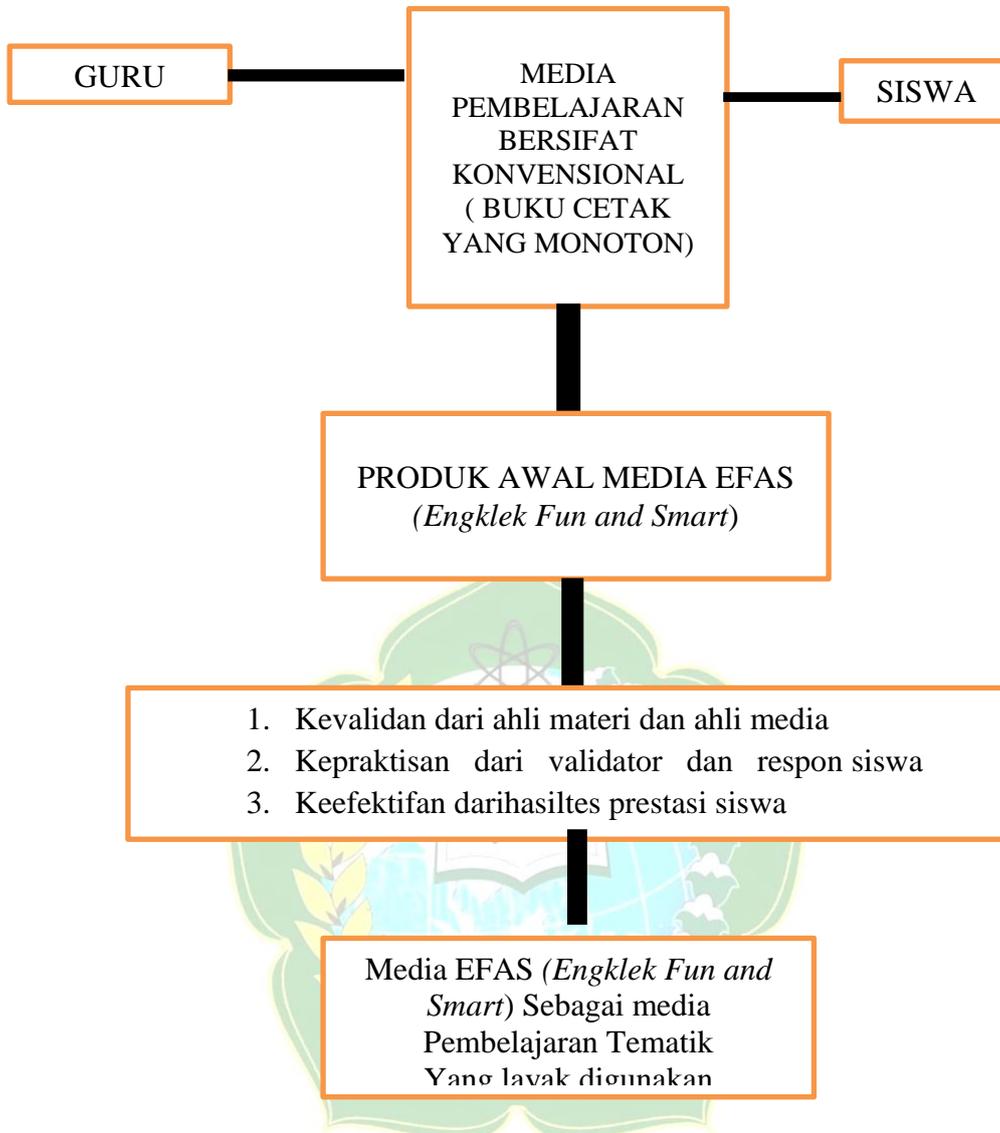
Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas. Dalam suatu pembelajaran guru banyak menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional untuk pemberian materi kepada siswa. Sehingga, siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran khususnya pada materi yang dianggapnya susah. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya guru yang memberikan materi tetapi siswa juga dapat berperan aktif dalam

proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika dalam proses belajar mengajar terjadi suatu interaksi yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam suatu pembelajaran peserta didik diberikan materi untuk dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Pemberian materi yang dilakukan oleh guru tidak hanya terpaku menggunakan buku saja tetapi bisa menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah alat peraga. Suatu alat peraga yang dikemas dalam bentuk permainan akan mudah diterima oleh siswa karena siswa merasa pembelajaran itu menyenangkan dan menggasyikan.

Penggunaan media berbasis permainan tradisional pada tematik khususnya pada kelas 1 SD masih sedikit . Media yang dikembangkan dan yang dirancang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru sehingga tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan pengembangan media berbasis permainan tradisional berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media yang dirancang dikatakan valid, karena memenuhi aspek pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kemudahan untuk dipahami, dan dapat memberikan umpan balik pada siswa. Media yang dirancang juga mempunyai bentuk yang sederhana, perpaduan warna yang menarik, tahan lama, dan dapat membantu siswa untuk belajar mandiri. Media yang dirancang dikatakan praktis, karena mudah untuk dilaksanakan, dan dilengkapi dengan petunjuk yang jelas, sehingga media berupa EFAS tersebut mudah digunakan oleh siswa. Media EFAS yang dirancang efektif digunakan, karena siswa lebih mudah dalam menerima materi . Dengan menggunakan Media EFAS yang layak diharapkan akan tercipta pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Maka peneliti merancang suatu media yang layak digunakan sebagai suatu media pembelajaran yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan , dan keefektifan yaitu dengan melakukan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. Berikut adalah bagan kerangka berfikir pada penelitian ini pada halaman

berikutnya:



**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir**

### C. Penelitian Relevan

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1.	Irma Maulidina	Pengembangan permainan engklek dadu pada materi lingkungan alam dan	Mengembangkan permainan engklek	Fokus terhadap materi pelajaran IPS kelas III	Dalam penelitian ini mencoba untuk menerapkan permainan

		buatan mata pelajaran IPS Kelas III di SD Muhammadiyah 16 kota Semarang .			engklek dadu sebagai media dalam pembelajaran ips pada materi lingkungan alam dan buatan.
2.	Violita	Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Intrusmental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Kelas V Di SD/ MI Kota Bandar Lampung	Mengembangkan permainan engklek	1.Fokus terhadap gerak dasar melompat  2.Materi PJOK	Dalam penelitian Ini mengembangkan Permainan engklek yang penggunaannya dengan musik instrumental untuk gerak dasar melompat siswa.
3.	Fadli	Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X	Mengembangkan permainan tradisional engklek	1.Fokus kemampuan berbicara bahasa Prancis  2. Materi kosakata bahasa Prancis	Dalam penelitian ini, mengembangkan permainan engklek yang terkhusus untuk keterampilan berbicara dengan bahasa Prancis

#### D. Rancangan Awal Produk

Pembuatan dan Penggunaan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Cara membuat media EFAS (Engklek Fun and Smart) :

1. Desain penggambaran gambar padamedia dan cover buku panduan menggunakan aplikasi Photoshop Cs4 yang ada di laptop.
2. Penataan gambar melalui program Corel Draw X5.
3. Cetak media menggunakan banner bahan flexi banner dengan ukuran panjang 2,5 m dan lebar 3,5 m, dengan ukuran kotak 40 cm x 40 cm.
4. Pembuatan gacu dari bahan sisa-sisa potongan kayu roti lalu di cat dengan ukuran 8 cm x 8 cm.

Cara penggunaan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dalam pembelajaran:

Permainan engklek ini sudah dimodifikasi dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Permainan engklek dimainkan oleh siswa kelas 1, semua siswa dari satu kelas.
- b. Permainan ini bersifat tim yang dimana dibagi menjadi 2 kelompok besar terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Dalam tahap persiapan , :

- 1) Pertama- tama guru membagi tim dengan cara meminta peserta didik mengambil pita warna yang sudah disediakan, yang mendapatkan warna sama akan menjadi satu tim.
- 2) Kemudian perwakilan tim maju untuk hompimpa menentukan urutan main.
- 3) Masing- masing tim harus memiliki gacho yang sudah disediakan ( warna pita yang sama ).
- 4) Hal lain yang perlu dipersiapkan adalah media engklek yang sudah di modifikasi dengan tambahan tulisan “*DO/ASK*” pada setiap kotak *engklek*.

Aturan dalam bermain :

- a) Pemain harus menentukan urutan bermain dengan cara hompimpa.
- b) Pemain dianggap gugur apabila :
  - (1) *Gacuk* terkena garis atau keluar dari kotak *engklek*
  - (2) Tidak bisa menjawab pertanyaan
  - (3) Salah menggunakan *gacuk* lawan
  - (4) Meletakkan *gacuk* tidak dengan menggunakan tangan

- (5) Meletakkan *gacuk* tidak berurutan
- (6) Saat melompat sengaja atau tidak sengaja terkena garis *engklek*
- c) Peserta yang menjawab kartu soal adalah peserta yang tidak bermain
- d) Pengambilan kartu soal tergantung dimana *gacuk* peserta jatuh
- e) Durasi permainan adalah 15 menit

Penilaian dalam permainan :

- (a) Dalam permainan ini berlaku sistem poin tim, jadi pemain yang berhasil melewati tantangan *engklek* dan benar menjawab kartu soal, maka tim mendapat satu poin.
- (b) Poin akan dikurangi jika peserta tim curang dan terlalu lama menjawab soal ( batas waktu max 2 menit ).
- (c) Jawaban kartu soal khusus DO ditentukan oleh guru
- (d) Siapa yang berhasil melewati tantangan mulai dari garis start sampai finish berhak mendapatkan rumah di kotak *engklek*. Siapa yang paling banyak poin dan rumah tim nya lah yang menang.

Bagian atas kolom tujuh dan delapan yang berbentuk setengah lingkaran disebut payung. ( penentuan lanjut ke tahap berikutnya ).

- (1) Tim yang dianggap berhasil lolos ketahap berikutnya ialah tim yang berhasil menjawab soal DO/ASK pada kotak *engklek*.

Pada area **ZIGZAG**

- Pemain harus menyusun kata sesuai dengan urutan yang benar  
(pola kalimat ) bermain mengenal huruf.

Pada area **JINJIT**

- Pemain harus bisa mencocokkan gambar dengan sesuai jumlah bilangannya . ( Bermain mengenal angka )

Pada area **MENYAMPING**

- Pemain diasah dengan kejelian berhitung bermain mengenal bilangan.

Pada area **KESEIMBANGAN**

- Pemain ditahap ini untuk melatih kemampuan berkomunikasi yaitu menyampaikan atau menceritakan pengalaman melewati tahapan permainan hingga menuju garis FINISH.



## BAB III PROSEDUR PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>53</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development atau R&D*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan<sup>54</sup>. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan permainan tradisional berupa media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) .

