



Pengembangan Media Permainan Tradisional *Engklek* pada Mapel IPAS Fase B di Jenjang Sekolah Dasar

Abdullah Nashih Muayyad^{1*}, Meirza Nanda Faradita², Holy Ichda Wahyuni³

abdullahnashih@gmail.com^{1*}, meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id²,

holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Received: 15 03 2025. Revised: 11 04 2025. Accepted: 19 05 2025.

Abstract : Monotonous learning methods, confusing curriculum, lack of student motivation and low academic achievement of students. The teacher's task is very vital in fostering student motivation by creating interesting and meaningful learning. One of the media that can be used in the learning process is the traditional engklek game media. This study aims to develop traditional engklek game media that meets the criteria of valid, practical, and effective in phase B science learning at elementary school level. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model consisting of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. At the Development stage, the researcher conducted a validity test by two material experts and two media experts showing that this media is very valid, with a percentage of 97% from material experts and 96% from media experts. At the Implementation stage, the researcher conducted a practicality test assessed through student and teacher responses, resulting in a score of 84% from students and 89% from teachers. At the Evaluation stage, the researcher tested the effectiveness of the media as measured by student learning outcomes, which showed a percentage of 72%, indicating that the media was effectively used. Based on the results of the study, it can be concluded that the hopscotch game media is very feasible from the valid, practical, and effective aspects as a learning media in improving student learning outcomes.

Keywords : *Engklek* game, Learning media, Science learning.

Abstrak : Metode pembelajaran yang monoton, kurikulum yang membingungkan, kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya capaian akademik peserta didik. Tugas guru sangat vital dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan tradisional *engklek*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional *engklek* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPAS fase B di tingkat sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada

tahap *Development* peneliti melakukan uji validitas oleh dua ahli materi dan dua ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase sebesar 97% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Pada tahap *Implementation* peneliti melakukan uji kepraktisan dinilai melalui tanggapan peserta didik dan guru, menghasilkan skor 84% dari siswa dan 89% dari guru. Pada tahap *Evaluation* peneliti menguji efektivitas media yang diukur berdasarkan hasil belajar siswa, yang menunjukkan persentase sebesar 72%, mengindikasikan bahwa media tersebut efektif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *engklek* sudah sangat layak dari aspek valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Permainan *engklek*, Media pembelajaran, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Tujuan dari dilaksanakannya pendidikan adalah untuk melatih dan membina peserta didik supaya mengerti dan mampu menerapkan pemahaman yang didapat dari guru maupun yang diperoleh dari aktivitas keseharian mereka Faradita (2021). Banyak permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia baik itu segi makro maupun mikro Kurniawati (2022). Metode pembelajaran yang monoton, kurikulum yang membingungkan, kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya capaian akademik peserta didik. Disebabkan permasalahan tersebut, tugas guru sangat vital dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Hasan et al. (2021) Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat mendukung keberhasilan dalam meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Mengetahui penggunaan media dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, sehingga tugas guru yaitu harus terus mengembangkan dan mengoptimalkan media pembelajaran guna membantu Meningkatkan mutu proses pembelajaran peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melihat laju perkembangan zaman dan inovasi teknologi yang semakin berkembang di era sekarang, anak-anak sudah sangat jarang yang bermain permainan tradisional. Mungkin hanya anak-anak di daerah pedesaan saja yang masih memainkannya. Sedangkan anak-anak di kota lebih memilih *game online* daripada permainan tradisional, padahal di dalam permainan tradisional banyak pembelajaran yang dapat diambil. (Mulyana & Lengkana, 2019). Banyak anak-anak zaman sekarang yang tidak tahu betapa serunya bermain permainan tempo dulu terutama engklek., Engklek adalah permainan melompat dengan satu kaki di atas petak dari paling bawah sampai ke 7 dan kembali lagi ke bawah yang digambar di sebuah bidang datar misalnya di tanah (Tim Kreasi & Edukasi, 2020).

Dilihat dari permasalahan tersebut, cara paling efektif untuk melestarikan kebudayaan permainan tradisional adalah *culture knowledge*, menurut Nahak (2019) *culture knowledge* merupakan pelestarian dengan cara membuat suatu pusat informasi untuk mengetahui akan kebudayaan tersebut. Hal ini sangat selaras dengan pendidikan terutama di sekolahan, dikarenakan sekolahan merupakan pusat informasi bagi para peserta didik sehingga pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan di sekolahan. Permainan tradisional engklek perlu dilestarikan sebagai upaya menjaga warisan budaya Indonesia. Selain sebagai bentuk pelestarian budaya, permainan ini juga memberikan berbagai manfaat positif bagi anak-anak yang memainkannya. (Utami et al., 2018).

