

**PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER PADA MATERI PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4 SDN 3
AMPENAN**

Fahdia Ningsih¹, Khairun Nisa², Prayogi Dwina Angga³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Mataram

¹fahdiaaningsih@gmail.com, ²khairun_nisa@unram.ac.id,

³prayogi.angga@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning medium in the form of a character education-based cooperative hopscotch game for the Pancasila Education subject for fourth grade students at SDN 3 Ampenan. This study employed a Research and Development (R&D) approach using Sugiyono's development model, which consists of ten stages: potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage testing, product revision, and mass production. The research was conducted at SDN 3 Ampenan, Mataram City, West Nusa Tenggara, in June 2026. The development process produced a hopscotch learning medium consisting of a 150 cm × 225 cm playing mat printed on 280 gsm vinyl material, complemented by question cards, a gacuk (hopscotch marker), and user instructions. The material expert validation results obtained a score of 92%, categorized as very feasible, while the media expert validation results reached 91%, also categorized as very feasible. Furthermore, the practicality assessment of the hopscotch learning medium in the large-group trial obtained a score of 88%, while the teacher response assessment reached 91%, both categorized as very practical. Therefore, the character education-based cooperative hopscotch learning medium for the fourth-grade Pancasila Education subject is considered highly feasible and practical for use in the learning process.

Keywords: development, hopscotch learning media, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa engklek kerja sama berbasis pendidikan karakter pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN 3 Ampenan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan penelitian yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat pada bulan Juni 2026. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media engklek dengan spesifikasi produk yang terdiri dari arena permainan berukuran 150 cm x 225 cm yang dicetak dengan bahan vynil 280 gsm, media dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan gacuk serta

petunjuk penggunaan media. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, serta hasil validasi ahli media sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil penilaian kepraktisan media engklek pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 88% dan penilaian respon guru diperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media engklek kerja sama berbasis pendidikan karakter pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media engklek, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting yang mempengaruhi proses pembentukan karakter seseorang. Pendidikan karakter sebagai tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di

Indonesia yang mengedepankan pada pembentukan karakter siswa. Menurut Numertayasa dkk. (2022), Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam membentuk karakter siswa dapat ditanamkan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kegiatan kokurikuler, maupun ekstrakurikuler yang berfokus pada pembentukan karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian serta dihidupkan dalam diri setiap individu.

Penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan pemahaman, kesadaran, dan sikap yang menghargai serta mencintai Indonesia dan kebudayaannya, maka perlu kiranya peserta didik SD diberikan pengetahuan yang

menyeluruh tentang Nusantara. Menurut Rizal dkk. (2023), pengetahuan tersebut diharapkan dapat membuka wawasan peserta didik mengenai keberagaman dan kekayaan Indonesia sehingga tumbuh rasa cinta tanah air serta terbentuk karakter Profil Pelajar Pancasila dalam diri peserta didik.

Proses internalisasi nilai-nilai karakter, seperti yang dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, akan terasa sulit jika hanya diajarkan melalui ceramah atau pengenalan teori, karena itu dibutuhkan media sebagai sarana menciptakan suasana belajar yang efektif. Menurut Amryna (2026), penggunaan media dalam pembelajaran membantu guru dan siswa dalam menerima serta menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, menurut Azzahra dkk. (2022), penggunaan media sangat penting pada tingkat sekolah dasar karena usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret sehingga media menjadi perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Media berupa permainan yang inovatif dan kreatif dapat digunakan

untuk pengembangan karakter, yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang sangat menyukai permainan. Permainan juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan mengajarkan mereka gerak tubuh, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga membantu siswa tetap sehat secara fisik. Menurut Azzahra dkk. (2022), permainan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus menjaga kesehatan fisik peserta didik. Dengan menggunakan permainan yang dapat dimainkan bersama sebagai media pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam proses penerimaan peraturan, norma, dan adab yang berlaku. Menurut Purwanti dkk. (2021), penggunaan permainan bersama sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami peraturan, norma, dan adab yang berlaku. Penggunaan permainan tradisional juga dapat membantu siswa dalam menjalin kerja sama, membantu siswa menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mengontrol diri, mengembangkan sikap empati

terhadap teman, menaati aturan, dan menghargai orang lain. Menurut Nurmiati dkk. (2021), permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan sosial serta karakter positif peserta didik.

