

**PENGARUH PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA ENGGORO (ENGKLEK GOTONG ROYONG) PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Dartik Sriyani<sup>1</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>2</sup>, Moh. Syafruddin Kuryanto<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus<sup>123</sup>  
E-mail: 202033059@std.umk.ac.id, ika.ari@umk.ac.id,  
syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

**ABSTRACT**

*The use of learning media to support the learning process is still minimal. Learning activities at SDN Mantingan still use minimal media and learning is still teacher-centered so that student learning outcomes are still low. The aim of this research is to analyze the effect of using Enggoro media in learning on the learning outcomes of class IV students in the Pancasila Education subject. The method used in this research is quantitative experimentation with a one group pretest-posttest design. The sampling technique uses non-probability sampling, a saturated sample type. The research instrument uses test instruments to measure student learning outcomes. The data analysis technique used is the paired sample t-test. The research results show that the data meets the prerequisite tests with a normality significance of 0.148. Hypothesis testing using a paired sample t-test obtained a t-count of -15.163 with a significance value of  $0.000 < 0.05$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So this means that there is a significant influence between Enggoro media and improving student learning outcomes, so this shows that Enggoro media can improve the learning outcomes of class IV students at SDN Mantingan.*

**Keywords:** Enggoro Media, Learning Outcomes, Pancasila Education

**ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran masih minim. Kegiatan pembelajaran di SDN Mantingan masih minim penggunaan media dan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Enggoro dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan jenis *one grup pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* jenis sampel jenuh. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data memenuhi uji prasyarat dengan signifikansi normalitas sebesar 0,148. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh t-hitung sebesar -15,163 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka artinya ada pengaruh yang signifikan antara media Enggoro dengan peningkatan hasil belajar siswa, sehingga ini menunjukkan bahwa media Enggoro dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mantingan.

**Kata Kunci:** Media Enggoro, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta mengokohkan kepribadian (Pantas & Surbakti, 2020). Belajar menurut Arukah et al., (2020) merupakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan seseorang dari interaksi dengan lingkungannya atas segala usaha yang telah dilaksanakan. Dengan begitu dapat diartikan belajar adalah semua usaha untuk memperoleh perubahan ke arah hal-hal yang baik. Belajar bertujuan untuk memperoleh hasil yang baik dari sebelumnya. Pada dunia pendidikan, belajar berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran seharusnya bersifat berpusat pada siswa agar semua pembelajaran berjalan secara maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Puji Lestari et al., 2023). Apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dari sebuah proses kegiatan pembelajaran (Nisa et al., 2020).

Menurut Purnaningtyas et al., (2020) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman, baik pengetahuan, keterampilan dan sikap saat mempelajari materi-materi pembelajaran yang ada di sekolah yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan hasil belajar menurut Sulfemi & Supriyadi, (2018) adalah perubahan perilaku seseorang atau siswa yang dilihat dan diukur dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan dan perubahan yang diperoleh baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Hasil belajar akan maksimal apabila guru dan siswa saling timbal balik dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan, guru harus memiliki keterampilan dalam menerapkan, memilih, dan mengembangkan media dan model pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak mudah bosan untuk belajar. Penggunaan media dan model pembelajaran juga dapat

mempengaruhi hasil pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mengajar guru. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru memperlancar kegiatan belajar siswa, mempermudah proses pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran, memperlancar interaksi guru dengan siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan guru dapat dipahami oleh siswa dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Agustira & Rahmi, 2022). Pendapat lain dari Rifqa Afisa et al., (2023) yang mengatakan bahwa media adalah bagian yang menempel dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan mempelajari hal baru dalam materi pelajaran sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan dapat berpikir serta

menganalisis pelajaran yang diberikan yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar (Nofriyadi et al., 2022). Namun, pada kenyataannya belum tentu semua guru dapat menggunakan media dan model pembelajaran dalam pembelajaran. Seperti halnya di SDN Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati banyak guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional, kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran, dan kurangnya kemampuan guru untuk mengembangkan media. Mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengubah situasi saat belajar supaya pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Pada tanggal 09-10 Oktober 2023 peneliti memperoleh data dari SDN Mantingan, Jaken, Pati melalui wawancara bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV yang menyebabkan hasil belajar siswa masih ada yang belum tuntas, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari persentase hasil belajar peserta didik yang masih rendah dari KKTP yaitu dari jumlah 29 siswa hanya 48% yang mencapai ketuntasan dan sebesar 52% siswa mengalami ketidaktuntasan. Hal tersebut berarti kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif yang disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Guru yang kompeten dapat mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang produktif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Syafria et al., 2023). Faktor dari guru adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, minimnya kemampuan guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, dan penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Sedangkan faktor dari siswa adalah siswa mudah merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi

permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Mantingan yaitu dengan menggunakan bantuan media Enggoro) dalam pembelajaran. Enggoro adalah nama lain dari kata “engklek gotong royong” yang mana media ini termasuk media permainan yang bisa dimanfaatkan dalam membantu kegiatan pembelajaran. Permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta pemain harus patuh terhadap peraturan yang telah dibuat sesuai dengan kesepakatan (Munawaroh, 2017). Menurut Leli Prastiwi dan Panggung Sutapa (dalam Ridwan, 2017) permainan tradisional engklek merupakan permainan dimana kita melompat dengan satu kaki ke suatu petak-petak yang sebelumnya telah digambar pada bidang datar atau tanah dengan pola yang beragam. Permainan tradisional memuat unsur nilai kebersamaan dan keakraban, sebab dalam permainan tradisional tidak pernah dilakukan secara sendiri (Kuryanto & Pratiwi, 2018). Melalui permainan tradisional potensi dalam diri siswa mampu

dikembangkan yang termuat dalam olah pikir, olah rasa dan olah raga (Sriyahani et al., 2022).

Penggunaan media Enggoro peneliti menggunakan model sections, maksudnya yaitu bahwa siswa itu mampu menggunakan engklek gotong royong karena gaya belajar siswa itu termasuk kinestetik. Kinestetik adalah merupakan kemampuan seseorang dalam memproses informasi secara fisik, misalnya lewat gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau gerakan tangan dan kaki (Piharani et al., 2024). Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dimana siswa cenderung senang melakukan segala sesuatu yang melakukan, menyentuh, bergerak, merasa, dan mengalami secara langsung. Gaya belajar kinestetik salah satunya bisa dilakukan melalui media permainan. Dengan penggunaan media Enggoro dianggap bisa membantu menarik perhatian siswa saat belajar sehingga dapat lebih fokus pada pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media permainan termasuk dalam jenis media multimedia karena dengan media permainan

akan memberikan pengalaman belajar secara langsung (Arukah et al., 2020). Media permainan merupakan media pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk permainan. Melalui media permainan ini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media Enggoro inilah yang dipilih peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mantingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa peneliti juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Annur et al., (2020) yang berjudul "Media Engklek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Payaman" yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media Eku (Engklek Gunung) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Payaman, terlihat pada hasil tes belajar yang dilakukan pada setiap

akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I menuju siklus II, yaitu pada muatan IPS mencapai 82,76%, Bahasa Indonesia mencapai 75,87%, dan aspek keterampilan ketuntasan klasikal mencapai 78,20%. Penelitian lain yaitu oleh Ismah & Dwitama, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Permainan Engklek (MATLEK)” mendapatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui hasil tes belajar setelah menggunakan media MATLEK dalam pembelajaran matematika yang dikategorikan efektif dikarenakan 76% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM 70.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan *one grup pretest posttest design*. Metode penelitian eksperimen mengacu pada metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan

tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Damayanti et al., 2024). Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* jenis sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:81).

Penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media Enggoro.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati pada tanggal 28 Februari – 2 Maret 2024. Subjek penelitian ini yaitu siswa kels IV SDN Mantingan tahun ajaran 2023/2024. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti (Khisma et al., 2022). Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Mantingan yang berjumlah 28 siswa. Sampel jenuh digunakan karena populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian akan menciptakan generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. Maka, instrument yang peneliti gunakan adalah lembar wawancara, soal tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara terstruktur karena peneliti menyiapkan instrument yang berisi informasi atau pertanyaan yang akan ditanyakan, dengan yang menjadi narasumber adalah guru wali kelas dan siswa kelas IV SDN Mantingan. Soal tes terdiri dari dua macam, yakni soal pretest dan soal posttest. Soal pretest diberikan sebelum siswa menggunakan media Enggoro, sedangkan soal posttest diberikan sesudah siswa menerapkan media Enggoro di dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Enggoro. Data pretest dan posttest siswa akan dicek kembali dengan melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas, kemudian hasil data pretest dan posttest dilakukan uji *paired sample t-test*.

### **C.Hasil Penelitian & Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Mantingan yang menggunakan analisis secara deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest dari 11 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Adapun data hasil pretest yang diperoleh di antaranya 3 siswa mendapat nilai 40 dan nilai 47, 5 siswa mendapat nilai 53, 3 siswa mendapat nilai 60, 8 siswa mendapat nilai 67, 4 siswa mendapat nilai 73, 1 siswa mendapat nilai 80 dan nilai 87, serta 1 siswa mendapat nilai 93. Sedangkan, data hasil posttest yang diperoleh yaitu 1 siswa mendapat nilai 73, 3 siswa mendapat nilai 87, 10 siswa mendapat nilai 93, dan 15 siswa mendapatkan nilai 100.