Penelitian dan pengembangan media permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada pembelajaran tematik dilakukan di MIS AL-ITTIHADIAH, Berastagi pada tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah 45 siswa kelas 1 MIS AL-ITTIHADIAH Berastagi.

Langkah-langkah dalam pengembangan media ini diadaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah pengembangan media Hasad (2011), Borg dan Gall (1989), dan yang meliputi :

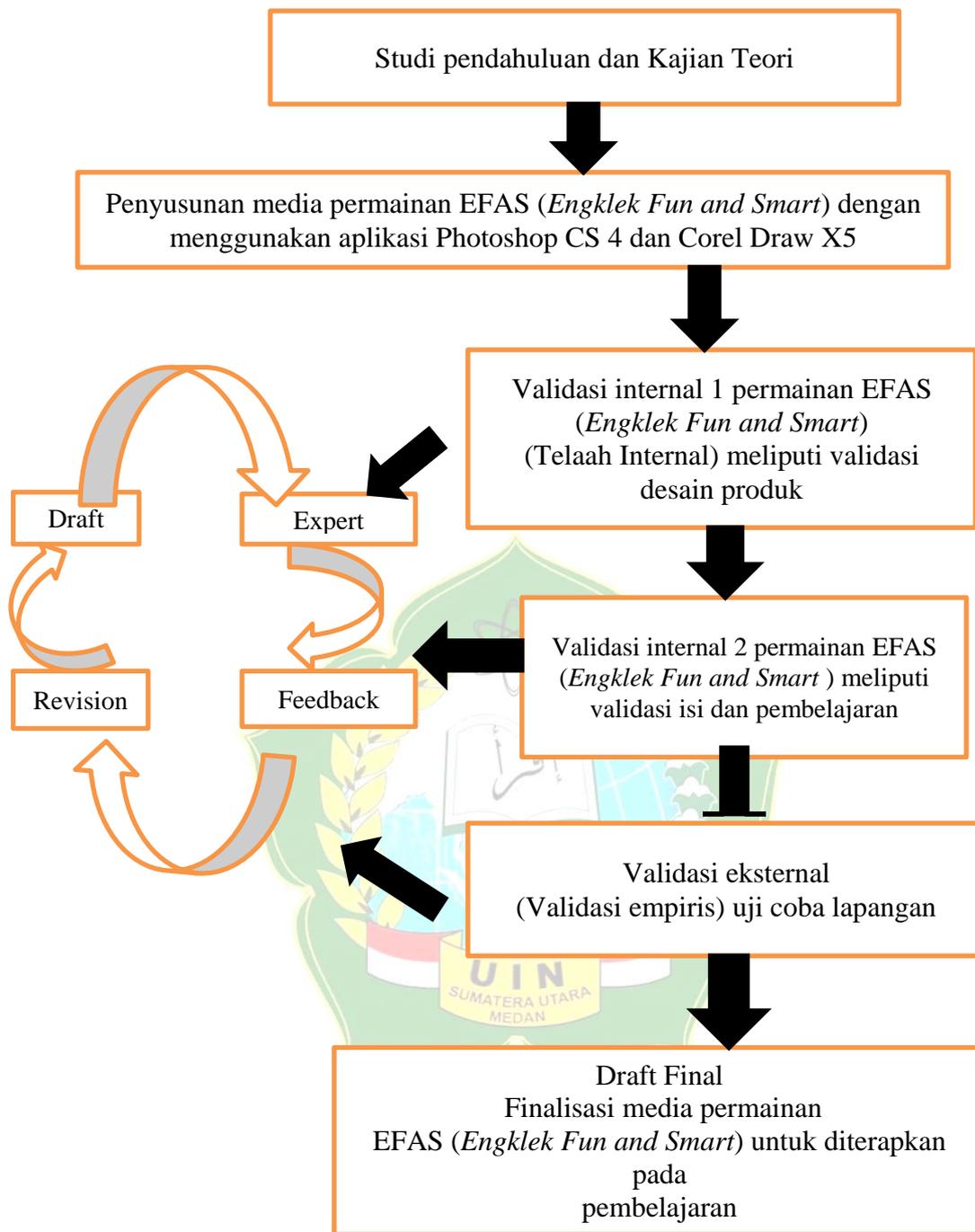
1. Validasi internal 1 dan 2
2. Validasi eksternal
3. Finalisasi media
4. Penerapan dan finalisasi media

Namun dalam pengembangan media ini terbatas pada penerapan media.

---

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm. 297

<sup>54</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164



Bagan 3.1 Langkah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) modifikasi dari Borg dan Gall (1989).

Penjelasan langkah-langkah tersebut adalah:

1. Studi pendahuluan dan pengkajian teori tentang fase perkembangan anak, Studi pendahuluan meliputi studi terhadap masalah komunikasi siswa dan pengumpulan informasi tentang penelitian yang relevan.

Kajian teori yang dilakukan adalah teori tentang perkembangan kognitif Konstruktivisme.

2. Penyusunan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Tahap ini peneliti memproduksi media permainan EFAS dengan urutan:

- a. Penggambaran gambar-gambar pada media dengan menggunakan aplikasi Photoshop CS4
- b. Penataan gambar-gambar media menggunakan program Corel Draw X5.

3. Validasi internal (validasi isi dan media )

Pada tahap ini dilakukan validasi yang meliputi validasi isi dan konstruksi media oleh dua validator.

4. Validasi eksternal (validasi empiris)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas media pembelajaran berbasis permainan tradisional berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran tematik kepada 25 siswa kelas 1B MIS AL-ITTIHADYAH Berastagi.

5. Finalisasi media

Finalisasi media dilakukan setelah uji coba terbatas. Media yang digunakan untuk uji coba terbatas merupakan draft final yang terbentuk.

Penelitian ini menggunakan metode angket, observasi, dan tes. Metode angket digunakan untuk kelayakan media. Metode observasi dengan melihat angket respon siswa dan guru digunakan untuk melihat kepraktisan media. Metode tes digunakan melihat keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik.

## **B. Tahapan Penelitian (*Research*)**

1. Populasi dan Sampel/Sumber Data

a. Populasi

Sampel sering juga disebut contoh, yaitu himpunan bagian (subset) dari suatu populasi. Populasi merupakan satuan analisis yang

merupakan sasaran penelitian. Sebagai bagian dari populasi, sampel memberikan gambaran yang benar tentang populasi.<sup>55</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh siswa kelas 1 MIS AL-ITTIHADIYAH Berastagi yang terdiri dari 45 siswa.

b. Sampel / sumber data

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data (Arikunto, 2006: 42). Pada penelitian ini, sampel yang diambil adalah kelas 1 B Mis Al-ITTIHADIYAH Berastagi yang berjumlah 25 siswa. Dengan menggunakan *Purposive Sampling* yaitu pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki (Latipun, 2004:50). Sampel bertujuan (*Purposive sampling*) yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Jadi pengambilan sampel dilakukan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel yang dipilih memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Siswa yang memiliki umur diantara 7 sampai 8 tahun
- b) Siswa yang duduk di kelas 1

Sumber data penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data dari penelitian ini adalah penilaian dari ahli media, ahli materi, guru tematik kelas 1 dan siswa kelas 1 B di MIS AL-ITTIHADIYAH Berastagi yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*).

c. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian merupakan lokasi penelitian dilakukan. Penelitian ini bertempat di MIS AL-ITTIHADIYAH Berastagi, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara. Kecamatan Berastagi. Jl. Gundaling/Vanleith, Berastagi Desa Sempajaya Berastagi, Kelurahan Gundaling 1. Kodepos, 22152.

2. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian,

---

<sup>55</sup> W. Gulo, (2000), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Grasindo, hal, 78.

yaitu kualitas pengumpulan data dan kualitas instrumen penelitian. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.<sup>56</sup> Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, sehingga pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang sesuai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data kuantitatif dan teknik pengumpulan data kualitatif. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan metode kualitatif serta untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut digunakan metode kuantitatif.<sup>57</sup>

Data kualitatif diperoleh melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama dilakukan untuk memperoleh data terhadap produk yang ada baik dalam aspek bentuk, performance, maupun spesifikasi kerjanya.
- b. Tahap kedua dilakukan untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan lapangan atau tidak.
- c. Untuk memperoleh data hasil pengujian internal yang dilakukan oleh ahli terhadap rancangan produk yang dibuat.
- d. Pengumpulan data untuk memperoleh data dari hasil uji coba lapangan terbatas.

Untuk data kuantitatif teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner disusun dengan mengembangkan variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu/ukur yang digunakan peneliti

---

<sup>56</sup> Sugiyono, (2005), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, hal, 175.

<sup>57</sup> Sri Hayati, *Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1(2012), hal.12

untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dapat dikrafikasikan menjadi dua macam yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Instrumen penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik” ini menggunakan instrumen angket validasi, lembar respon guru dan siswa, lembar soal. Berikut penjabaran instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data :

Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kevalidan	Angket validasi	Lembar validasi media	a. Ahli media b. Ahli materi
Kepraktisan	Angket	a. Lembar Respon siswa b. Lembar Respon Pendidik	a. Siswa b. Guru
Keefektifan	Tes kemampuan komunikasi	Lembar soal	a. Peserta Didik

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Angket validasi

Instrumen angket validasi ini digunakan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan sebelum dilakukan penelitian. Angket validasi terdiri dari validasi ahli media dan validasi materi pembelajaran.

2. Angket Kepraktisan

a. Angket respon guru dan angket respon siswa

Instumen angket respon guru dan respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yaitu pengembangan permainan tradisional berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*) media dikatakan praktis jika persentase respon siswa dan guru tinggi. Lembar angket menggunakan pertanyaan sederhana terkait dengan tujuan penelitian yang ditujukan kepada guru serta siswa kelas 1 sekolah dasar di MIS AL-ITTIHADYAH Berastagi.

3. Tes Hasil Belajar Siswa

Instrumen dengan lembar observasi aktivitas hasil belajar siswa digunakan untuk menguji keefektifan produk pada saat pembelajaran. Observasi ini dilakukan di MIS AL-ITTIHADYAH Berastagi. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa dimaksudkan untuk mendapatkan data keefektifan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini data keefektifan diperoleh dari tes kemampuan komunikasi matematis yang berbentuk soal uraian. Selain soal tes kemampuan komunikasi, disusun pula kunci jawaban dan rubrik skor kemampuan komunikasi matematis. Instrumen dibuat berdasarkan aspek-aspek kemampuan komunikasi matematis yang digunakan pada penelitian ini yaitu

Tabel 3.3 Kategori Pencapaian Kemampuan Komunikasi Siswa

<b>Pencapaian Kemampuan Komunikasi</b>	<b>Kategori</b>
$\leq 30\%$	Rendah
$33\% \geq 66\%$	Sedang
$66\% - 100\%$	Tinggi

Teknik pengolahan data terhadap skor kemampuan komunikasi siswa menurut Sumarno (2016:2), seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Kemampuan Komunikasi

Skor	Kriteria
4	Respons lengkap dan jelas, tidak ragu-ragu, diagram lengkap, komunikasi efisien, sajian logis, disertai dengan contoh,
3	Respons benar, lengkap dan jelas, diagram lengkap, komunikasi efisien, dan sajian lengkap tapi tidak disertai contoh,
2	Respons benar, lengkap dan jelas, diagram lengkap, komunikasi dan sajian kurang lengkap dan tidak disertai contoh,
1	Respons benar tapi kurang lengkap/jelas, diagram, komunikasi dan sajian kurang lengkap, tidak disertai contoh tidak ada,
0	Respons, komunikasi tidak efisien, misinterpretasi (tidak ada jawaban apapun / lembar jawaban siswa kosong)

Jadi, berdasarkan acuan tersebut peneliti memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan siswa, sehingga penilaian terhadap hasil kerja siswa dapat diukur dengan baik.

