PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KERJA SAMA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yuni Vadya Putri
PGSD, Universitas Pelita Bangsa,
yunivadyap@gmail.com

ABSTRACT

The character of cooperation that occurs due to the lack of teacher innovation, so that the limited learning media in the student learning process. The use of learning media is needed so that the learning process becomes more effective and enjoyable, especially in the Pancasila Education subject on the material of mutual cooperation lifestyle. This study aims to improve the character of student cooperation through the use of traditional engklek game learning media. This type of research is a development research (Research and Development) with the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The feasibility test was carried out by three expert validations and teacher response scales and student responses. The results showed that the traditional engklek game learning media obtained an average percentage value, namely media experts obtained a percentage of 92% with the category "Very Valid", language experts obtained a percentage of 86% with the category "Very Valid", material experts obtained a percentage of 94% with the category "Very Valid", the teacher response scale obtained a percentage of 90% with the category "Very Practical", and the student response scale obtained a percentage of 93% with the category "Very Interesting". Based on the results of the study, it shows that the traditional engklek game learning media that the researcher developed is "Very Eligible" to be used as a learning medium.

Keywords: learning media, R&D, cooperation character

ABSTRAK

Karakter kerja sama yang terjadi karena kurangnya inovasi guru, sehingga terbatasnya media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Uji kelayakan dilakukan oleh tiga validasi ahli dan skala respon guru dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh rata-rata nilai persentase yakni ahli media memperoleh persentase 92% dengan kategori “Sangat Valid”, ahli bahasa memperoleh persentase 86% dengan kategori “Sangat Valid”, ahli materi memperoleh persentase 94% dengan

kategori “Sangat Valid”, skala respon guru memperoleh persentase 90% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan skala respon siswa memperoleh persentase 93% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek yang peneliti kembangkan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, R&D, karakter kerja sama

A. Pendahuluan

Proses pendidikan difokuskan pada kegiatan belajar mengajar, hal ini sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha yang sudah direncanakan agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk melatih keterampilan yang cerdas yang diperlukan dalam kehidupan di masyarakat dan negara (Siregar, 2022).

Kegiatan pembelajaran disekolah memiliki banyak konsep mulai dari mendengarkan, memperhatikan, tanya jawab dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan berbagai macam strategi, metode dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Susilo, 2020). Banyak sekali jenis media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media dalam bentuk permainan. Melalui permainan siswa akan mengalami perubahan yang positif baik dalam hal jasmani maupun sosialnya (Hazelton, 1998:9).

Salah satu permainan yang aman dan berkualitas bagi siswa yaitu permainan tradisional engklek. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi peserta didik sama halnya dalam permainan engklek. Engklek merupakan permainan tradisional dengan cara melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya (Bangsawan, 2021). Permainan tradisional engklek dapat dimainkan dengan berkelompok, namun melakukannya tentu saja individu (Qomariah & Hamidah, 2022). Adanya media pembelajaran permainan tradisional

engklek ini, peserta didik dapat belajar dengan meniru, memberikan perhatian, mengekspresikan diri, dan berpikir karena dalam permainan tradisional engklek peserta didik dapat meniru, menyimak, bertindak, dan mengekspresikan kemampuannya (Azzahra et al, 2022).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dimana pembelajaran ini selalu menyangkut dalam kehidupan sehari-hari siswa, dengan demikian buku paket saja tidak cukup dalam meningkatkan karakter kerja sama siswa. Maka dari itu, variasi guru sangat diperlukan dalam meningkatkan karakter kerja sama siswa, karena meningkat atau tidaknya karakter siswa dipengaruhi dalam proses pembelajaran dikelas.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti pada siswa kelas IV di SDN Pasir Sari 03, bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV masih menggunakan metode yang monoton yaitu ceramah dan penugasan tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan. Dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa. Dengan adanya permasalahan pembelajaran tersebut, siswa akan kesulitan dalam memahami terutama untuk meningkatkan karakter salah satunya yaitu karakter kerja sama, hal ini menyebabkan masih banyaknya siswa yang belum memahami dan mengimplementasikan karakter kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memberikan inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran permainan tradisional engklek dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan adanya inovasi pembelajaran ini diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga mampu meningkatkan karakter kerja sama siswa.