Menciptakan media pembelajaran berbasis permainan engklek merupakan salah satu cara untuk mengenalkan permainan engklek pada peserta didik, salah satu contohnya diterapkan pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran engklek tentunya akan sangat menarik dan mendapatkan perhatian dari peserta didik (Afdal & Atfal, 2022). Menurut Lestari (2020) sumber belajar paling berdampak untuk anak usia sekolah dasar adalah menggunakan alat permainan edukasi, karena dapat memberikan pengalaman belajar. Salah satu caranya yaitu dengan pengembangan pembelajaran permainan engklek untuk mewujudkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Subjek dari pengembangan media pembelajaran engklek ini adalah peserta didik fase B kelas III SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Proses wawancara telah dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas III, terkait pembelajaran IPAS dan permainan tradisional engklek di kelas III Berdasarkan hasil dari wawancara pada peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, peserta didik berpendapat pelajaran IPAS bukanlah pelajaran yang susah secara keseluruhan namun terdapat beberapa materi yang susah untuk dimengerti dan diingat oleh peserta didik tersebut salah satunya yaitu “simbiosis” pada bab ekosistem. Dari data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada guru kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, menyatakan bahwa kesusahan dalam proses pembelajaran IPAS terletak pada pengkondisian kelas dan pembelajaran IPAS di kelas III merupakan hal yang baru, karena sebelumnya dipisah, Sehingga para guru memerlukan waktu lebih untuk mengoptimalkannya. Tidak hanya itu permasalahan lainnya terletak pada media pembelajaran. Nyatanya penggunaan media pembelajaran pada kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo telah dilakukan untuk membantu proses pembelajaran, namun permasalahannya para guru lebih sering menggunakan media video untuk menyampaikan materi. Sedangkan belum atau masih jarang untuk menerapkan dengan

media pembelajaran berbasis permainan, yang merangkul peserta didik untuk ikut serta langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Melihat dari permasalahan diatas, pengembangan permainan tradisional engklek yang dilakukan pengembang, diharapkan dapat membantu peserta didik di kelas III SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo untuk lebih mudah memahami dan mengingat tentang materi “simbiosis” tersebut. Pengembang juga berharap agar permainan tradisional engklek ini lebih dikenal dan dilestarikan oleh para peserta didik di zaman teknologi ini, Sehingga permainan engklek ini bisa berfungsi sebagai pilihan media ajar yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

Sejalan dengan latar belakang di atas terdapat penelitian yang relevan dari Widyastuti et al. (2020) pada hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Anggana. Permainan tradisional engklek dapat menaikkan capaian akademik peserta didik pada mapel matematika materi nilai tempat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* yang memiliki hasil *pre test* 75,14 dan *post test* 86, yang artinya mendapatkan kenaikan persentase sebesar 10,86. Sehingga dapat dinyatakan permainan tradisional engklek efektif.. Terdapat pula penelitian dari Pramesti (2019), Pengembangan permainan engklek dinyatakan sebagai produk layak dengan hasil peningkatan pada kategori berkembang pada hasil kecerdasan internasional anak sebesar 6% pada kategori meningkat sesuai target dan 40% meningkat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini efektif dan penting sehingga perlu dilakukan pada materi lain dan proses pembelajaran yang berbeda dengan penambahan flash card sebagai pembantu. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media engklek pada kelas III dan di materi IPAS khususnya di materi simbiosis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & development*). Menurut Okpratioka (2023) penelitian R&D adalah penelitian untuk melahirkan karya baru atau menguji keefektifan dari karya yang telah dikembangkan dan disempurnakan dari produk sebelumnya. Penulis menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Menurut Rayanto & Sugianti (2020) model ADDIE yaitu pendekatan yang mengutamakan interaksi antar komponen satu sama lain dan berkesinambungan dengan fase fase yang ada. Fase fase tersebut terdapat 5 tahapan di dalamnya yakni: analisis/menelaah (*analysis*),

desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu tes dan kuesioner (angket), dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan media, lembar angket respon peserta didik, dan respon guru, serta lembar tes. Analisis kevalidan adalah untuk mengetahui hasil dari validasi ahli (Ulhaq et al., 2023). Pada analisis kevalidan peneliti menerapkan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif sendiri didapatkan dari lembar validasi ahli media dan materi yang dihitung skor rata-ratanya. Rumus dan perhitungan kevalidan adalah sebagai berikut: $Presentase = \frac{\text{total skor validator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$. Analisis kepraktisan adalah untuk mengetahui kepraktisan dari media yang akan di kembangkan. Pada analisis kepraktisan peneliti menerapkan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Data yang didapatkan dari hasil angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang berisi pemaparan hasil perhitungan dari angket respon peserta didik dan guru rumus dan perhitungan peresentase kepraktisan sebagai berikut: $Peresentase = \frac{\text{total skor respon peserta didik/guru}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$. Pada analisis keefektifan ini didapatkan melalui hasil belajar siswa pada materi simbiosis mutualisme yang diperoleh peneliti dari setelah menggunakan media permainan tradisional engklek. Data yang telah diperoleh harus dianalisis lagi untuk menentukan keefektifan dari media yang dikembangkan. Peneliti menetapkan kriteria keefektifan pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dituntaskan peserta didik adalah sebesar 70. 2) Perhitungan untuk menentukan rata-rata kelas dapat dilakukan dengan menghitung nilai setiap jawaban soal tes hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

