

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *BELINCAR* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MATERI UNSUR BENTUK KELAS I DI SD NEGERI 007  
SUNGAI KUNJANG**

Alikta Zahra Sausana Mekarayu<sup>1</sup>, Muhlis<sup>2</sup>, Sukriadi<sup>3</sup>,

Andi Asrafiani Arafah<sup>4</sup>, Andi Alif Tunru<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Mulawarman

<sup>5</sup>PGSD FKIP Universitas Widyagama Mahakam

[1aliktazs@gmail.com](mailto:1aliktazs@gmail.com), [2muhlis@fkip.unmul.ac.id](mailto:2muhlis@fkip.unmul.ac.id), [3sukriadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:3sukriadi@fkip.unmul.ac.id),

[4asrafianiarafah@gmail.com](mailto:4asrafianiarafah@gmail.com), [5andialif333@gmail.com](mailto:5andialif333@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Traditional games are very rarely played by children due to the rapid development of technology. One game that is very rarely played is belincar. This game can be collaborated with learning material on the elements of shape because this material is visual and students still have difficulty distinguishing between these shapes if they only use books. This development uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research results from this development are in the form of a traditional belincar game which can be used in form elements of fine arts subjects. This media has been tested for its validity and practicality by several experts and user responses. Media experts obtained a validity level of 97% in the very valid category, material experts obtained a validity level of 98% in the very valid category, and language experts obtained a validity level of 97% in the very valid category. Then, the assessment of the practicality of the traditional belincar game as a learning medium for the form element material was stated to be very practical with the results of the questionnaire responses from students and teachers. The results of small-scale trials on students obtained 99% in the very practical category, then the results of large-scale trials on students obtained 97% in the very practical category, and the results of the teacher response assessment obtained 98% in the very practical category.*

*Keywords: Traditional games, belincar, learning media, elements of form.*

**ABSTRAK**

Permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak karena akibat dari arus perkembangan teknologi yang cepat. Salah satu permainan yang sangat jarang dimainkan adalah *belincar*. Permainan ini dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran materi unsur bentuk dikarenakan materi ini sifatnya visual dan siswa masih kesulitan membedakan bentuk-bentuk tersebut jika hanya menggunakan buku. Pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian dari pengembangan ini berupa permainan tradisional *belincar* yang dapat digunakan pada mata pelajaran seni rupa unsur bentuk. Media ini telah diuji kevalidan dan kepraktisannya oleh beberapa ahli dan respon pengguna. Ahli media diperoleh tingkat validitas sebesar 97% kategori sangat valid, ahli materi diperoleh tingkat validitas sebesar 98% kategori sangat valid, dan ahli bahasa diperoleh tingkat validitas sebesar 97% kategori sangat valid. Kemudian penilaian kepraktisan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk dinyatakan sangat praktis dengan hasil angket respon peserta didik dan guru. Hasil uji coba skala kecil pada siswa diperoleh 99% dengan kategori sangat praktis, kemudian hasil uji coba skala besar pada siswa diperoleh 97% kategori sangat praktis, dan hasil penilaian respon guru diperoleh 98% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Permainan tradisional, *belincar*, media pembelajaran, unsur bentuk

### **A. Pendahuluan**

Tuntutan perkembangan dan kemajuan teknologi pada arus globalisasi saat ini membuat peran pendidikan nilai dan karakter sangat penting untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan perkembangan individu sebagai pengguna teknologi tak terkecuali siswa Indonesia (Dwivedi dalam Prasetyo dkk., 2023:40). Menghadapi arus globalisasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan peran pendidikan sebagai dasar strategis (Nurasiah dkk., 2022:3640)..

Pendidikan di Indonesia harus memiliki akar budaya yang nyata, meskipun pendidikan dirancang untuk menghadapi tantangan masa depan. Sebagaimana disampaikan

oleh Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional, pendidikan karakter yang berbasis budaya akan menghasilkan representasi moral yang baik dan mulia (Hikmasari dalam Swandewi dkk., 2023:25).

