

# 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 mempertunjukkan kinerja (*performance*) yang harus dipelajari siswa.

---

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

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 sumber belajar (*resources based learning*) adalah sistem

---

<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>

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 akan belajar bahasa. Interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar

---

<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

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 Lingkungan Alam dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III di SD Muhammadiyah 16 Kota Semarang,” Menunjukkan hasil prestasi belajar

---

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

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

---

<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.

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 mempraktekkannya 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 “Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah 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

وَأَتَىٰ عَلَىٰ 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 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

---

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

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.
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

---

<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

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 menanamkan 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.