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran

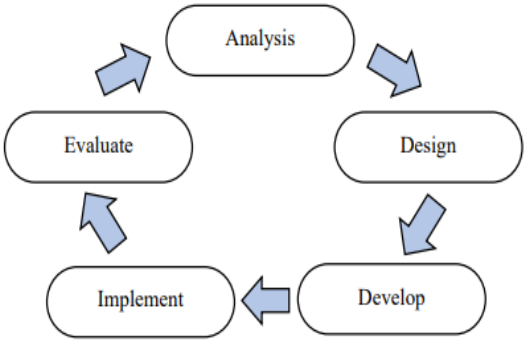
permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV SD?

B. Metode Penelitian

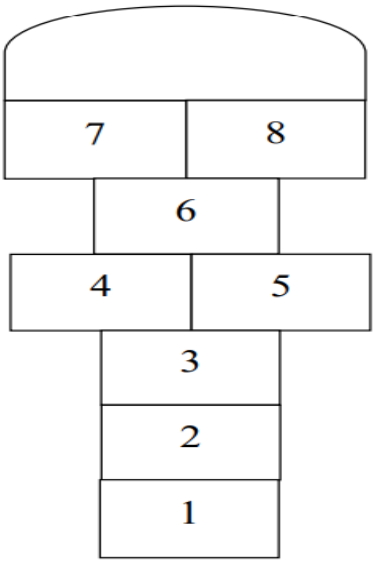
Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (*research* & *development*) atau R&D. Penelitian pengembangan atau *Reasearch and Development* merupakan penelitian yang menciptakan atau menghasilkan suatu produk serta menguji efektif atau tidaknya produk tersebut (Sugiyono, 2012).

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa dan guru kelas IV di SDN Pasir Sari 03 untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, ketersediaan, dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, dilakukan wawancara dengan wali kelas IV guna mengetahui penyebab rendahnya karakter kerja sama siswa serta keterbatasan media pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar potensi pengembangan dalam penelitian ini.

Dalam Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu :



Gambar 1 Model ADDIE
Sumber: (Yudi Hari Rayanto & Sugianti, 2020:29)



Gambar 2 Desain Gambar Permainan Tradisional Engklek

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data berbentuk angka yang bersumber dari hasil lembar validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil uji coba terbatas berupa angket respon dari peserta didik dan pendidik terhadap kegunaan

media pembelajaran permainan tradisional engklek. Selain itu, uji coba lapangan berupa hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional engklek.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

I. Hasil Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan hasil tahapan pengembangan sesuai model ADDIE, yaitu :

1. Hasil Analisis (Analysis).

   Analisis Kurikulum Pembelajaran Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, SDN Pasir Sari 03 menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas I dan IV serta Kurikulum 2013 pada kelas II, III, V, dan VI. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka (Fase B) dengan sumber belajar berupa buku paket dan LKS.

a. Analisis Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi Capaian Pembelajaran

   Pada analisis ini, peneliti menganalisa capaian pembelajaran (CP) dalam pembelajaran pendidikan pancasila yaitu pada elemen NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

   Tujuan pembelajaran diturunkan dari Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya elemen NKRI, yaitu agar peserta didik mampu menunjukkan sikap kerja sama dalam keberagaman suku, sosial, dan budaya di Indonesia yang dilandasi nilai persatuan dan kesatuan.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

   Berdasarkan hasil analisis, penerapan media pembelajaran permainan tradisional engklek terbukti dapat meningkatkan karakter kerja sama peserta didik dalam konteks keberagaman suku, sosial, dan budaya di Indonesia, seperti sikap saling membantu, tidak membeda-bedakan teman, berdiskusi secara kelompok, serta melaksanakan piket bersama.

d. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan temuan di lapangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama peserta didik. Media ini memperoleh respons positif dari guru dan dinilai mampu memfasilitasi siswa kelas IV agar lebih aktif dalam pembelajaran serta menerapkan nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari

2. Hasil Desain (*Design*)

a. Pengumpulan dan Pemilihan Bahan

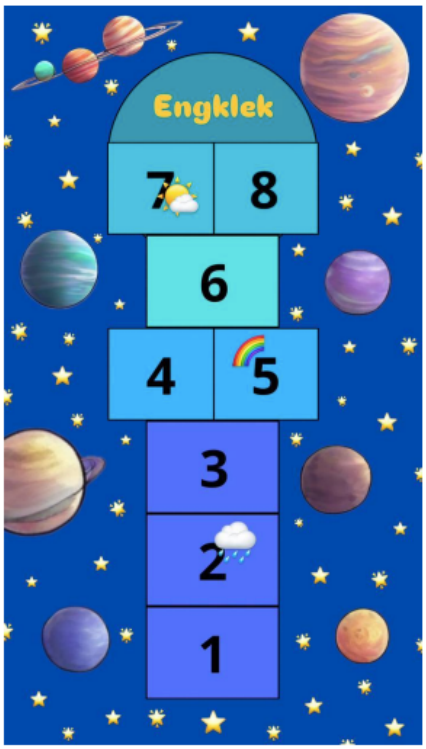
Hasil pada tahap ini yaitu materi pola hidup gotong royong dengan media yang dikembangkan. Peneliti memilih banner untuk membuat media pembelajaran permainan tradisional engklek karena bahan pada banner tidak mudah rusak dan dapat dilakukan secara berulang-ulang. Pemilihan desain berbentuk persegi panjang dan didalamnya terdapat bentuk permainan tradisional engklek.

b. Penyusunan Kerangka Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek

Adapun media pembelajaran permainan tradisional engklek yang dikembangkan sebagai produk, yakni dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan yang digunakan untuk media pembelajaran permainan tradisional engklek yaitu banner.
2. Bentuk desain media pembelajaran permainan tradisional engklek yaitu berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat pola permainan tradisional engklek.
3. Terdapat buku panduan dalam pengembangan media pembelajaran permainan tradisional engklek yang berisikan tata cara permainan dan spesifikasi permainan. Buku panduan berukuran A6 dengan bahan kertas Art Cartoon (cover) dan Art Paper.
4. Bite dalam permainan ini menggunakan uang koin.
5. Ukuran media 150 cm x 250 cm.
6. Terdapat pertanyaan pada media permainan tradisional engklek, pertanyaan berupa kartu yang berjumlah 10 kartu.
7. Kartu berukuran 9,2 cm x 11,5 cm.

Berikut tampilan desain media pembelajaran permainan tradisional engklek :



Gambar 3 Desain Tampilan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek

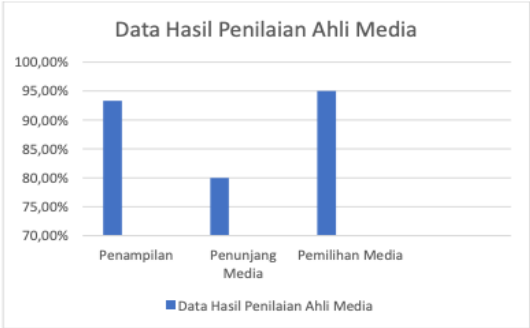
Desain tampilan media pembelajaran permainan tradisional engklek berbentuk persegi panjang berukuran 150 cm x 250 cm dan didalamnya terdapat pola permainan tradisional engklek.

3. Hasil Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran permainan tradisional engklek yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu, Muhammad Sudharsono, S.Pd., M.M sebagai ahli media, Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd sebagai ahli bahasa, dan H. Totoh Abdurohman, M.Kom sebagai ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, media direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator sebelum dilanjutkan pada tahap uji coba produk.

Berikut merupakan tahap pengembangannya, yaitu tahap validasi ahli yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media



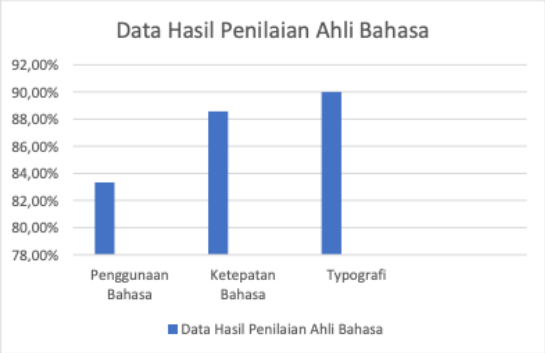
Gambar 4 Data Hasil Penilaian Ahli Media

Adapun kritik dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Muhamad Sudharsono, S.Pd., M.M	Media layak diuji cobakan