#### 4. Jenis Data

Dalam penelitian ini terdapat empat jenis data yang akan diperoleh oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

##### a. Dalam proses pengembangan produk pembelajaran.

Data proses merupakan data deskriptif yang meliputi semua data sesuai dengan model pengembangan media Hasad (2011), Borg dan Gall yang meliputi validasi internal 1, validasi internal 2, validasi eksternal, finalisasi media, penerapan media, analisis media dan kesimpulan serta rekomendasi media.

##### b. Data kevalidan.

Data kevalidan didapatkan dari hasil penilaian validator. Data kevalidan yang ditinjau dari aspek kelayakan media, bahasa, penyajian tampilan layout media, dan pengintegrasian media dalam pembelajaran.

##### c. Data kepraktisan.

Data tersebut diperoleh melalui lembar observasi dan angket respon siswa.

##### d. Data keefektifan.

Data tersebut didapatkan dari tes komunikasi matematis siswa.

Tes komunikasi matematis siswa menunjukkan efektif jika rata-rata perolehan skor tes komunikasi klasikal memenuhi klasifikasi efektif.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara untuk mengelola sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut lebih mudah dipahami dan untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian yang dilakukan.<sup>58</sup> Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif berdasarkan pengelompokan data sesuai dengan jenis datanya. Adapun teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

### a. Analisis Data Kuantitatif

#### 1) Analisis kevalidan

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli media dan guru tematik yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Analisis validasi ahli dilakukan dengan cara:

$$\text{Validitas } (v) = \frac{\text{Total skor validasi dua validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Media Pembelajaran

Interval Skor	Kategori
85,01- 100,00%	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup valid
50,01 - 70,00 %	Kurang valid
01,00 - 50,00 %	Tidak valid

Berdasarkan analisis kevalidan di atas, media yang dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memenuhi kriteria minimal cukup

<sup>58</sup> Sugiyono, (2010), Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, Bandung: Alfabeta, h.92.

valid.

## 2) Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket respon siswa, angket respon guru, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis kepraktisan perangkat pembelajaran menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dengan cara :

$$Praktis (p) = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel berikut ini merupakan kriteria kepraktisan produk.

Tabel 3.6 kriteria kepraktisan produk

S Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01% - 100 %	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00 %	Praktis	Dapt digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00 %	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00% - 25,00 %	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

kala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini sudah ditentukan secara spesifik oleh peneliti.<sup>59</sup> Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert ini akan dibuat dalam bentuk checklist. Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media yang dihasilkan dikatakan praktis apabila presentase hasil angket respon guru dan siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

## 3) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Tes hasil belajar disini digunakan untuk menentukan keefektifan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang telah dikembangkan dari data hasil belajar sehingga memperoleh dari tes komunikasi matematis siswa. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 100 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada pembelajaran tematik yaitu 75. Berikut langkah-langkah menganalisis keefektifan.

- 1) Memberikan skor jawaban pada setiap butir jawaban yang diperoleh siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat.
- 2) Menjumlahkan skor yang diperoleh siswa.
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing siswa.
- 4) Mengkategorikan hasil tes hasil belajar siswa berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah yang bersangkutan, yaitu 75.
- 5) Melakukan tabulasi hasil tes siswa
- 6) Menghitung presentase ketuntasan tes siswa, dengan

<sup>59</sup> Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, h.95.

menggunakan rumus:

$$p = \frac{n_t}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

p = presentasi ketuntasan belajar

$n_t$  = banyaknya siswa yang tuntas

$n$  = banyaknya siswa yang mengikuti tes

7) Mengkonversi persentase ketuntasan belajar yang diperoleh berdasarkan kriteri berikut (diadaptasi dari Purwanto, 2013: 103).

Tabel 3. 7 Pedoman Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan dalam (%)	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
$\leq 54$	Sangat Kurang

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal baik.

b. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data kualitatif terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian bahan ajar oleh validator. Kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Setelah dianalisis, data dijadikan bahan revisi media yang dihasilkan.

### C. Rancangan Produk

Rancangan produk pengembangan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) sebagai berikut :

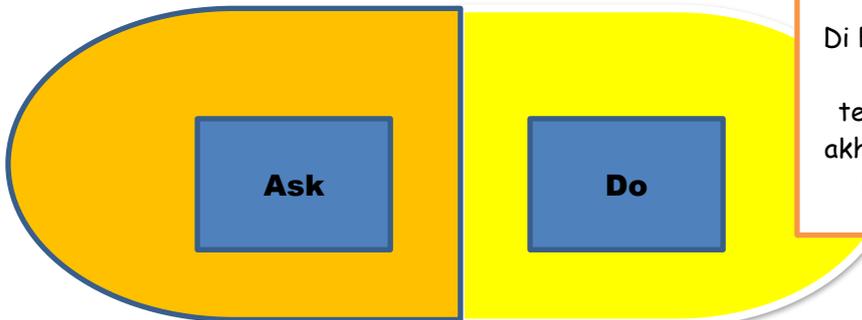
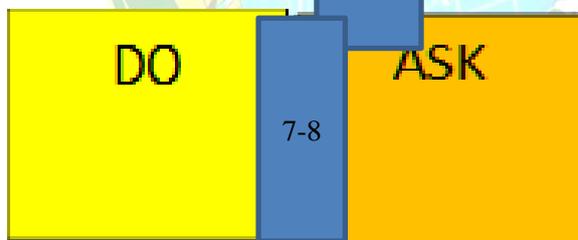
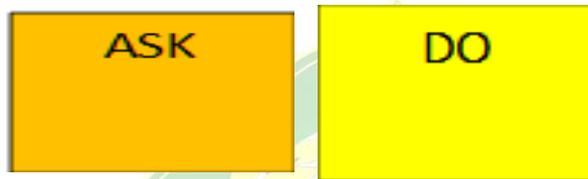
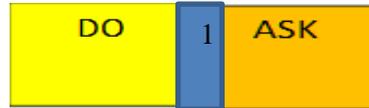
- a. Desain gambar untuk cover buku panduan EFAS (*Engklek Fun and Smart*). Desain gambar dan pewarnaan pada cover buku panduan menggunakan aplikasi photosop.



- b. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) sendiri memiliki buku panduan yang nantinya digunakan siswa sebagai acuan dalam menggunakannya. Buku panduan di dalam terdapat kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan tema 1 diriku subtema 3 aku merawat tubuhku pada pembelajaran 3 serta pembuatan dan penggunaan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*).
- c. Buku panduan sendiri terbuat dari kertas glossy yang berukuran A4 yang di dalam di lengkapi gambar animasi sesuai tema. Bahan yang digunakan pada buku panduan ini juga cukup bagus serta yang tahan lama serta sesuai dengan pembelajaran tema diriku subtema 3 aku merawat tubuhku pada pembelajaran 3. Isi dalam buku panduan sendiri meliputi teori permainan engklek serta cara pembuatan dan penggunaan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*).
- d. Design step by step permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

**START**

Awal pijakan atau lompatan untuk memulai permainan



Di setiap kotak engklek dari nomor 1-8 terdapat kartu DO dan ASK

DO : kartu soal yang meminta siswa untuk mencontohkan/ mempraktikkan

ASK : kartu soal berupa pertanyaan

Di bagian engklek paling atas tempat pijakan akhir dan tempat kartu soal .

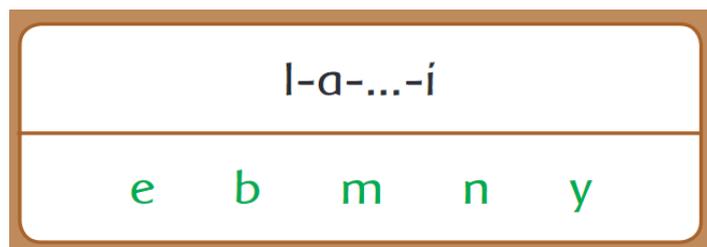
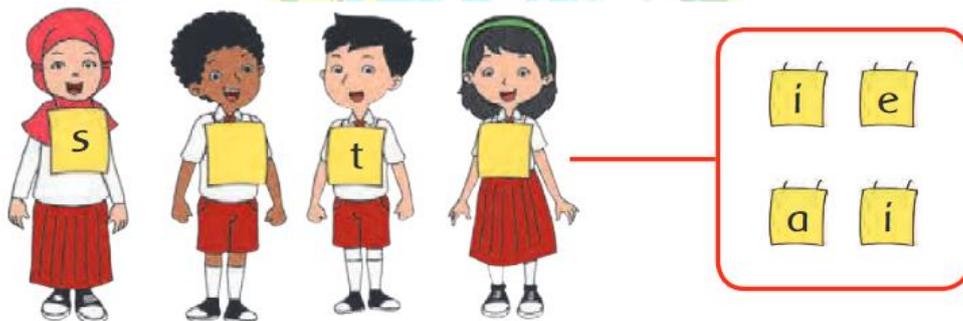


Step zigzag ↓

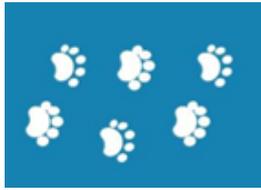


Disini siswa diajak untuk melompat dengan cara zigzag . untuk soal yang ada di kotak ini siswa diminta untuk menyusun satu kata yang benar dan membacakannya.

Contoh soal :



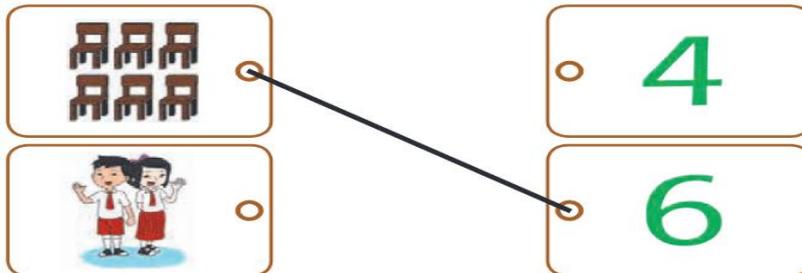
Step JINJIT ↓



Siswa di tahap ini melakukan gerakan jinjit . untuk soal yang ada di kotak ini siswa diminta untuk mencocokkan bacaan yang sesuai dengan gambar .