Suatu bentuk kebudayaan dapat ditemukan dalam pendidikan yang memiliki salah satu fungsi sebagai media dalam pelestarian dan perlindungan kearifan lokal (Istiawati dalam Wiyani, 2022:64). Salah satu budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal di suatu daerah adalah permainan tradisional (Hadyansah dkk., 2021:42). Berbagai aktivitas, dari yang sederhana hingga kompleks akan meningkatkan keterampilan gerak motorik siswa. Berbagai aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan

tradisional. Permainan dapat menghasilkan situasi pendidikan di mana siswa berinteraksi satu sama lain, dengan guru mereka, saling membantu, dan bersaing secara sehat (Widowati & Decheline, 2023:34). Terdapat pula ungkapan Plato yang sangat terkenal yaitu *the most effective kind of education is that a child should play amongst lovely things*. Hal yang paling efektif dalam pendidikan adalah ketika anak bermain dengan hal-hal yang menyenangkan (R dkk., 2018:26).

Permainan tradisional semakin ditinggalkan karena perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, tergantikan oleh permainan modern. Salah satu karakteristik permainan modern adalah penggunaan peralatan yang canggih dan dapat dimainkan secara mandiri. Tidak seperti permainan tradisional yang membutuhkan peralatan dasar dan memanfaatkan benda atau objek di sekitarnya, seperti kayu, batu, bambu, dan lain-lain, dan biasanya dimainkan di lapangan luas di bawah sinar matahari. Selain itu, permainan tradisional melibatkan keterampilan motorik, kreativitas, kerja sama, dan kolaborasi (Oktiningrum & Zuhroh, 2023:30).

Belum dikenalkannya permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah sebagai media pembelajaran terjadi di SDN 007 Sungai Kunjang. Di sekolah tersebut, penulis melakukan pra-penelitian berupa observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas I pada 12 Januari 2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa guru masih kesulitan dalam memvariasikan pembelajaran seni rupa sesuai materi yang ada dan siswa kesulitan memikirkan sesuatu yang abstrak menjadi jelas salah satunya materi unsur bentuk yang harus dihadirkan dengan benda konkret. Pada nilai sumatif seni rupa semester I akhir ditemukan beberapa nilai di bawah KKM dan kemampuan siswa menjawab soal terkait unsur bentuk lebih rendah dibanding materi lain..

Pembelajaran seni rupa dilakukan dengan menggambar, mewarnai, menulis, maupun menempel yang hanya melatih gerak motorik halus dan belum dikenalkannya sejak dini budaya kearifan lokal yang ada. Padahal pembelajaran seni sangat lekat dengan kearifan lokal. Di sisi lain,

anak kelas rendah belum diperkenankan membawa gawai. Hal ini menuntut guru untuk dapat menggunakan media yang menarik, dapat diakses secara langsung, mengembangkan kemampuan dan karakter siswa, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya permainan tradisional yang mengajak siswa belajar sambil bermain.

Permainan dapat digunakan sebagai media di sekolah karena energi siswa SD dapat disalurkan ke arah yang positif melalui permainan tersebut. Contoh pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran adalah permainan *engklek* yang menggambarkan beberapa bangun datar *Boy-boyan*, *gaprek kempung* sangat cocok diterapkan pada materi pecahan yang bersifat dasar, dan *dakon* yang cocok diterapkan dengan materi berhitung (Suryana, 2018:219). Selain permainan tersebut yang terkenal dari pulau Jawa, di daerah Kalimantan terdapat pula berbagai permainan tradisional. Salah satunya dalam buku permainan rakyat daerah Kalimantan Timur terdapat berbagai permainan tradisional yaitu *gasing*, *belogo*,

*dam-daman*, *bebetisan*, *cepli*, *belincar*, dan sebagainya.