Salah satu permainan tradisional yaitu permainan engklek dapat menjadi solusi untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar. Permainan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan, serta setiap pemain harus mematuhi peraturan yang telah disepakati. Menurut Ayuningtyas dkk. (2022), permainan engklek bermanfaat bagi perkembangan anak, terutama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, kejujuran, kerja sama, serta membantu anak membangun hubungan sosial dengan teman-temannya.

Penelitian pengembangan mengenai media engklek telah banyak dilakukan sebelumnya, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Eyan dkk. (2021) dengan judul *“Pengembangan Media Permainan Engklek pada Materi Alat Gerak Manusia untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar”*. Menurut Eyan dkk.

(2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa media engklek berada pada kategori sangat layak. Didukung pula oleh penelitian Purwanti dkk. (2021) dengan judul *“Pengembangan Media Engklek Kerjasama (Engker) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”*. Menurut Purwanti dkk. (2021), media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik. Kemudian diperkuat oleh penelitian Aktorida dkk. (2022) yang berjudul *“Pengembangan Permainan Engklek pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau”*. Menurut Aktorida dkk. (2022), media engklek terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya disimpulkan bahwa peran media engklek dalam pembelajaran dinilai cukup efektif.

Namun, dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, pengembangan media engklek berbasis pendidikan karakter belum pernah dikembangkan dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media engklek berbasis pendidikan karakter yang berfokus pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku sebagai bentuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Peneliti mengembangkan media engklek yang terdiri dari arena permainan berukuran 150 cm × 225 cm yang didesain dengan bantuan aplikasi Canva kemudian dicetak dengan bahan vynil 280 gsm. Media juga dilengkapi dengan buku panduan serta perlengkapan media permainan seperti gacuk dengan diameter 5 cm. Kemudian, peneliti membuat kartu pertanyaan sebagai alat permainan yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas IV yang dilengkapi dengan gambar tentang kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN 03 Ampenan, didapatkan bahwa Penguatan Profil Pelajar Pancasila sudah diterapkan, seperti mengikuti kegiatan rutin upacara dan IMTAQ, kegiatan ekstrakurikuler maupun kokurikuler. Namun, penanaman

nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran masih kurang efektif dilakukan. Hal ini terlihat dari pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih cenderung bersifat konvensional karena hanya menggunakan media berupa buku paket dan LKS sehingga penyampaian materi hanya disampaikan dengan metode ceramah, kemudian peserta didik dianjurkan untuk mengerjakan soal di LKS masing-masing. Akibatnya, nilai-nilai karakter yang disampaikan belum optimal dilaksanakan. Hal ini terbukti dari masih banyaknya peserta didik yang menunjukkan karakter yang kurang baik selama berada di lingkungan sekolah. Beberapa perilaku tersebut antara lain masih banyaknya peserta didik yang berkata kasar, menyontek, membedakan teman, melakukan perundungan, tidak menaati aturan berpakaian di sekolah, dan bahkan dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat peserta didik yang mengabaikan keberadaan guru di depan kelas. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengikutsertakan

langsung peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Engklek Kerjasama Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 3 Ampenan.”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2022). Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah produk yang belum dikembangkan di sekolah. Adapun produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran engklek kerja sama berbasis pendidikan karakter pada materi Pendidikan Pancasila yang diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 “Kerja Sama di Lingkunganku”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan. Alasan peneliti menggunakan model Sugiyono dalam penelitian ini dikarenakan tahapan dalam model ini disusun dengan urutan yang jelas, relevan dengan tujuan dari penelitian yang berfokus pada pengembangan media yang sebelumnya melalui analisis potensi dan masalah serta karakteristik dan kebutuhan siswa, dan desain penelitian yang berfokus pada pengujian dan revisi media sehingga kelemahan atau perbaikan dapat diidentifikasi untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Media Engklek Kerjasama berbasis Pendidikan Karakter