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa



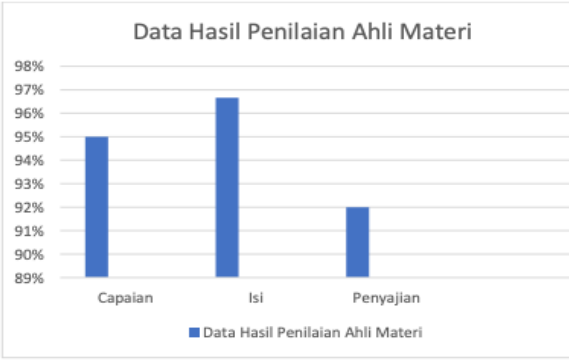
Gambar 5 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Adapun kritik dan saran dari ahli bahasa adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Validator	Kritik dan Saran
Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd	Kalimat diperbaiki agar lebih efektif dan mudah dipahami

c. Hasil Validasi Ahli Materi



Gambar 6 Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Adapun kritik dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
H. Totoh Abdurohman, M.Kom	Perbaiki tanda baca dan sub paragraph

2. Hasil Implementasi (*Implement*)

Setelah dinyatakan layak oleh validator, maka pada tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba yang diikuti oleh 30 siswa dan dilaksanakan pada hari Rabu 14 Agustus 2024 di kelas selama 1 jam pelajaran (1 x 45 menit). Berikut adalah pelaksanaan tahap implementasi:

a. Pendahuluan



Gambar 7 Kegiatan Pendahuluan

Pada penelitian pendahuluan ini dilakukan tes pendahuluan

menggunakan angket sebelum menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai

karakter kerja sama sebelum mengenal media pembelajaran permainan tradisional engklek.

b. Kegiatan Inti



Gambar 8 Kegiatan Inti



Gambar 9 Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV bertujuan untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa dalam keberagaman di Indonesia. Pembelajaran dilakukan melalui pembentukan kelompok secara acak, kemudian siswa memainkan media permainan tradisional engklek yang disertai kartu pertanyaan. Setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban, dan setelah kegiatan selesai, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

c. Penutup



Gambar 10 Kegiatan Penutup

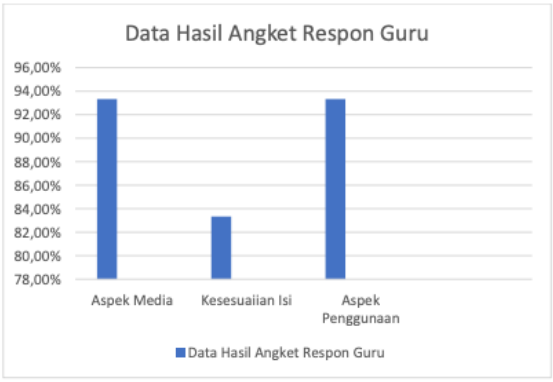
Pada tahap akhir implementasi, siswa diminta menyimpulkan hasil pembelajaran setelah menggunakan media permainan tradisional engklek. Selanjutnya, siswa mengerjakan tes akhir berupa angket untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konsep karakter kerja sama setelah penggunaan media tersebut.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini, penilaian media pembelajaran yang dilihat merupakan aspek kepraktisan untuk

meningkatkan karakter kerja sama. Aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian angket respon guru dan respon siswa. Berikut merupakan hasil tahap evaluasi :

a. Data Hasil Angket Respon Guru



Gambar 11 Data Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh persentase 93,33% pada aspek analisis media, 83,33% pada aspek kesesuaian isi, dan 93,33% pada aspek penggunaan. Secara keseluruhan, media memperoleh skor 67 dari skor maksimal 75 dengan persentase rata-rata 90%, sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

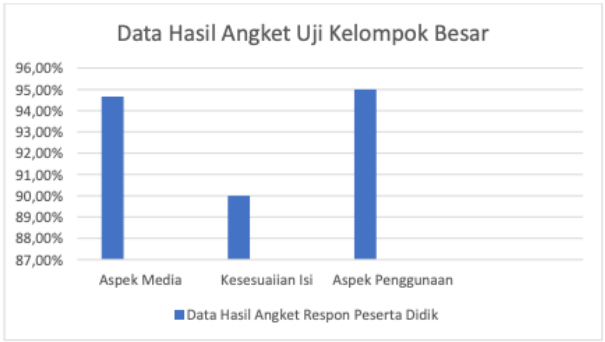
b. Data Hasil Angket Uji Kelompok Kecil



Gambar 12 Data Hasil Angket Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji skala kecil yang melibatkan 5 siswa kelas IV SDN Pasir Sari 03, media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh persentase 93,6% pada aspek analisis media, 94% pada aspek kesesuaian isi, dan 95,5% pada aspek penggunaan. Secara keseluruhan diperoleh persentase rata-rata 94,66%, sehingga media tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Menarik".