*Belincar* terdengar asing di telinga masyarakat saat ini, padahal *belincar* menjadi salah satu permainan tradisional yang melatih gerak motorik halus dan kasar siswa serta nilai-nilai karakter. Permainan *belincar* berasal dari Kalimantan tepatnya di daerah Bulungan. Permainan dilakukan dengan cara melempar mendatar di tanah menggunakan benda yang datar (Suwondo, 1982:6). Permainan ini dapat dipadukan dengan pembelajaran seni rupa untuk mengenalkan materi unsur bentuk kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional ini, guru dapat mengenalkan budaya kepada siswa, memberikan pengajaran seni rupa materi unsur bentuk dengan cara menyenangkan, dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motoriknya.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas maka perlu dilakukannya pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi

unsur bentuk kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I, kevalidan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I, dan kepraktisan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan secara ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2019:394). Model dalam penelitian ini menggunakan Model penelitian pengembangan *ADDIE* yang melibatkan lima tahap pengembangan meliputi: *Analyze, Design, Development or Production, Implementation or Delivery*, dan *Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk dalam

kegiatan pembelajaran, seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar (Mulyatiningsih dalam Rusmayana, 2021:14).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 007 Sungai Kunjang dengan subjek penelitian 26 siswa dan 1 guru. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa angket, lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert.

Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk yang dikembangkan dilakukan dengan menghitung nilai validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi kevalidan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk.

Setelah dilakukan tahap validasi terhadap permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk maka selanjutnya dilakukan uji

coba produk kepada siswa dan guru. Uji coba dilakukan dengan skala kecil yang melibatkan 8 peserta didik kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar terhadap 26 siswa dan 1 guru dengan mengisi angket respon pengguna.

Adapun penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Skala Likert**

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber:Hikmawati, 2020:38)

Uji angket validitas ahli dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang telah diberikan oleh *validator* dengan jumlah skor maksimum yang telah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran. Adapun rumus uji angket validitas sebagai berikut:

$$Va = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$Va$  = Persentase skor yang didapat dari ahli

$\Sigma X$  = Jumlah skor yang diperoleh dari *validator*

$\Sigma Xi$  = Jumlah skor maksimal

100% = konstanta

(Sumber: Arikunto dalam Maria El Puang dkk., 2023:22)

Kriteria tingkat kategori validasi ketercapaian dalam pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran pada materi unsur bentuk ini dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 2 Kriteria Validasi Media**

No	Kriteria (%)	Kategori Validitas
1.	81-100	Sangat Valid
2.	61-80	Valid
3.	41-60	Cukup Valid
4.	21-40	Kurang Valid
5.	0-20	Sangat Kurang Valid

(Sumber:Luthfi dkk., 2022:51)

Berdasarkan tabel kriteria tersebut, media permainan ini dinilai valid dan sangat valid baik oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa jika memperoleh skor  $\geq 61\%$  dan skor  $\geq 81\%$ . Kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan kriteria layak digunakan apabila

mencapai kategori minimal valid.

Sedangkan kriteria tingkat kategori kepraktisan dalam pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran pada materi unsur bentuk ini dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Kriteria Kepraktisan  
Media**

No	Kriteria	Kategori Kepraktisan
1.	81-100	Sangat Praktis
2.	61-80	Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	21-40	Kurang Praktis
5.	0-20	Sangat Kurang Praktis

(Sumber:Luthfi dkk., 2022:52)

Berdasarkan tabel kriteria tersebut, media permainan pembelajaran mendapat respons positif kepraktisan jika persentase yang diperoleh dari angket respons mencapai skor  $\geq$  61 %.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian dijelaskan secara sistematis berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian sehingga dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yaitu :

#### **1. Proses pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang.**

Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap pada model ADDIE yaitu:

##### **a. Analyze (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas khususnya mata pelajaran seni rupa dan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan diperlukan. Tahap analisis ini dilakukan dengan teknik observasi saat pembelajaran di kelas I SDN 007 Sungai Kunjang dengan hasil peserta didik terkadang bosan dengan mewarnai dan menggambar serta mereka sangat aktif bergerak dalam kelas, teknik wawancara dengan narasumber siswa dan guru kelas I SDN 007 Sungai Kunjang dengan hasil guru belum pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran dan siswa sangat jarang memainkan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari, serta melihat hasil belajar siswa terkait mata pelajaran seni rupa yang ternyata masih kurang nilai

kognitifnya dalam mengetahui unsur bentuk. Hal ini menjadi pedoman peneliti dalam mengembangkan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan saat pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dengan baik

b. *Design* (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk membuat desain awal dari produk yang ingin dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh para ahli. Tahap perancangan produk dilakukan dengan menentukan rancangan materi yang digunakan dalam permainan tradisional *belincar* yang dapat mencakup capaian pembelajaran, menentukan konsep dan komponen media seperti alat permainan, aturan permainan, kartu pertanyaan, dan buku panduan. Komponen media permainan tradisional *belincar* terdiri dari kebot, *utan*, papan sasaran, kartu soal, kotak *utan*, kotak kebot, kotak kartu soal, dan kotak penyimpanan.