Contoh soal :

1. Pasangkan gambar dengan lambang bilangannya.

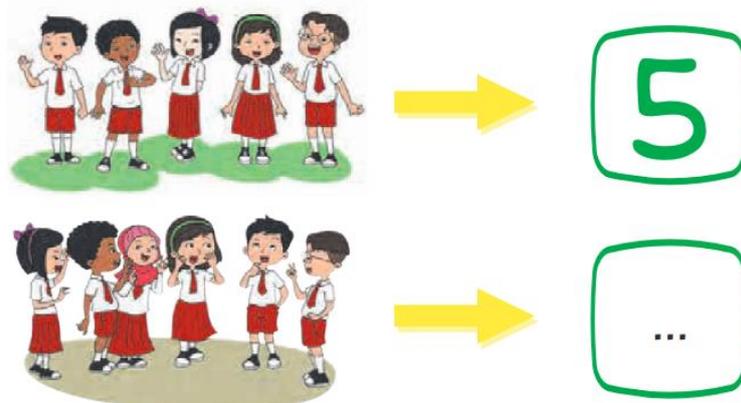


Step MENYAMPING ↓



Contoh soal :

Siswa ditahap ini melompat dengan gerakan menyamping . untuk soal di kotak ini siswa diminta untuk menyelesaikan perhitungan di setiap kotak yang dilompati.



Step KESEIMBANGAN ↓

Siswa di tahap ini berjalan dengan satu kaki dan tangan direntangkan sembari melatih keseimbangan. Untuk soal di tahap ini menjawab pertanyaan DO yang diberikan oleh guru untuk melatih daya ingat dan kecakapan kemampuan komunikasi siswa.



Contoh soal :



Dikotak FINISH tahap dimana permainan selesai .

f. Proses Pembuatan EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Desain gambar awal untuk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) menggunakan desain manual dengan sketsa pensil dan pewarnaan stabilo dan setelah itu lanjut tahap desain dengan menggunakan aplikasi photosop serta desain gambar serta pewarnaan pada cover buku panduan . pembuatan kartu soal menggunakan kertas karton berwarna serta pembuatan *gacuk* untuk melempar pada kotak *engklek* menggunakan bahan bekas seperti sisa kayu yang dipotong berbentuk petak .

Kotak diberikan dua warna dengan arti warna pada media EFAS ↓

Orange : semangat

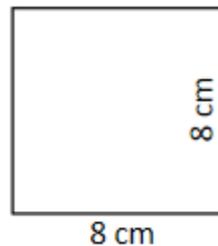
Kuning : kebahagiaan, kreatifitas

Aplikasi : Photosop

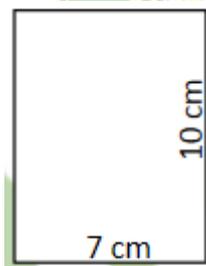
Spesifikasi pengembangan permainan tradisional *engklek*, sebagai berikut:

- a. Permainan *engklek* berupa *banner*.

- b. Terdapat buku panduan dalam pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran, yang berisikan tata cara permainan dan spesifikasi permainan. Buku berukuran kertas B5.
- c. *Gacuk* dalam pengembangan permainan tradisional *engklek* ini, berbentuk persegi, dengan ukuran 8 cm x 8 cm.



- d. Ukuran media 2,5 m x 3,5 m.
- e. Terdapat pertanyaan pada lingkaran angka yang bertuliskan ASK/DO yang terdapat pada kotak permainan *engklek*
- f. Pertanyaan berupa kartu, ASK/DO yang berupa pertanyaan langsung menjawab dan pertanyaan melakukan atau mencontohkan
- g. Kartu berukuran 7 cm x 10 cm.



Pada tahap pengembangan permainan tradisional *engklek* ini peneliti mendesain menggunakan *software Adobe Photoshop versi CC* dengan ukuran 5 m x 3 m. Adapun cara pengoperasian *Adobe Photoshop* adalah sebagai berikut:

1. *Download* aplikasi *Adobe Photoshop* dari internet
2. Kemudian install aplikasinya.
3. Jika sudah terinstall, klik *icon Adobe Photoshop*.
4. Setelah sudah terbuka, aplikasi siap untuk digunakan

#### **D. Tahap Pengembangan Produk EFAS (Engklek Fun and Smart)**

##### **1. Pembuatan produk**

Pembuatan produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) sebagai berikut :

1. Desain *cover* buku panduan dan gambar pola *engklek* .
2. Menentukan tema dan sub tema yang akan dikembangkan didalam *engklek*.
3. Menentukan materi pembelajaran yang menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran
4. Menyiapkan kartu soal DO dan ASK
5. Menyiapkan buku panduan menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

##### **2. Pengujian Lapangan**

###### **a. Sampel Penelitian**

Setelah uji internal 1 dan 2 dilakukan, selanjutnya uji lapangan awal atau terbatas terhadap produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) pada 1 sekolah dengan sampel 10-15 subjek pada kelas yang sama dengan kelas sampel. Uji lapangan awal atau terbatas dilakukan berdasarkan kondisi nyata dengan mengumpulkan subjek atau sampel penelitian sebanyak 15 sampel yang dilakukan di Mis Al-Ittihadiyah Berastagi.

###### **b. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh secara kuantitatif dianalisis untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*). Pengujian ini dilakukan pada tanggal 11 Juni – 16 Juni selama 1 minggu.

###### **c. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli (desain media, isi pembelajaran ), angket respon guru dan siswa diisi untuk melihat kepraktisan media dan Tes hasil belajar dari menjawab soal uraian yang telah disediakan oleh peneliti untuk dijawab oleh siswa setelah menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) digunakan untuk mengetahui keefektifan produk.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Validasi Produk Media EFAS (*Engklek Fun And Smart*)

Validasi Produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi secara runtun instrumen dan produk yang dikembangkan sehingga penggunaanya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Validasi produk dilakukan untuk melihat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk media EFAS(*Engklek Fun and Smart*) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi belajar pada siswa yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2021.

##### 1. Validasi Ahli Media

Validator ahli media memberikan penilaian produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) meliputi aspek pewarnaan cover buku panduan, desain pola EFAS, penulisan huruf pada buku dan media, pemakaian kata dan bahasa, serta kelayakan produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain yaitu Mam Riris Nurkholida Rambe, M.Pd memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Lembar Validasi oleh Ahli Media

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata Validator	Kategori
I	65	81,25	Valid

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli media dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 65. Total yang didapat

dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 81,25%. Berdasarkan hasil persentasi 81,25 % maka kualitas produk EFAS(*Engklek Fun and Smart*) dikategorikan “valid” digunakan dalam pembelajaran.

Nilai yang diperoleh dari ahli media melalui angket yang diisi oleh validator untuk produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) sudah memenuhi kelayakan validfitas dengan kategori “Sangat Valid” pada bagian media yang dikembangkan peneliti tidak ada revisi hanya saja validator memberikan saran terhadap buku panduan berupa saran dan perbaikan seperti merapikan layout yang menjadi background isi dari buku panduan, tata letak cover pada buku panduan yang awalnya landscape menjadi potrait sesuai buku panduan. Revisi buku panduan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dilakukan setelah melakukan validasi dan sebelum penelitian.

### **3. Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

Ahli materi pembelajaran melakukan validasi terhadap isi materi yang disajikan dalam media EFAS(*Engklek Fun and Smart*). Ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dewi Hariana, S.Pd meliputi aspek penyajian materi, isi materi, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*). Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Lembar Validasi oleh ahli materi

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-Rata Validator</b>	<b>Kategori</b>
I	69	<b>98,57</b>	<b>Sangat Valid</b>

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 69. Total yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 98,57 %. Berdasarkan hasil persentasi 98,57 % maka kualitas produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) dikategorikan “Sangat valid” digunakan dalam pembelajaran.

Skor total keseluruhan yang diperoleh validator media dan validator materi dengan jumlah penilai dua .Total yang diperoleh dipersentasikan dengan cara menambah hasil nilai validator satu dan validator dua dibagi dengan skor maksimum validator satu dan dua kemudia dikali 100. Adapun dengan hasil 89,63 %.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Dua Validator Kevalidan Produk EFAS

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-Rata Per-Validator</b>	<b>Rata-Rata Validator</b>	<b>Kategori</b>
I	65	81,25	<b>89,63</b>	<b>Sangat Valid</b>
II	69	98,51		

Oleh karena itu kelayakan media EFAS (Engklek Fun and Smart) dinyatakan dalam kategori “ Sangat Valid” sesuai pada tabel kategori kelayakan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 4 Kriteria Validitas Media Pembelajaran

Interval Skor	Kategori
85,01- 100,00%	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup valid
50,01 - 70,00 %	Kurang valid
01,00 - 50,00 %	Tidak valid

## B. Deskripsi Data Praktis Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinilai praktis melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket kuesioner peserta didik Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dalam pembelajaran untuk melihat respon siswa dengan memberikan respon “Ya” atau “Tidak”. Berikut beberapa pernyataan dari angket respon siswa seperti tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 hasil Indikator Angket Respon Peserta Didik

No	Butir Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah adik merasa senang belajar menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?	24	1
2.	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?	24	1
3.	Apakah adik merasa mudah setiap menjawab soal ASK/DO pada setiap kotak <i>engklek</i> ?	24	1
4.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) lebih menyenangkan dari sekedar belajar didalam kelas yang hanya menggunakan buku?	24	1
5.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran ?	24	1
<b>JUMLAH RATA – RATA</b>		<b>24 9,6 %</b>	

Tabel hasil indikator kuesioner yang telah diisi peserta didik tentang pernyataan seputar media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) diatas menunjukkan

persentasi kepraktisan sebesar 9,6 % dengan kriteria “Sangat Praktis”.

### 1. Angket Respon Guru

Angket ini diberikan kepada guru untuk menilai kepraktisan media .

Tabel 4.6 hasil indikator Angket Respon Guru

Pernyataan	Pilihan Jawaban				
	STS	TS	KS	S	SS
Tampilan Media EFAS dan buku panduan ( <i>Engklek Fun and smart</i> ) menarik					V
Soal pada kotak <i>engklek</i> ditampilkan dengan jelas sesuai materi pembelajaran				V	
Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> )					V
Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan peserta didik					V
Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) memudahkan menyampaikan materi					V
Belajar menggunakan EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) saat pembelajaran berlangsung menjadikan siswa dan guru memupuk rasa kerja sama yang tinggi satu sama lain					V
Kualitas bahan yang terbuat dari <i>banner</i> pada media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) cukup bagus dan tahan lama ketika digunakan untuk beberapa kali dalam pembelajaran					V
Dengan adanya media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ini sebagai media dapat membantu serta memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dikelas					V
<b>JUMLAH RATA-RATA</b>					<b>39 97,5%</b>

Dan hasil indikator kuesioner yang diisi oleh guru menunjukkan presentasi kepraktisan sebesar 97,5 % dengan kriteria “Sangat Praktis”.