c. Data Hasil Angket Uji Kelompok Besar



Gambar 13 Data Hasil Angket Uji Kelompok Besar

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji skala besar di kelas IV SDN Pasir Sari 03, media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh persentase 94,66% pada aspek media, 90% pada aspek kesesuaian isi, dan 95% pada aspek penggunaan. Secara keseluruhan diperoleh persentase rata-rata 93,22%, sehingga media tersebut termasuk dalam kategori **"**Sangat Menarik"**.**

II. Hasil Peningkatan Karakter Kerja Sama

Beberapa hal yang akan dipaparkan oleh peneliti meliputi peningkatan karakter kerja sama serta efektivitas media pembelajaran permaianan tradisional engklek yang dikembangkan.

1. Peningkatan Karakter Kerja Sama

Peneliti menggunakan angket karakter kerja sama yang didalamnya berisikan dua aspek, kemudian angket yang sudah diberikan oleh peneliti akan diisi oleh 30 peserta didik. Adapun hasil analisis yang peneliti lakukan dari peningkatan karakter kerja sama pada peserta didik kelas IV SDN Pasir Sari 03 yaitu sebagai berikut :

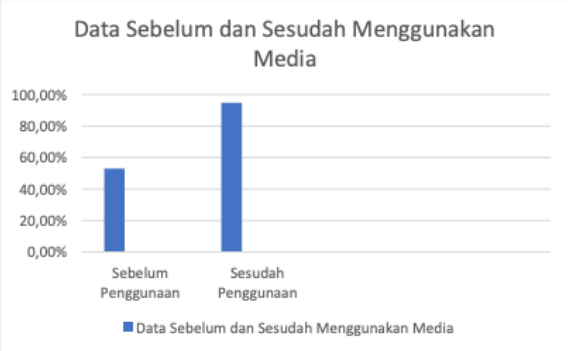
a. Melaksanakan Tugas

Sebelum perlakuan, pelaksanaan kerja sama peserta didik belum optimal, ditandai dengan kecenderungan memilih teman, rendahnya partisipasi diskusi, dan kurangnya tanggung jawab dalam tugas kelompok. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan kerja sama yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam diskusi, tidak memilih teman dalam kelompok, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

b. Melaksanakan Kewajiban

Sebelum perlakuan, pelaksanaan kerja sama peserta didik belum optimal, ditandai dengan rendahnya partisipasi, kurangnya penghargaan terhadap pendapat teman, kecenderungan memilih teman, serta ketidaksediaan melaksanakan piket. Setelah perlakuan, terlihat peningkatan kesadaran dan tanggung jawab siswa dalam bekerja sama, seperti aktif berpartisipasi, menghargai pendapat, tidak memilih teman, dan melaksanakan piket sesuai ketentuan

2. Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek



Gambar 14 Data Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa persentase nilai rata-rata angket sebelum penggunaan media permainan tradisional engklek sebesar 52,96%, sedangkan setelah penggunaan media meningkat menjadi 94,76%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek termasuk dalam kategori "**Sangat Menarik"** bagi siswa kelas IV SDN Pasir Sari 03.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek

   Untuk keefektifan media pembelajaran permainan tradisional engklek dilihat dari pretest dan posttest yang disebarkan oleh peneliti kepada peserta didik. Dari hasil pengolahan data angket sebelum dan sesudah menggunakan media selanjutnya diolah untuk menentukan N-Gain.