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi potensi dan masalah. Analisis potensi dan masalah merupakan tahap awal yang sangat penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan

mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta permasalahan nyata di lapangan sebagai dasar penyusunan produk yang akan dikembangkan. Melalui analisis tersebut, produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan (Maruwu, 2024). Identifikasi potensi dan masalah dilakukan melalui kajian literatur terhadap berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir, berdasarkan hasil kajian tersebut ditemukan bahwa media engklek memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat menjadi media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eyan dkk. (2021) menunjukkan bahwa media engklek sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Azzahra dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa media engklek sangat layak

digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu peserta didik memahami materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya. Selain itu, penelitian terbaru oleh Amani dkk. (2025) memperoleh persentase 95,5% dari ahli media dan persentase sebesar 93,3% dari ahli materi yang berarti media engklek sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karakter untuk anak usia dini.

Setelah media direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli, media engklek diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 9 peserta didik kelas IV SDN 3 Ampenan. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari media yang dikembangkan sebelum digunakan di tahap selanjutnya (Masy & Lestarani, 2022). Pada tahap ini angket penilaian diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang diujicobakan.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan uji coba kelompok kecil ialah melakukan revisi produk dengan memperbaiki beberapa kelemahan yang ditemukan pada saat uji coba

kelompok kecil. Salah satu kelemahan yang ditemukan adalah kotak lompatan pada papan permainan yang terlalu kecil sehingga beberapa peserta didik mengalami kesulitan ketika menggunakan media engklek. Kelemahan tersebut kemudian dilakukan revisi agar media layak digunakan pada uji coba kelompok besar.

Selanjutnya, media diujicobakan pada seluruh peserta didik kelas IV SDN 3 Ampenan yang berjumlah 28 peserta didik. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media secara berkelompok kemudian memberikan penilaian melalui angket yang disebarkan. Selain itu, guru juga memberikan penilaian untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media melalui angket respon guru yang terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek materi dan media.

Tahap revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar. Tahapan ini dilakukan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan sebelum memasuki tahap produksi. Berdasarkan uji coba kelompok besar, tidak ditemukan kelemahan terhadap media engklek sehingga tidak dilakukan revisi. Tahapan

terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah produksi masal. Produk yang dikembangkan akan diproduksi sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan di dalam kelas. Oleh karena itu, pada penelitian ini produksi masal tidak dilakukan secara penuh karena peneliti hanya menghasilkan satu media engklek berbasis pendidikan karakter yang terdiri dari papan permainan engklek, kartu pertanyaan, petunjuk penggunaan, dan gacuk sebagai alat permainan.

Kelayakan Media Engklek Kerjasama berbasis Pendidikan Karakter

Kelayakan media engklek ditentukan berdasarkan hasil akhir persentase perhitungan skor angket validasi oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian dikonversikan sesuai dengan skala tingkat pencapaian yang telah ditentukan (Arikunto, 2014). Kriteria tersebut mengelompokkan tingkat kelayakan media menjadi lima kategori, yaitu sangat layak (81%–100%), layak (61%–80%), cukup layak (41%–60%), kurang layak (21%–40%), dan tidak layak (0%–20%). Berdasarkan kriteria tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan memenuhi

tingkat kelayakan apabila memperoleh persentase minimal 61% atau dalam kategori layak. Apabila persentase hasil validasi berada pada rentang 81%–100%, maka media dikategorikan sangat layak yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek penilaian dengan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila persentase hasil validasi berada pada kategori cukup layak, kurang layak, atau tidak layak, maka media masih memerlukan perbaikan sesuai dengan saran dari validator sebelum dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media engklek kerjasama berbasis pendidikan karakter pada materi Pendidikan Pancasila Bab 3 “Kerjasama di Lingkunganku” untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian ahli materi yang terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi, kemanfaatan, dan kualitas teknik memperoleh skor hasil sebesar 96 dari skor maksimal 104 dengan persentase sebesar 92% sehingga masuk ke dalam kategori “sangat

layak”. Sedangkan penilaian dari ahli media yang meliputi 3 aspek penilaian di antaranya aspek tampilan, penyajian materi, dan bahan diperoleh skor hasil sebesar 110 dari skor maksimal 120 dengan persentase 91% dan masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media engklek kerjasama berbasis pendidikan karakter pada materi Pendidikan Pancasila Bab 3 “Kerjasama di Lingkunganku” dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kepraktisan Media Engklek Kerjasama berbasis Pendidikan Karakter