Pertama kebot yaitu alat pelempar dalam permainan berbentuk tabung dengan ukuran 5 cm x 3 cm sebanyak 2 buah. *Kebot* ini dibuat dengan bahan dasar kayu

dan terdapat stiker bergambar untuk menarik perhatian siswa. Kedua *utan*, *utan* adalah sasaran lemparan yang berbentuk 8 macam bentuk geometris dimana 1 bentuknya terdapat 5 buah *utan*, terbuat dari kayu ringan dengan panjang sekitar 5 cm dan ketebalan 1 cm. *Utan* diberi berbagai macam warna untuk menarik perhatian siswa. Kartu soal berukuran 6,5 x 9 cm sebanyak 30 kartu. Ketiga kartu soal, dalam kartu soal berisi soal-soal terkait unsur bentuk geometris dan bentuk organik. Keempat, terdapat kotak penyimpanan, kotak kebot, dan kotak kartu soal yang digunakan untuk meletakkan berbagai alat permainan *belincar* agar tidak mudah kotor dan rusak. Kelima, kotak *utan* yang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan namun sebagai media agar siswa mampu mengelompokkan setiap bentuk sesuai namanya. Kelima, papan sasaran berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm sebagai tempat meletakkan *utan*. Jika siswa mampu mengeluarkan *utan* dari papan sasaran saat melempar maka mendapat skor. Keenam, buku panduan berukuran A5 yang berisi sejarah dan pengertian permainan tradisional *belincar*, materi unsur

bentuk, denah permainan, dan tata cara bermain.

*c. Development (Pengembangan)*

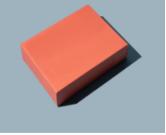
Dalam tahap pengembangan ini merupakan tahap realisasi produk setelah tahap perancangan selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan Permainan Tradisional *Belincar*. Adapun komponen dari permainan yang dikembangkan lebih kuat, tahan lama, dan menarik baik dari segi warna maupun bentuk.

Permainan tradisional *belincar* pada dasarnya tidak menggunakan kartu, namun pada pengembangan ini menambahkan kartu pertanyaan untuk memuat soal-soal yang dijawab oleh siswa untuk mendapatkan poin. Kartu dicetak sebanyak 30 lembar dengan ukuran 7 cm x 10 cm.

Permainan *belincar* juga dilengkapi buku petunjuk permainan yang dicetak dengan ukuran 13 cm x 10 cm. Buku petunjuk ini berisi CP, TP, sejarah permainan, materi, cara bermain, dan aturan bermain sehingga guru dan siswa tidak bingung saat permainan berlangsung. Dibuat *utan* sebanyak 40 buah dengan ukuran sekitar 5 cm x 8 cm kemudian diberi warna agar menarik. *Kebot* dibuat sebanyak 3 buah agar

memudahkan dalam 2 pelembaran. Kotak *utan* juga ditambahkan gambar 2 macam bentuk geometris di setiap sisinya untuk siswa mengelompokkan nama bentuk yang sesuai bersama teman-temannya dengan bekerja sama. Berikut bentuk dari komponen-komponen media yang telah dikembangkan.

**Tabel 1 Bentuk Komponen-komponen Media**

Komponen	Rancangan Awal	Bentuk Media
Kebot		
<i>Utan</i>		
Papan Sasaran		
Kotak <i>Utan</i> dan Penyimpanan		
Kotak Kartu Soal	-	
Kotak Kebot	-	



Buku panduan dapat dilihat pada link berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1PDBwi7jC0acl-1PKrNxkUaif3Oqu9b2jC?usp=sharing>

untuk dapat melihat lebih jelas bagaimana pengembangan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I.