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{94{,}76 - 52{,}96}{100 - 52{,}96}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{41{,}8}{47{,}04}$$

$$N\text{-}Gain = 0{,}8$$

Hasil pengolahan data kuesioner sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada siswa kelas IV SDN Pasir Sari 03 menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk dalam kategori "Tinggi", sehingga media tersebut efektif meningkatkan hasil pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain,

Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas IV dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 89% dari ahli media, 87% dari ahli bahasa, dan 94% dari ahli materi, sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Hasil penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek menunjukkan respon guru sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, respon siswa pada uji kelompok kecil dan kelompok besar masing-masing memperoleh persentase 94% dan 93% dengan kategori "Sangat Menarik".
3. Hasil uji keefektifan media pembelajaran permainan tradisional engklek melalui perhitungan N-Gain memperoleh skor 0,8 yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Pasir Sari 03.

DAFTAR PUSTAKA

Agustinus, R.J.S. (2020) Buku Perkembangan Motorik. Indramayu: CV. Adanu Abimata

Alfi, F. & Acep, M. (2020). Pengaruh Media Proyeksi Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Turats, Vol.13, No. 1

Amir, H. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development.Malang: Litersi Nusantara

Anang, S. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaaratul'Ulum: Jurnal Prodi MPI, Vol. 4, No. 2

Andi, K. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Bintang Surabaya

Anggaraini & Pujiastuti. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. Jumlahku Vol. 6 nomor 1 page: 87-101.

Ardilla, A., & Uyuni Taufiq, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Engklek Terhadap

Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Organisasi Kehidupan Kelas Vii SMPN 15 Bulukumba. Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(2), 91–100.

Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (13th ed.). PT Rineka Cipta.

Ayudya, M.S. & Theresia, S.R. (2020) Efektivitas Model Problem Based Learning dan Think Pair Share Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Matematika Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai. 04(01). 272-281.

Arsad M, dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.

Damayanti. dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. Lectura: Jurnal Pendidikan, Vol.11 No. 2

Darodjat, dkk. (2023). Pengembangan Asesmen Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Banyumast: Amerta Media

Didik, P., Sekolah Dasar, D. I., Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., Anisah,

R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n.d.). Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. In Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat (Vol. 2, Issue 1).

Dio, A.F. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Indonesian Journal of Instructional Media and Model Volume 2, Nomor 1

Efinda, S. dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 3, No. 2

el Ilmi, D., Keagamaan, J., dan Humaniora, P., Hardianti Ngui, H., & Ladamay, I. (n.d.). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

Erric W, dkk. Pengantar Statistika (Konsep Dasar Untuk Analisis Data). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Fipin, L. dkk. (2020). Memahami Karakter Anak. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia

Fitri Sukadariyah, R., Fatimah, A., Maryani, K., Pgpaud, J., Sultan Ageng Tirtayasa,

U., Ciwaru Raya, J., & Banten, S. (n.d.). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak.

Halimatus, S. dkk. (2020). Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. El-Banat, Vol. 10, No. 1

Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong

Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi

Dasar. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 539.

Haryati, S. (2022). Buku dalam Bidang Pendidikan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. Semarang: Cahya Ghani Recovery

Iai, M., Samalanga, A.-A., & Aceh, B. (n.d.). Characteristics Of Childern Age Of Basic Education.

Inayah, A.K. dkk. (2023). Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital. Jupetra: Jurnal Pendidikan Transformatif. Vol. 2, No. 2

Indah, L. & Nurul, H. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah

Khususnya SMA/SMK Di Zaman Serba Digital. Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS). Vol. 1, No. 2

Irwan, P.R.B. (2019). Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuasin

Ishaq, H. (2021). Pendidikan Pancasila. Jakarta: Kencana

Istiqomah, N. dkk. (2021). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Elektronik Berbasis Tri-N Pada Pokok Bahasan Bentuk Aljabar. Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan, 5(2), 113– 120.

Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta:KENCANA

Jurnal, L., Sari, E., & Dwi Setya Putri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(2), 150–157.

Jurusan, S., Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 2(1), 470–477.

Jusrianto. dkk. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Mata Pelajaran PPKn di MTS Batusitanduk. Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JSH), Volume 5, Nomor 2

Kajian, J. I., Kewarganegaraan, P., Raichanah, N., & Najicha, F. U. (n.d.). Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Hoax.

Jurnal Global Citizen.

Kamal, M. (2020). Pendidikan Dan Humaniora, 4(1), 10–18.

Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). Media Pembelajaran.

Kun, M. & Juju, S. (2007). Sosiologi Untuk SMA dan MA Kelas XII. Jakarta:Erlangga.