Kepraktisan media engklek ditentukan berdasarkan hasil persentase skor angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat menurut Irsalina & Dwiningsih (2018) yaitu sangat praktis (81%–100%), praktis (61%–80%), cukup praktis (41%–60%), kurang praktis (21%–40%), dan tidak praktis (0%–20%). Berdasarkan kriteria tersebut, media dikatakan praktis apabila memperoleh persentase minimal

61%, sedangkan media yang memperoleh persentase 81%–100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media engklek kerjasama berbasis pendidikan karakter ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media engklek. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar, media engklek memperoleh kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok kecil pada 9 peserta didik diperoleh skor hasil sebesar 388 dari skor maksimal 432 dengan persentase 89,7% sehingga tergolong ke dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, hasil uji coba kelompok besar pada 28 peserta didik diperoleh skor hasil sebesar 1.189 dari skor maksimal 1.344 dengan persentase 88% dan termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Sedangkan hasil respon guru memperoleh skor hasil 44 dari skor maksimal 48 dengan persentase

91,6% dan termasuk pada kategori “sangat praktis”.

D. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian media engklek yang dikembangkan sangat praktis digunakan terbukti dari hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta respon guru terhadap penggunaan media. Pada uji coba kelompok kecil, media engklek memperoleh persentase 89,7% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 88% dengan kategori sangat praktis dan respon guru terhadap media engklek yang dikembangkan memperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil persentase skor yang diperoleh maka kepraktisan media engklek yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adini, E. Y. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Mapena (mainan peta anak) pada materi IPS untuk siswa kelas IV SDN*

- 39 Mataram [Skripsi, Universitas Mataram].
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Science Education*, 2(3), 65–74.
<https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran*. Global Eksekutif Teknologi.
- Amani, S. N., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2025). Pengembangan media engklek berbasis digital quiz dalam menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8, 901–910.
- Amryna, N. (2026). *Pengaruh media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV* [Skripsi, Universitas Lampung].
- Annisa, M. N., Wiliah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), 35–48.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Arifin, M. L., & Pitriyanita, E. (2022). Strategi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(1), 28–35.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.761>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Atikah, N., & Priambadha, A. A. (2025). Peran permainan tradisional dalam membangun nilai-nilai kehidupan: Perspektif pendidikan karakter anak. 13(1), 32–47.
- Atulhasanah, M., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI kelas IV sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR*, 6, 1548.
- Aulia, E. R. N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak SD sebagai bentuk implementasi PKn. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 43–53.
<https://ejournal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/90>
- Ayuningtyas, E. E., Hidayat, S., & Nur, L. (2022). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap self-control siswa di sekolah dasar. *Jurnal Abmas*, 22(1), 1–14.
- Azzahra, N., Nurhasanah, N., & Utami, N. C. M. (2022). Pengembangan media Engcita berbasis pendidikan karakter kelas 4 sekolah dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 10–21.