### C. Deskripsi Data Efektif Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

Efektifitas produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dapat dilihat melalui hasil belajar siswa pada uji lapangan. Data hasil ketuntasan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini .

Tabel 4.7 hasil tes siswa

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	Ahmad Aditya Faizur	80	75	Tuntas
2.	Ahmad Fajrul Ilmi	70	75	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Ilham	90	75	Tuntas
4.	Ananda Aulia Putri	100	75	Tuntas
5.	Aqila Fatmawati	100	75	Tuntas
6.	Bayu Aji Maulana	100	75	Tuntas
7.	Dafi Afiana	100	75	Tuntas
8.	Fatimatuzzahroh	90	75	Tuntas
9.	Liya Ulfa Maghfiroh	90	75	Tuntas
10.	Maolida Sari	100	75	Tuntas
11.	Mirza Zainin Najikh	100	75	Tuntas
12.	Muhammad Alvin	100	75	Tuntas
13.	Muhammad Khusain	100	75	Tuntas
14.	Nuraisyah	100	75	Tuntas
15.	Putri Nurani	100	75	Tuntas
16.	Ridho Gunawan	100	75	Tuntas
17.	Sintya Nur Zahrawani	100	75	Tuntas
18.	Tri Ambarwati	100	75	Tuntas
19.	Tri syahfitri	100	75	Tuntas
20.	Tika Aprilia	60	75	Tidak Tuntas
21.	Ulandari	90	75	Tuntas
22.	Wdya Ayu Minanto	100	75	Tuntas
23.	Yeni sri Fadila	80	75	Tuntas
24.	Zakkiyatun Najwa	100	75	Tuntas
25.	Muhammad Aditya	100	75	Tuntas
<b>Jumlah nilai</b>		<b>:2.350</b>		
<b>Nilai rata rata</b>		<b>: 94</b>		
<b>Presentase tuntas</b>		<b>: 9,2 %</b>		

Skor nilai keseluruhan dari siswa yang mengikuti tes belajar adalah 2.350 yang diperoleh dari 25 siswa kelas 1 MIS AL-ITTIHADYAH Berastagi. Total nilai yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui keefektifan media dengan cara jumlah siswa yang menjawab benar soal dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang mengikuti

tes soal dikali dengan 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 92 %.

Berdasarkan Analisis hasil belajar menggunakan media EFAS (Engklek Fun and Smart) Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada siswa menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa tuntas secara individual (23 dari 25 siswa tuntas) dan secara klasikal telah mencapai ketuntasan sebesar 92% dengan kriteria keefektifan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Pedoman Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan belajar( %)	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dengan EFAS (Engklek Fun and Smart) dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan hasil belajar (individual dan klasikal).

#### D. Deskripsi Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

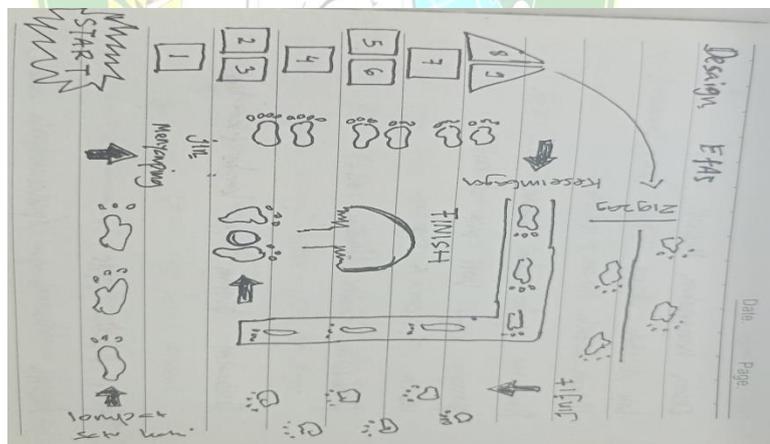
Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang dikembangkan telah melalui uji coba dan dinyatakan layak serta efektif dalam proses pembelajaran. Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) berupa permainan tradisional yang dimodifikasi dalam pembelajaran yang berisi kotak- kotak *engklek* yang terdapat kartu soal disetiap kotak *engklek*-nya dan informasi terkait materi pembelajaran tematik yang disajikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada siswa. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) yang dikembangkan dilengkapi

dengan tahapan lompatan yang bervariasi sehingga proses pembelajaran siswa mampu menjawab kartu soal yang diberikan dengan tepat tanpa ada rasa jenuh dalam aktivitas saat permainan dalam pembelajaran berlangsung dan siswa diajak untuk mampu menceritakan hal apa saja yang dialami selama permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) berlangsung hal ini yang menjadi tahapan untuk melihat efektivitas kemampuan komunikasi pada siswa.

### 1. Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Sebelum dan Setelah Revisi

#### Tahap desain awal sebelum revisi

Ditahap awal berbentuk lingkaran dan disini pencapaian finish berada ditengah media dengan gambar pohon beringin sebagai tempat berakhir bermain.



#### Tahap desain setelah revisi



**Sesudah revisi dan diedit menggunakan aplikasi Photosop**

Setelah beberapa kali bimbingan akhirnya ada beberapa yang perlu peneliti revisi yaitu tata letak bagian finish dan bentuk lingkaran diubah menjadi petak



## 2. Cover Buku EFAS (*Engklek Fun And Smart*)

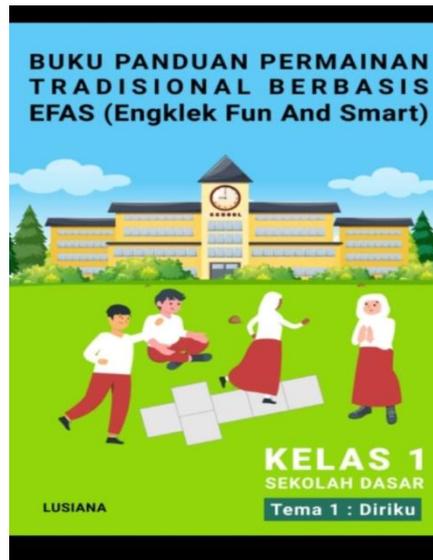
**Sebelum Revisi**

Disini terlihat cover buku panduan berbentuk *landscape* dengan judul lengkap seperti judul peneliti dalam skripsi .



### Sesudah Revisi

Bentuk cover buku panduan setelah direvisi oleh ahli media ialah mengubah sedikit dari tampilan *landscape* menjadi *potrait* dan untuk judul buku sedikit dirubah lebih singkat dan untuk masalah gambar dan warna masih tetap sama. Untuk ahli media hanya sedikit revisi pada tampilan buku panduan saja .



## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EFAS (Engklek Fun and Smart) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut tergolong valid, praktis dan efektif. Hal demikian diperoleh dari hasil penilaian validitas, kepraktisan dan efektivitas perangkat pembelajaran. Deskripsi ketiga penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Dinyatakan Valid

Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) divalidasi untuk mengetahui kemampuan penggunaan dan kualitas daya guna dalam rangka menciptakan inovasi media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain media, dan ahli materi pembelajaran secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Ahli desain media memberikan nilai validasi terhadap produk EFAS (*Engklek*

*Fun and Smart*) sebesar 81,25 %. Aspek yang dinilai ahli desain meliputi pewarnaan media dan cover buku panduan, desain media EFAS (*Engklek Fun and Smart*), pemakaian kata atau bahasa, dan kelayakan penggunaan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dalam pembelajaran. Desain media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) seperti bentuk *engklek* pada umumnya hanya saja ada penambahan untuk tahapan lompatan agar lebih bervariasi seperti *zigzag*, *jinjit*, , menyamping dan keseimbangan. Pemilihan cover sebagai buku panduan berlatar belakang siswa yang sedang bermain *engklek* di sekolah . Pada kartu soal menyajikan beberapa soal yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Hasil validasi yang diberikan ahli materi dalam pembelajaran terhadap produk EFAS (*Engklek Fun and Smart* ) memperoleh hasil sebesar 98,51 % dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ahli materi meliputi aspek penyajian produk, isi materi, dan keterlibatan peserta didik. Materi pembelajaran dalam media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ialah materi pada tema 1 subtema 1 Diriku dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Pjok, Sbdp, dan PPkn. Kelima materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu media yang diintegrasikan melalui kartu soal dan pengaplikasiannya dalam bentuk permainan nyata dan dekat dengan siswa, sehingga pembelajaran lebih kontekstual.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap validasi ahli, dapat disimpulkan kevalidan produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) secara keseluruhan dari dua validator yaitu 89,62 % dan mendapat kategori “Sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran di Kelas I MI/SD.

## **2. Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Dinyatakan Praktis**

Produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan praktis melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yaitu siswa kelas I B sebanyak 25 responden dan responden dari guru. Tanggapan responden siswan terkait produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh hasil penilaian yang dipersentasikan sebesar 9,6 % dengan kategori “Sangat Praktis”. Tanggapan responden oleh guru memberikan penilaian yang dipersentasikan sebesar 97,5 % Hasil yang diperoleh melalui kuesioner tersebut mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa. Penggunaan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam belajar karena media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) tidak hanya media yang menuntut siswa dalam ranah psikomotorik tetapi juga afektif dan kognitifnya dikembangkan melalui media ini dan memuat materi, dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta bagaimana setiap siswa mampu menyampaikan dari apa yang dia lewati dari tahapan bermain sambil belajar menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*).

Kepraktisan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dapat dilihat dari penggunaan produk oleh siswa dan guru yang tidak mengalami kesulitan saat menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dalam pembelajaran. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) juga sesuai dengan kurikulum yang berlaku dikarenakan media tersebut berbasis tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dikatakan praktis jika siswa dengan mudah menggunakan produk tersebut.

### **3. Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Dinyatakan Efektiv**

Efektivitas produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) diuji menggunakan tes hasil belajar dari responden yang berjumlah 25 responden. Nilai yang diperoleh

menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) sebesar 9,2 %. Nilai yang diperoleh siswa tentunya dari proses pembelajaran menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga terjadi perubahan pada hasil belajar siswa. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dikatakan efektif dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan Kemampuan komunikasi pada hasil belajar siswa.

#### **4. Deskripsi Produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*)**

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) merupakan permainan tradisional yang dimodifikasikan dalam bentuk pembelajaran. Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas I. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memuat beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, matematika, sbdp, pjokdan PPkn yang terangkum dalam Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan materi pelajaran media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) digunakan saat proses pembelajaran dimulai sebagai media pembelajaran disamping buku teks yang digunakan siswa.