Media yang telah dikembangkan akan divalidasikan oleh beberapa ahli sebelum diujicobakan. Pada media permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I terdapat tiga validator media yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

**d. Implementation (Implementasi)**

Tahap ini dilaksanakan ketika tahap pengembangan media telah

selesai dilakukan dan sudah diuji kevalidannya kepada para ahli media.

Uji coba permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk kelas I dilakukan secara skala kecil dengan subjek 8 siswa dan skala besar dengan subjek 26 siswa serta 1 guru. Tahap implemementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media melalui angket respon pengguna yang akan diisi oleh siswa dan guru.

**e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan agar media yang dihasilkan sangat baik digunakan pada pembelajaran. Terdapat beberapa masukan dan saran perbaikan dari validator ahli dalam bidang media, materi, dan bahasa yang dijelaskan dalam tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2 Komentar dan Saran Validator terhadap Media**

No.	Ahli	Saran Perbaikan
1.	Ahli Media (Ibu Naheria, M.Pd)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah kesempatan melempar sebanyak 2 kali.</li> <li>2. Menambahkan gambar stiker dengan bentuk organik pada <i>utan</i>.</li> <li>3. Gambar organik yang digunakan merupakan gambar yang mudah ditemukan wujud aslinya oleh siswa.</li> </ol>

No.	Ahli	Saran Perbaikan
2.	Ahli Materi (Ibu Sukamti, M.Pd)	Penyampaian dalam unsur bentuk organik lebih disederhanakan.
3.	Ahli Bahasa (Ibu Marwah Ulwatun nisa, M.Pd)	1. Memperbaiki penggunaan kaidah kebahasaan dalam buku panduan terkait cara bermain. 2. Menambahkan kata pengantar, daftar isi, penutup, dan referensi.

Berdasarkan saran dan penelitian dari para ahli di atas maka dilakukan perbaikan sebelum dilakukan tahap implementasi. Tahap evaluasi ini dilakukan agar media yang dikembangkan dapat menghasilkan media yang sangat baik diterapkan saat pembelajaran.

## **2. Kevalidan Permainan Tradisional Belincar sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur Bentuk Kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang**

Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terlebih dahulu sebelum diuji coba kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang lebih baik lagi dari pendapat ataupun saran oleh para ahli.

Hasil validasi ahli media terhadap permainan tradisional *belincar* unsur bentuk disajikan dalam tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi Media oleh Ahli Media**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Fisik	24	25
2.	Keindahan	20	20
3.	Penggunaan	24	25
Jumlah Skor		68	70
Persentase		97%	

Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentase 97%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli media ini termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi terhadap permainan tradisional *belincar* unsur bentuk disajikan dalam tabel 4 berikut:

**Tabel 4 Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Pembelajaran	20	20
2.	Kebahasaan	9	10
3.	Penyajian	20	20
Jumlah Skor		49	50

Persentase	98%
------------	-----

Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentase 98%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli media ini termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa terhadap permainan tradisional *belincar* unsur bentuk disajikan dalam tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Hasil Validasi Media oleh Ahli Bahasa**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Kelugasan	15	15
2.	Komunikatif	8	10
3.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	10	10
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	10	10
5.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	5	5
6.	Konsistensi penggunaan istilah, simbol, dan ikon	10	10
7.	Dialogis dan interaktif	10	10
Jumlah Skor		68	70
Persentase		97%	

Hasil validasi media oleh ahli bahasa memperoleh penilaian dari

seluruh aspek dengan persentase 97%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli bahasa ini termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Kepraktisan Permainan Tradisional Belincar sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur Bentuk Kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang**

Media pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan uji tingkat kevalidannya, dan telah menyelesaikan tahap evaluasi selanjutnya dilakukan tahap uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Untuk mengetahui kepraktisan Permainan Tradisional Belincar sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur Bentuk Kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang dapat diperoleh melalui angket yang harus diisi oleh siswa pada skala kecil dan besar serta angket respon guru pada skala besar. Hasil angket respon siswa pada skala kecil disajikan pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa Skala Kecil**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Isi	159	160
2.	Materi	79	80
Jumlah Skor		238	240
Persentase		99%	