- <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p10-21>
- Bangsawan, I. P. R. (2019). *Direktori permainan tradisional*. Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Laksita Indonesia.
- Citraningrum, D. M. (2020). Pemanfaatan permainan tradisional pada masa pandemi. *Humaniora dan Era Disrupsi: E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*, 1(1), 487–495.
<https://jurnal.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>
- Damayanti, S. N., & Tiaraningrum, F. H. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Dasrun, H. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica: Majalah Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 5(2), 1057–1070.
- Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan media permainan engklek pada materi alat gerak manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36–42.
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v1i2.296>
- Fatmawati, Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media pembelajaran audio visual: Literature review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Firjatullah, A., Krisnawati, Y., & Firdiansyah, D. (2025). Engklek sebagai sarana edukatif: Inovasi pembelajaran IPAS berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(4), 230–237.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Haeriyatul, M. (2023). *Pengembangan media MOGA (Monopoli Game) pada materi Pancasila kelas III SDN 31 Cakranegara tahun ajaran 2022/2023* [Skripsi, Universitas Mataram].
- Hamdi, M. M., Yusuf, M., & Jawhari, A. J. (2023). Manajemen pendidikan karakter. *Jurnal Studi Pendidikan dan Hukum Islam*, 9(1).
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2020). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 86–90.
- Inayah, I. S. (2023). Peran media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA di sekolah

- dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 31–41.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Analisis kepraktisan pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berorientasi blended learning pada materi asam basa. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171–182.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran online di saat pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Junaidi. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2009). *Pedoman penguatan pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini*.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Wineka Media.
- Listia, Antariningsih, K., & Luti, M. A. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://buku.kemdikbud.go.id>
- Maghfiroh, & Suryana, D. S. (2021). Pembelajaran di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1561.
- Mais, A. (2018). *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus*. Pustaka Abadi.
- Masganti. (2021). *Optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan permainan tradisional*. Kencana.
- Masy, M., & Lestarani, D. (2022). Pengembangan e-modul pembelajaran kimia menggunakan software Flipbook HTML5 pada materi termokimia terintegrasi etnosains, 2(20), 49–56.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57.
<https://doi.org/10.33487/edumas pul.v3i2.142>
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Nugraheni, B. R., & Nugrahanta, G. A. (2020). *Kembangkan toleransi melalui permainan tradisional*. Resitasi Pustaka.
- Nugroho, R. S., & Taufik, R. (2026). Internalisasi nilai etnopedagogik pada permainan tradisional engklek sebagai media penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 29–42.
- Numertayasa, I. W., Kusuma, I. K. N., & Astuti, N. P. E. (2022). Pengembangan silabus penguatan pendidikan karakter berbasis Profil Pelajar

- Pancasila. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(2), 97–108. <https://doi.org/10.12928/fundadi kdas.v5i2.6260>
- Nurmiati, W., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 81–96.
- Nurrita. (2018). Media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syariah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Nurus, U. (2020). *Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara* [Skripsi]. <http://repository.iainkudus.ac.id/3476/>
- Pristiwanti, D., Badarlah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur siswa sekolah dasar kelas 4. *Jurnal On Teacher Education*, 4(2), 1351–1358.
- Purwanti, C., Hadi, W., & Nurhasanah, N. (2021). Pengembangan media engklek kerjasama (Engker) berbasis pendidikan karakter dalam muatan PPKn kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 23–36.
- Rahmadani, E., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Implementasi nilai-nilai penguatan pendidikan karakter (PPK) di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>
- Rizal, A., Nur Arsyad, S., & Irwandi, A. (2023). Penanaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SDN Kalukuan IV Kota Makassar. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 355–363.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 63–76. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.1071>
- Sahlan, A. K. (2018). *Mendidik perspektif psikologi*. Deepublish.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 957.

- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Deepublish. 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.30762/factor>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Traditional Games Returns. (2019). *Permainan tradisional sederhana itu bernama engklek*.
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583. <https://doi.org/10.29210/30032075000> TvOne. (2022). *Siswi SMP dirundung berujung maut, pesan untuk neneknya bikin sedih*.
- Sumiharsono, M. R. (2017). *Media pembelajaran*. Pustaka Abadi. Waryuni, N., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 81–96.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116> Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan menumbuhkan karakter cinta tanah air pada permainan engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342> Yulinda, N. (2023). *Pengembangan media miniatur tiga dimensi berbahan dasar kertas untuk pemahaman diri siswa tentang mitigasi bencana di kelas 6 sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Mataram].
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, Yusuf, S., & Sugandhi, N. M. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Rajawali Pers.