Produk Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) mengalami revisi yang disesuaikan dengan ahli yang memberikan penilaian, kritik, dan saran sehingga produk EFAS (*Engklek Fun and Smart*) lebih baik dari sebelumnya. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang diawali dengan judul “ Buku Panduan Permainan Tradisional Berbasis EFAS (*Engklek Fun and Smart*) .Selain judul, terdapat materi kelas 1 tema 1 serta nama penulis. Pada bagian cover dengan tujuan memberikan pengenalan awal tentang permainan yang akan dimainkan sebagai media pembelajaran yaitu siswa sedang bermain *engklek* didepan sekolah. Didalam buku panduan terdapat keterangan cara pembuatan serta

cara menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*).

Produk media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dikembangkan oleh peneliti sebagai produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada peserta didik di kelas satu pada pembelajaran tematik. Peneliti mengembangkan media ini tidak terlepas dengan melihat beberapa pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti terdahulu sebelumnya. Seperti peneliti terdahulu Irma Maulidina “ Pengembangan permainan *engklek* dadu pada materi lingkungan alam dan buatan pada mata pelajaran IPS kelas III di SD Muhammadiyah Semarang”, peneliti ini mengembangkan permainan tradisional *engklek* dadu yang digunakan sebagai media hanya untuk pembelajaran IPS, peneliti lainnya Violita “ Pengembangan model permainan *engklek* menggunakan musik instrumental untuk pembelajaran gerak dasar melompat pada kelas v di SD MI kota Bandar Lampung”, peneliti ini mengembangkan *engklek* sebagai media pembelajaran dengan iringan musik instrumental untuk materi yang dikembangkan hanya PJOK dengan fokus pada gerak dasar melompat siswa kelas V. Peneliti lainnya Arum Puspita “ Peningkatan hasil belajar tema 1 subtema 3 menggunakan metode permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Selomulyo”, peneliti ini mengembangkan permainan *engklek* untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik materi bahasa indonesia.

Dari beberapa peneliti terdahulu sebelumnya dijelaskan bahwa pengembangan media sama-sama menggunakan media permainan tradisional yaitu *engklek* dalam kesempatan ini peneliti mencoba mengembangkan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dengan lebih memodifikasi permainan *engklek* dari biasanya menjadi permainan *engklek* yang dilengkapi dengan kotak *ASK dan DO*

serta pemberian variasi gerak lompat yang menjadikan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) lebih menarik perhatian peserta didik.

Variasi gerak lompat yang terdapat pada EFAS (*Engklek Fun and Smart*) berupa zigzag, jinjit, menyamping, keseimbangan dan *finish* dan disetiap kotak *engklek* terdapat kartu ASK dan DO . Dalam proses pembelajaran menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) kartu ASK adalah kartu yang berupa pertanyaan menjawab langsung saat bermain dengan soal yang mengaitkan materi pembelajaran tematik kelas 1 subtema 1 yang sudah disusun oleh peneliti sedangkan kartu DO adalah soal yang menuntut siswa untuk melakukan atau mempraktikkan langsung sesuai materi yang dikembangkan dalam pembelajaran melalui gerakan .

Jadi dapat disimpulkan persamaan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan peneliti terdahulu sama –sama menggunakan permainan tradisional *engklek*. Hanya saja berbeda pada implementasi pengembangan pada mata pelajarannya saja .



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi pembelajaran. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai 89,63% dengan kategori “Sangat Valid”.
2. Media EFAS(*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari angket respon siswa dan guru. Kuesioner yang diisi responden sebanyak 25 siswa dengan mengisi pernyataan seputar tentang media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai 9,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan hasil respon guru dari pernyataan yang diberikan memperoleh nilai 97,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Jadi disimpulkan dari kedua angket respon guru dan siswa tergolong sangat praktis.
3. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari selama proses pembelajaran menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) peserta didik mampu menjawab instrumen soal *ASK* dan *DO* dengan tulis maupun lisan dengan nilai yang diperoleh 92 %. Dapat disimpulkan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dikatakan” Efektif” dari jawaban tulis sedangkan jawaban lisan peserta didik dinilai sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada peserta didik .

Berdasarkan hal tersebut maka media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah, untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana di sekolah . sebagian guru yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan inovasi menjadi terkendala saat kurangnya fasilitas yang memadai . Fasilitas yang memadai dapat digunakan guru untuk mengajar, memberikan motivasi kepada guru sehingga guru mampu menciptakan suatu kreativitas baru dalam dunia pendidikan, memberikan kesempatan bagi guru lainnya untuk bisa mengembangkan dirinya baik melalui pelatihan, seminar ataupun pada kegiatan penunjang kompetensi gurul lainnya.
2. Bagi Guru, untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar tumbuh semangat dan minat siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Kretaif tidak harus dengan pengembangan media yang mahal cukup dengan mengembangkan permainan tradisional juga sudah bisa dikatakan kreatif dan inovatif.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, banyak melatih kerja sama dengan berdiskusi antar teman sehingga mampu melatih pengetahuan baru secara mandiri dan tercapainya tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan bersikap sopan dan santun kepada guru. Bagi peneliti

lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Ariani, C., & dkk. (1977). *Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Proyek P3NB.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- De Porter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2009). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Dharmamulja, S. (1992). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembina.
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: KEPSEL PRESS.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT Diva Press.
- Fad, A. (2014). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Swadaya Group.
- Gulo, W. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hayati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasaan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books)
- Mahendra, A. (2005). *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja

- Rosdakarya.
- Permendikbud, Nomor 017 Tahun 2017 tentang *Seri Pendidikan Orang Tua Komunikasi Efektif Dengan Anak SD*.
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan tradisional anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan*. Bandung: Alfabet.
- Pebryawan, Krisna, (2015) *Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern*, Magistra, No. 92,
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Kreano. 3(1): 59-72.
- Rosidah, R. (2018). *Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing*. QAWWAM, 12(1), 1-17. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748>
- Risaldy, Sabil, (2014) *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, Jakarta: Luxima. (2014) .hal: 29
- Sohibun dan Filza Yualiana Ade, (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2,
- Sadiman, A. S., & dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Perkembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (Bandung). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. 2004: Sinar Baru Algesindo.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabet.
- Suharyadi, & Purwanto. (2009). *Statistika: Untuk Keuangan dan Ekonomi Modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Ula, S. S. (2013). *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wisma, Y. (2017). *Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan*,(Jurnal ,Edisi III/II). Nomosleca, 3(2), 40.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maulidina. (2016). Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Manusia Dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang (Skripsi) . Semarang (ID) : Universitas PGRI Semarang
- Violita ,Tika.( 2020). *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai*

*Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI .Kota Bandar Lampung*  
(Skripsi). Lampung(ID) : UIN Raden Intan Lampung

Fadli. (2018).*Pengembangan Papan Permainan (Board Game) Tradisional Engklek*  
*Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas*  
*X.* (Skripsi) (ID): Universitas Negeri Yogyakarta

Riri, Puspita A. ( 2018) *Peningkatan Hasil Belajar Tema 1 Subtema 3 Menggunakan*  
*Metode Permainan Tradisional Pada Satu Kelas IV SD N Selomulyo ( Skripsi*  
*) .*, ID : Universitas Sanat Dharma Yogyakarta.

Mardhani Putra Mashudhi (2017), *Pengembangan Model Permainan Engklek*  
*Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar*  
*Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati*  
*Kota Semarang.* Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.



## Daftar Riwayat Hidup

### 1. Identitas Diri

Nam : Lusiana  
Tempat/Tgl.Lahir : Stabat, 30 Maret 1999  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Sukiman  
Nama Ibu : Mislina  
Anak Ke : 1 dari 3  
Alamat : Desa Gurusinga Jl. Perluasan Gg Lausiturah Kecamatan  
Berastagi Kabupaten Karo

### 2. Riwayat Pendidikan

Tahun 2005-2011 : SD Negeri 040456 SD N 02 Berastagi  
Tahun 2011-2014 : MTsN Kabanjahe  
Tahun 2014-2017 : SMK AL-Karomah Berastagi  
Tahun 2017- 2021 : Jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Fakultas  
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

**DOKUMENTASI**









**Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media EFAS  
(Engklek Fun and Smart) Dalam pembelajaran**

**Nama :**

**Kelas :**

**Petunjuk**

1. Isilah kuesioner ini secara jujur dan sesuai dengan fakta . Pengisian kuesioner ini tidak mempengaruhi nilai.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah jawaban “**Ya**” atau “**Tidak**” dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang disediakan.

Keterangan poin nilai :

Ya : 1

Tidak : 0

No	Butir Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah adik merasa senang belajar menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?		
2.	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ?		
3.	Apakah adik merasa mudah setiap menjawab soal ASK/DO pada setiap kotak <i>engklek</i> ?		
4.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) lebih menyenangkan dari sekedar belajar didalam kelas yang hanya menggunakan buku?		
5.	Apakah media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran ?		

**Soal Latihan Pengetahuan dan Kemampuan Komunikasi**  
**MIS AL-ITTIHADIAH BERASTAGI**  
**Tema 1 Sub Tema 1 (Aku dan Teman Baru)**

Nama Siswa :  
Nilai :

1. Ada berapakah jumlah pensil pada gambar dibawah ini ?



Edo mempunyai dua pensil, suatu hari Dani teman sebangkunya lupa membawa pensil. Apakah yang harus dilakukan Edo sebagai teman untuk membantu Dani agar tetap bisa belajar ?

Jawab :

2. Lihatlah gambar dibawah ini !



Sekarang aku sudah kelas 1 SD dan aku sudah punya teman baru. Coba tuliskan bagaimana kamu berkenalan dengan teman baru kamu saat ini

Jawab :

---

---

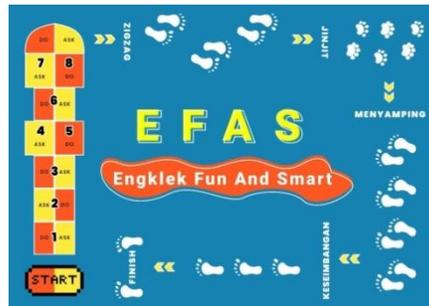
---

dan siapa nama teman yang duduk disebelah kamu sekarang

---

3. Lihatlah gambar dibawah ini !

Apakah nama permainan ini yang sudah kita mainkan saat pembelajaran ?



Pada permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) , *gacuk* yang melewati kotak dikatakan sebagai : \_\_\_\_\_

Coba tuliskan urutan ketika kamu bermain *engklek* mulai garis *start* sampai dengan garis *finish* .