Hasil kepraktisan media oleh siswa pada skala kecil memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentase 99%. Berdasarkan kriteria kepraktisan media, didapatkan skor kepraktisan media ini termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kepraktisan terhadap permainan tradisional *belincar* unsur bentuk oleh siswa pada skala besar disajikan dalam tabel 7 berikut:

**Tabel 7 Hasil Respon Siswa Skala Besar**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Isi	510	520
2.	Materi	249	260
Jumlah Skor		759	780
Persentase		97%	

Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentase 98%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli media ini termasuk dalam rentang

skala persentase 81-100% dengan kategori sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa terhadap permainan tradisional *belincar* unsur bentuk disajikan dalam tabel 8 berikut:

**Tabel 8 Hasil Respon Guru**

No	Aspek	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$
1.	Isi	15	15
2.	Materi	34	35
Jumlah Skor		49	50
Persentase		98%	

Hasil kepraktisan media oleh guru memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentase 98%. Berdasarkan kriteria kepraktisan media, didapatkan skor kepraktisan media ini termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

## **E. Kesimpulan**

Permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk dikembangkan melalui prosedur penelitian R&D (Research and Development). Didesain menggunakan aplikasi *Canva* dalam

bentuk 2 dimensi dan dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi. Permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk terdiri dari kebot, *utan*, papan sasaran, kartu soal, kotak *utan*, kotak kebot, kotak kartu soal, kotak penyimpanan, dan buku panduan permainan yang didalamnya terdapat kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi unsur bentuk, cara bermain, peraturan dan skor, referensi, penutup, halaman profil pengembang, dan halaman belakang yang berisi scan kode QR video permainan.

Permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk untuk siswa kelas I telah mendapat validasi yang sangat baik dari beberapa ahli. Penilaian dari ahli media mencapai 97% dengan tingkat validitas sangat valid, ahli materi memberikan penilaian 98% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa mencapai 97% dengan kategori sangat valid.

Penggunaan permainan tradisional *belincar* sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk untuk siswa kelas I dinilai sangat praktis berdasarkan hasil uji

kepraktisan angket respon guru dan siswa. Diperoleh hasil angket respon siswa pada skala kecil yaitu 99% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis dan hasil angket respon siswa pada skala besar yaitu 97% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis serta hasil angket respon guru bernilai 98% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, Vol. 3 No. 1, 42–46.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Luthfi, R. A., Sahari, S., Dwi, D., & Wenda, N. (2022). Pengembangan Media Visual Tentara Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7 No. 1, 46–57.
- Maria El Puang, D., Angelina Fransiska Mbari, M., Yufrinalis, M., & Alfrida, A. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita Jong Dobo dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol. 11 No. 1, 18–32.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai

- Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3, 3639–3648.
- Oktiningrum, W., & Zuhroh, L. (2023). Upaya Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa SD Negeri 1 Dilem Kepanjen. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2 No. 1, 29–36.
- Prasetyo, A., Ariantini, N., & Idris, I. (2023). Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Superior Education Journal*, Vol 1 No. 1, 39–45.
- R, M., Bachtiar, M. Y., & Herman. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati di Smk Pgri Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, N. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional 'Gaprek Kaleng' untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. *JPGSD*, Vol. 6 No. 3, 219–228.
- Suwondo, B. (1982). *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Timur*. Jakarta: Angewandte Chemie International Edition.
- Swandewi, N. K., Nugrahanta, G. A., & Dharma, U. S. (2023). Development Of Integrity Character Education Guidebook Based On Traditional Games For 10-12 Year Old Children. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 9 No. 1, 23–39.
- Widowati, A., & Decheline, G. (2023). Implikasi Permainan Tradisional Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa Kelas Bawah di SD 190/V Kuala Tungkal. *Unimuda Sport Jurnal*, 33–36.
- Wiyani, N. A. (2022). Merdeka Belajar Untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD. *Journal of Social Studies and Humaniora*, Vol.1 No. 2, 63–74.