Berdasarkan data pretest dan posttest di atas dapat diketahui bahwa jumlah 29 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan didapatkan nilai minimum pretest adalah 40 dan nilai maksimumnya 93. Sedangkan pada nilai posttest diperoleh nilai minimum sebesar 73 dan maksimumnya 100. Berdasarkan hasil posttest siswa

kelas IV SDN Mantingan dapat diketahui hasil tes siswa mengalami peningkatan. Dari jumlah 29 siswa pada saat pretest yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 3 siswa, sedangkan pada pretest siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 28 siswa yang artinya hanya satu orang siswa yang nilainya belum tuntas pada saat posttest.

Setelah data hasil pretest dan posttest diperoleh, selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan program SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Jika datanya terbukti berdistribusi normal, maka dilakukan *uji paired sample t test*. Namun, jika datanya berdistribusi tidak normal, maka uji yang dilakukan adalah uji nonparametris yaitu dengan uji *Wilcoxon*. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas		
N		29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,546568399
Most Extreme Differences	Absolute	,141
	Positive	,085
	Negative	-,141
Test Statistic		,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,148 <sup>c</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diketahui nilai test statistic sebesar 0,141 dengan nilai signifikansi 0,148 lebih besar dari 0,05 ( $0,148 > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Selanjutnya, karena data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2 berikut:



**Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample T-Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Pretest-Posttest	-33,44828	11, 87911	2,20590	-37,96685	-28,92970	-15,163	28	,000

Uji hipotesis *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, apakah ada pengaruh penggunaan media sebelum dan sesudah diterapkan dalam pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel hasil uji t-test dengan *paired sample t test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -15,163 dengan signifikansi sebesar 0,000. Melihat nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media Enggoro, maka terdapat pengaruh media permainan Enggoro terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa media engklek gotong royong (Enggoro) berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah

dasar. Hasil tersebut dikarenakan pada penerapan media Enggoro dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Evita dan Istianah, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran engklek membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi pelajaran yang disampaikan. Hasil implementasi pembelajaran yang dikombinasikan pada sebuah permainan juga membuat proses pembelajaran semakin menyenangkan dan tidak membuat siswa mudah bosan. Sebagaimana selaras dengan penelitian oleh Fauziah, (2017) yang mengatakan penggunaan media pembelajaran engklek membantu menciptakan pembelajaran yang efektif dimana siswa tidak mudah bosan dan meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penggunaan media engklek tidak hanya mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi juga dapat memberikan rasa senang, gembira, semangat, dan ceria pada saat memainkannya. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan di penelitian sebelumnya oleh Wiranti dan Mawarti, (2018) yang mengatakan bahwa media engklek memperoleh respon yang baik karena dengan menggunakan media tersebut siswa merasa lebih senang dalam belajar, bermain berkelompok, dan merasa ingin melakukan permainan lagi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media engklek gotong royong (Enggoro) terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t-test dengan *paired sample t-test* memperoleh nilai t hitung sebesar -15,163 dengan signifikansi adalah sebesar 0,000, dimana signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Enggoro (pretest) dan sesudah

menggunakan media Enggoro (posttest). Jadi terdapat pengaruh media permainan Enggoro terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Mantingan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aisah, N.R., Masfuah, S., Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn Di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8 (1): 71-85. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- 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. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Annur, M. N., Sumarwiyah, S., & Purbasari, I. (2020). Media Engklek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

- Negeri 1 Payaman. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(2), 30.  
<https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.134>
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Damayanti, A. R., Kuryanto, M. S., & Fajrie, N. (2024). *Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional untuk Kemandirian Kelas III SDN 1 Kepoh. 06(03)*, 15643–15652.
- Evita, V., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *PGSD*, 11, 1205–1216.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ismah, & Dwitama, A. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Permainan Engklek (MATLEK). *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 1, 155–166.
- Khisma, F. A., Rondli, W. S., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Boi-Boinan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa SDN 2 Hadipolo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1349–1358.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).  
<https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211–224.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167.  
<https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Ilmiah Curere*, 4(1),

- 33–42.
- Piharani, A. A., Aryantii, S. D., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Rotar SD N KALIMULYO 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2139–2147.
- Puji Lestari, Ika Ari Pratiwi, & Imaniar Purbasari. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161–2175.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Purnaningtyas, A. R. I. D. P., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Pemanfaatan Media Unos Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Ridwan, S. D. (2017). Optimalisasi Hasil Belajar Ips Melalui Permainan Tradisional. *JIPSINDO*, 4(1).
- Rifqa Afisa, Z., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3848–3861.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta
- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS. Program Studi Administrasi Pendidikan, 18(106), 1– 19.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Wiranti, D. A. & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan. 9(1).  
<https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>