Jawab :

---

---

---

4. Nama temanku adalah Beni. Huruf yang tepat untuk melengkapi gambar adalah



Ada berapa jumlah huruf yang terdapat pada nama Beni :

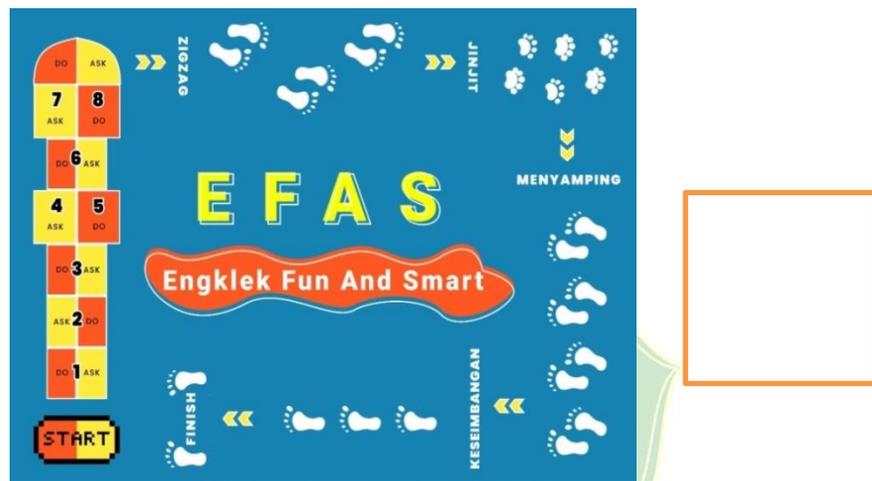
---

Tuliskan nama kamu dan huruf Vokal apa saja yang terdapat pada nama kamu coba tuliskan :

---

( Huruf vokal : )

5. Ada berapakah jumlah kotak *DO* dan *ASK* pada EFAS ?



Tuliskanlah bagaimana perasaan kalian Setelah belajar dan bermain menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dan tahapan lompatan mana yang paling kalian sukai dalam permainan.

Jawab :

---

---

---

### Kunci Jawaban

1. Jumlah pinsil ada 2

Anaisa kepedulian terhadap teman nya

2. Berkenalan

Analisa Pemahaman peserta didik

3. **EFAS (*Engklek Fun and Smart*)**

Pemain yang kalah

Start – Zigzag – Jinjit – Menyamping – Keseimbangan – Finish

4. Huruf E dan I

Ada 4 huruf

Analisa Pemahaman peserta didik tentang huruf Vokal

5. Ada 8 kotak

Analisa tingkat keefektifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan bagaimana perasaan saat belajar menggunakan **EFAS(Engklek Fun and Smart)**

### **PENILAIAN**

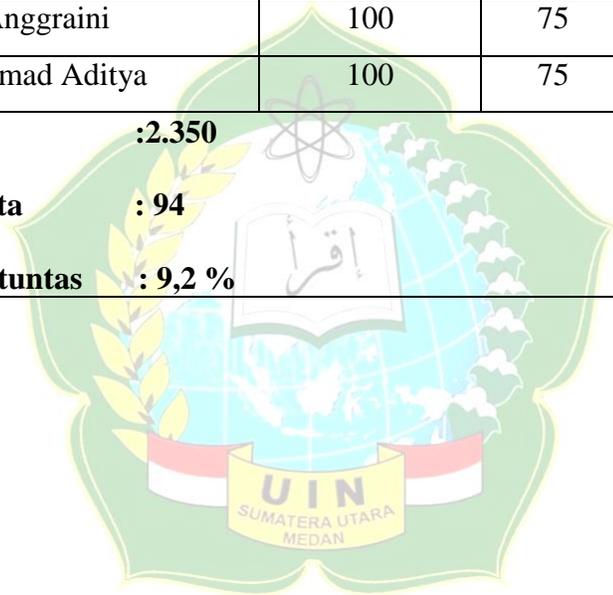
Setiap soal mendapat nilai poin 20 apabila peserta didik mampu menjawab dengan lengkap, jelas dan bisa menyampaikan jawaban mereka didepan kelas tidak ragu-ragu.

Maka nilai poin tertinggi adalah 100 yaitu dengan menjawab 5 soal secara benar.

Apabila peserta didik hanya bisa menjawab satu soal saja atau jawaban yang diberikan tidak lengkap atau kurang jelas maka poin yang didapat kurang dari 20.

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	Ahmad Aditya Faizur	80	75	Tuntas
2.	Ahmad Fajrul Ilmi	70	75	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Ilham Haqiqi	90	75	Tuntas
4.	Ananda Aulia Putri	100	75	Tuntas
5.	Aqila Fatmawati	100	75	Tuntas
6.	Bayu Aji Maulana	100	75	Tuntas
7.	Dafi Afiana	100	75	Tuntas
8.	Fatimatuzzahroh	90	75	Tuntas
9.	Liya Ulfa Maghfiroh	90	75	Tuntas
10.	Maolida Sari	100	75	Tuntas
11.	Mirza Zainin Najikh	100	75	Tuntas
12.	Muhammad Alvin	100	75	Tuntas
13.	Muhammad Khusain	100	75	Tuntas
14.	Nuraisyah	100	75	Tuntas

15.	Putri Nurani	100	75	Tuntas
16.	Ridho Gunawan	100	75	Tuntas
17.	Sintya Nur Zahrawani	100	75	Tuntas
18.	Tri Ambarwati	100	75	Tuntas
19.	Tri syahfitri	100	75	Tuntas
20.	Tika Aprilia	60	75	Tidak Tuntas
21.	Ulandari	90	75	Tuntas
22.	Wdya Ayu Minanto	100	75	Tuntas
23.	Yeni sri Fadila	80	75	Tuntas
24.	Zahra Anggraini	100	75	Tuntas
25.	Muhammad Aditya	100	75	Tuntas
<b>Jumlah nilai :2.350</b> <b>Nilai rata rata : 94</b> <b>Presentase tuntas : 9,2 %</b>				



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Jenis Media Pembelajaran** : EFAS (*Engklek Fun and Smart*)  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik  
**Penyusun** : Lusiana

### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas I berbasis permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) pada pembelajaran tematik. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

**Nama** : RIRIS NURKHOLIDAH RAMBE, M.Pd.  
**Instansi** : UIN SUMATERA UTARA MEDAN  
**Pendidikan** : S2 PENDIDIKAN DASAR  
**Alamat** : Jl. PEMBINAAN HILIR KOMPLEK GRHA HARMONO NO. 17  
BANDAR SETIA

#### 1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

4	Terstruktur 1. Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada proses pembelajaran.		✓			
5	Tata letak kotak <i>engklek</i> sesuai		✓			
6	Ukuran gacuk <i>engklek</i> sesuai		✓			
7	Ukuran gambar pada soal tepat		✓			
8	Warna pada kartu soal menarik		✓			
Jumlah						

2.

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Tidak layak  
 Layak untuk uji coba di lapangan Dengan revisi  
 Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

1. Saran Perbaikan

perbaiki layout dan buku pendukung media yang dikembangkan.

Medan, 28 Mei 2021

Validator

(RIRIS NURKHOLIDAH RAMBE, M.Pd.)  
NIB 110000096.

	afektif					
	4.Mendorong perkembangan aspek psikomotorik	✓				
4	Kontekstual					
	1.Kemampuan untuk berkomunikasi	✓				
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Tidak layak  
 Layak untuk uji coba di lapangan Dengan revisi  
 Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

2. Saran Perbaikan

*Harapan saya supaya dapat mengembangkan lebih banyak lagi permainan-permainan tradisional yang lain.*

*Karna permainan ? tradisional lebih memotivasi anak ? lebih kreatif dan mengajarkan anak ? untuk bekerja sama (tim )*

Berastagi, 11 Juni 2021

Validator

*[Signature]*

( DEWI HARIANA SPd )

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI/ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Media Pembelajaran : EFAS (*Engklek Fun and Smart*)  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun and Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik  
Penyusun : Lusiana

### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas I berbasis Permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) pada pembelajaran tematik. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama : DEWI HARIANA SPd  
Instansi : MIS AL ITTIHADIAH  
Pendidikan : SI  
Alamat : JL PENDIDIKAN GGDAMAI

### I. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- c. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KD. 1. Kelengkapan materi 2. Keluasan Materi 3. Kedalaman Materi 4. Pengantar Proses Pembelajaran	✓	✓			
2	Penyajian 1. Keruntutan Konsep 2. Ketepatan Permainan 3. Keterkaitan Materi dengan Permainan 4. Keefektifan Materi menggunakan Permainan	✓ ✓ ✓ ✓				
3	Perkembangan 1. Kemampuan mendorong ingin tahu siswa. 2. Mendorong perkembangan aspek kognitif 3. Mendorong perkembangan aspek	✓ ✓ ✓ ✓				



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Sekolah</b>	: MIS AL-ITTIHADIAH
<b>Kelas /Semester</b>	: 1/1(Satu)
<b>Tema 1</b>	: Diriku
<b>Subtema</b>	: Aku dan Teman Baru
<b>Pembelajaran ke-</b>	: 1
<b>Fokus Pembelajaran</b>	: Bahasa Indonesia, Sbdpdan Pkn
<b>Alokasi Waktu</b>	: 6 x 35 menit ( 1 x pertemuan )

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui lagu, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.
2. Melalui permainan "Suara siapakah itu?" siswa dapat mendengar perbedaan warna suara teman.
3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.
4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
5. Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah.

### Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar

Buku Teks, Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Guru menyapa beberapa siswa dengan namanya dan menanyakan apakah sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak berangkat sekolah 15-20 menit (literasi)
- Bagaimana cara kalian berpamitan dengan orang tua?
- Guru menerima jawaban siswa yang beragam. Ada yang mengucapkan salam saja, ada yang mengucapkan salam sambil mencium tangan, dan ada juga yang tidak berpamitan dengan orang tua.
- Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya berpamitan kepada orang tua. Guru meminta siswa agar esok berpamitan kepada orang tua saat hendak pergi ke sekolah ( kegiatan awal)

#### Kegiatan Inti

- Guru mengajak siswa berkenalan dan mengingat nama temannya melalui media EFAS
- Siswa mengamati media yang dibawa oleh guru berupa EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Guru mengajak siswa belajar berkenalan dan mengingat suara nama temannya sambil bermain menggunakan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Guru menjelaskan tata cara permainan menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*)
- Siswa memperkenalkan nama sambil bermain *engklek* dan mengikuti tahapan permainan *engklek* yang sudah disusun dan siswa yang tidak bermain menyanyikan sebuah lagu " siapa namamu"
- Masing-masing siswa memperkenalkan nama nya sesuai aturan yang diberikan guru setelah selesai guru mengajak siswa untuk mengamati buku siswa halaman 3-6

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama teman barunya .

#### Kegiatan Penutup

- Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal. Seperti kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

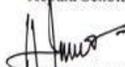
### PENILAIAN

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

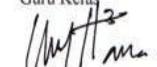
**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Hasnah Hsb, S.Pd

06 - Juni - 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 2  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, dan Pjok  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan gerakan pada permainan EFAS (*Engklek Fun and Smart*), siswa dapat mengenal banyak gerakan melompat dan melakukannya dengan tepat.
2. Dengan permainan EFAS, siswa dapat bekerjasama dengan teman.
3. Dengan bermain "EFAS", siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan.
4. Setelah bermain "EFAS", siswa dapat mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan bermain di luar kelas
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Guru memberikan peraturan bermain menggunakan EFAS dalam bentuk kelompok
- Guru meminta setiap kelompok berdiri membentuk satu barisan ke belakang. Siswa di setiap kelompok berdiri sambil memegang pundak teman di depannya
- Semua barisan kelompok berdiri di garis awal yang sudah ditentukan oleh guru. Setelah diberi aba-aba, semua kelompok akan mulai mengambil pita yang sudah disediakan dan *gacuk* dalam bermain EFAS
- Guru mengulangi kegiatan ini sebanyak dua kali. Kelompok Siswa yang pertama maju menjadi kelompok yang paling awal memulai permainan
- Setelah kegiatan bermain di luar selesai, siswa dipersilahkan beristirahat di dalam kelas, sambil membaca buku yang ada di kelas
- Selesai membaca, guru mengajak siswa bermain "Cerita teman" untuk mengenal lebih dekat teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman yang duduk di sebelahnya serta pengalaman bermain EFAS bersama teman kelompoknya.
- Guru meminta siswa kembali berkumpul bersama teman kelompok yang sama saat bermain di luar kelas dan membentuk lingkaran
- Guru meminta siswa dari setiap perwakilan kelompok untuk menceritakan tahapan permainan engklek yang sudah dilewati sampai berada di garis finish
- Siswa yang lain mendengar dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai.
- Masing masing kelompok mengumpulkan hasil jawaban soal yang terdapat di kotak engklek
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman-teman baru di sekolah

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan panggilan teman baru di sekolah
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

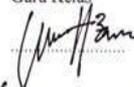
Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : post tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(Aswari Hsb, SAg)

07-Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 3  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, Pkn  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu "a-b-c" dengan benar.
2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama teman sesuai orangnya dengan tepat.
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Pada awal pembelajaran guru menyampaikan kepada siswa mengenai pembelajaran hari ini adalah mengenal huruf dan mengenal bilangan
- Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru memperlihatkan kartu a-z pada siswa dan mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan "a-b-c"
- Guru meminta siswa untuk menulis nama panggilan mereka di kertas
- Sedangkan untuk mengenal bilangan siswa diminta guru untuk mengamati gambar yang terdapat pada kartu ask yang terdapat pada media EFAS
- Guru meminta siswa membentuk lingkaran untuk menjelaskan aturan permainan dan membagi menjadi dua kelompok menggunakan media EFAS
- Guru mengajak semua kelompok bermain kartu huruf penyusunan nama dan angka. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu kelompok lagi mendapatkan satu set bilangan 1-10
- Kegiatan ditutup dengan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya saat bermain kartu huruf dan kelompok banyaknya benda atau bilangan.
- Bersama guru siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua menanyakan tempat tinggal teman barunya

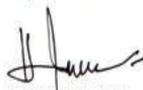
#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengenal huruf dan bilangan untuk hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

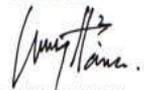
Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : pos tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(HANNAH, H. S. A. G.)

08 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA SPT)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 4  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Sbdp, dan Pjok  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengar arahan dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan melompat menggunakan media EFAS dengan benar.
2. Dengan memperhatikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan bermain sambil belajar menggunakan EFAS dengan baik dan benar.
3. Dengan permainan EFAS siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.
4. Dengan arahan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi suara teman.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru mengajak siswa keluar kelas dan membagi beberapa kelompok
- Guru menjelaskan aturan permainan dengan menggunakan EFAS.
- Guru menyediakan satu set kartu huruf a-z. Dan satu set kartu gambar. Masing-masing set kartu huruf dimasukkan di dalam sebuah kotak dan diletakkan disetiap kotak *engklek*
- setiap pasangan kelompok berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama pada gambar masing-masing.
- Setelah berlomba mendapatkan kartu huruf yang sesuai siswa kembali ke kelas
- Sambil beristirahat kegiatan ditutup dengan menanyakan pengalaman dan perasaan siswa saat melakukan kegiatan mencari huruf
- Setelah selesai istirahat guru mengajak siswa bermain tebak suara
- Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas 10 perwakilan menyebutkan nama masing-masing dan lainnya mengingat warna suara teman nya.
- Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap siswa secara bergiliran memakai penutup mata dan menebak suara teman yang menjadi anggota kelompoknya
- Guru meminta siswa menggunakan EFAS saat bermain tebak suara yaitu dengan cara teman yang ditebak bermain *engklek* sambil bernyanyi " siapakah namaku " dan yang menebak harus bisa menjawab dengan benar.
- Agar para siswa dapat focus dengan suara teman kelompoknya, maka setiap kelompok diatur posisinya agak berjauhan
- Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa: "Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti kegiatan hari ini?" "Apakah ada bagian dari kegiatan yang sulit/mudah? Mengapa?" "Ayo, sebutkan huruf pertama nama masing-masing!" "Bagaimana kalian bisa membedakan warna suara teman?" "Mengapa warna suara teman berbeda, ya?"

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa untuk menceritakan salah satu teman barunya

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mapu membedakan warna suara teman barunya
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung  
Penilaian Pengetahuan : Post Tes  
Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(HARAH HES - SAg)

09 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEWI HARIANA SPd)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 5  
Fokus Pembelajaran : Matematika dan Bahasa Indonesia  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan)

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 10.
3. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya.

#### KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius)
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

##### Kegiatan Inti

- Guru meminta siswa mengamati benda yang ada di sekeliling mereka dan menghitungnya .
- Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 10 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan menggunakan EFAS
- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10.
- Guru menjelaskan aturan bermain. Ada kelompok memberi soal dan menjawab soal
- Guru akan mengundi kelompok mana yang memberi soal dan yang menjawab soal. Apabila kelompok yang mendapat kesempatan untuk menjawab soal tidak bisa, maka kelompok lain akan berlomba untuk menjawab soal tersebut
- Sebagai contoh, kelompok 1 mendapat giliran memberi soal, sedangkan kelompok 2 mendapat giliran menjawab soal. Kelompok 1 maju ke depan kelas. Kelompok 1 meminta kelompok 2 untuk membilang benda yang disediakan/ditunjuk/dibawa. Setelah membilang, kelompok 2 memilih lambang bilangan yang sesuai dan mengangkat kartunya
- Setelah selesai guru melanjutkan bermain kartu huruf dengan aturan yang sama
- Kegiatan ditutup dengan kegiatan refleksi:
- siswa dan guru berbicara tentang bagian yang mudah dan sulit saat belajar dan bermain lambang bilangan (*Communication*)
- siswa dan guru berbicara tentang bagian yang mudah dan sulit saat identifikasi huruf untuk menebak huruf yang hilang dari nama teman
- menyebutkan huruf konsonan dari dua nama teman di kelas (sebagai contoh) dan mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

##### Kegiatan Bersama Orang Tua

- orang tua meminta siswa berlatih menyebutkan huruf-huruf penyusunan nama teman baru

##### Kegiatan Penutup

- Siswa mapu menyebutkan lambang bilangan dan lambang huruf pada hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

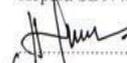
#### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan : post tes

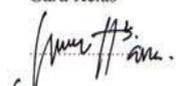
Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(HARAH - KES, S.Pd)

10 Juni 2021

Guru Kelas

  
(DEW HARIANA S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIS AL-ITTIHADYAH  
Kelas /Semester : 1/1(Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Subtema : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran ke- : 6  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia , Matematika , Pkn  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 x Pertemuan )

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu huruf dan berlatih menggunakan EFAS, siswa dapat menyusun huruf-huruf penyusun nama dengan benar.
2. Setelah bermain kartu huruf dan berlatih menggunakan EFAS, siswa dapat mengenali huruf pertama dari sebuah nama, baik itu huruf vokal maupun konsonan.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menggunakan huruf vokal dan konsonan dalam sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat.
4. Dengan bercerita, siswa dapat membilang banyaknya huruf penyusun nama sendiri maupun nama teman.
5. Dengan belajar dan berlatih, siswa dapat membilang benda dan menuliskan lambang bilangannya.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru kembali membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set lambang bilangan 1-10
- Siswa diminta untuk menyusun nama yang masih acak dengan menggunakan kartu huruf
- Selesai menyusun huruf, setiap kelompok memilih satu orang siswa anggotanya untuk bercerita tentang nama sendiri dan nama satu orang teman beserta huruf-huruf penyusunnya. Tak lupa untuk membilang banyaknya huruf penyusun nama
- Guru mengajak siswa membaca lambang bilangan secara berurut dari 1 sampai dengan 10
- Guru lalu menunjuk kumpulan benda-benda tertentu. Siswa diminta membilang benda tersebut dan mengidentifikasi lambang bilangannya. Kegiatan ini diulang beberapa kali.
- Sebelum kegiatan ditutup, guru dan siswa sama-sama melakukan refleksi
- Secara acak guru menunjuk beberapa siswa dan meminta mereka untuk menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf penyusun nama.
- Setelah itu guru menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menyuruh siswa untuk membaca dan menuliskannya

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua meminta siswa membilang banyaknya teman baru yang laki-laki dan perempuan.

#### Kegiatan Penutup

- Siswa mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mengenal huruf a-z
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

### PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan

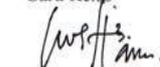
Penilaian Keterampilan

Mengetahui  
Kepala SDN MIS AL-ITTIHADYAH

  
(Hasnawati, Hsb.S.A.G)

11 Juni 2021

Guru Kelas

  
(Dewi Ariana S.Pd)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan Media EFAS dan buku panduan ( <i>Engklek Fun and smart</i> ) menarik					✓
2.	Setiap soal yang terdapat pada kotak <i>engklek</i> ditampilkan dengan jelas dan sesuai materi pembelajaran				✓	
3.	Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> )					✓
4.	Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan peserta didik					✓
5.	Media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
6.	Belajar menggunakan EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) saat pembelajaran berlangsung menjadikan siswa dan guru memupuk rasa kerja sama yang tinggi satu sama lain					✓
7.	Kualitas bahan yang terbuat dari <i>banner</i> pada media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) cukup bagus dan tahan lama ketika digunakan untuk beberapa kali dalam pembelajaran					✓
8.	Dengan adanya media EFAS ( <i>Engklek Fun and Smart</i> ) ini sebagai media dapat membantu serta memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dikelas					✓

Berastagi, 16 Juni 2021  
Guru kelas 1 Mis Al-Ittihadiyah

  
Dewi Hariana, S.pd.