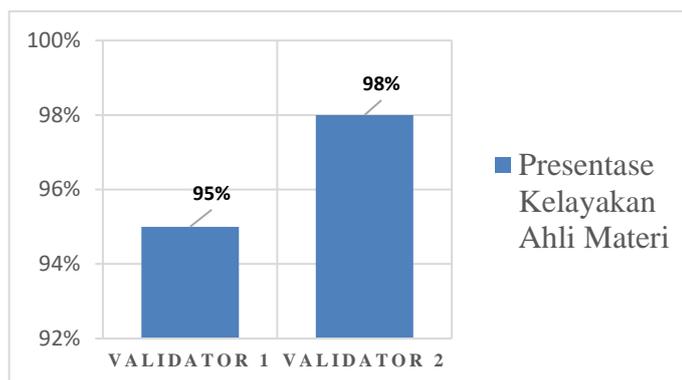
Pada fase analisis ini aktivitas yang perlu dilaksanakan yaitu menganalisis kebutuhan bahan ajar yang dapat mendukung serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Cahyadi, 2019). Pada tahap ini dapat diketahui bahwa penggunaan media pada sekolah SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo telah menggunakan media pembelajaran namun masih menggunakan media berupa video dan *powerpoint* saja. Sedangkan penggunaan media berbasis permainan masih jarang untuk digunakan pada tepatnya pada kelas III Mapel IPAS. Sehingga pengembangan media permainan tradisional engklek perlu dilakukan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik, media ini selaras dengan peserta didik kelas III yang dimana biasanya sangat aktif dan

banyak gerak sehingga diperlukan media yang dapat menyalurkan keaktifan tersebut yaitu engklek.

Pada tahap desain ini peneliti perlu menentukan TP, membuat modul ajar, dan mengumpulkan materi. Materi yang termuat dalam media permainan tradisional engklek ini sendiri adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III bab 3 “hidup bersama alam” yang berfokus membahas terkait simbiosis. Berdasarkan TP yang telah di susun peserta didik diharapkan: 1) Melalui pengamatan dan penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup dengan tepat. 2) Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem dengan tepat. 3) Setelah bermain game dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mengkarakteristikan hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem dengan benar. Setelah penyusunan TP dan modul dilanjutkan membuat desain *flash card* dari TP dan materi yang sudah dikumpulkan, kemudian mendesain engklek yang akan digunakan pada media pembelajaran dengan menggunakan media banner (Sugihartini & Kadek Yudiana, 2018).

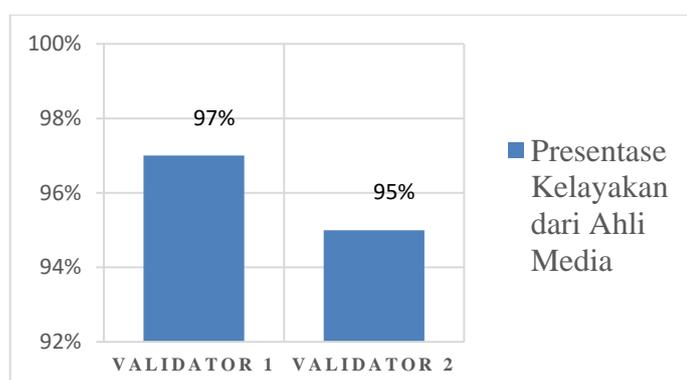
Pada tahap pengembangan adalah proses merealisasikan rancangan pembuatan permainan tradisional engklek, berupa flash card dan engklek yang telah dirancang sebelumnya dan memodifikasi bahan ajar tersebut. Menurut Cahyadi (2019) terdapat dua tujuan yang dapat dicapai pada tahap pengembangan, yaitu: 1) perlu menggapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun dengan cara revisi sebelum memproduksi, 2) menentukan bahan ajar yang terbaik dan yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran. Setelah pembuatan media pembelajaran telah selesai, selanjutnya dilakukan review yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang menilai kevalidan media. Di Dalam pengisian angket terdapat kolom pemberian saran dan masukan perbaikan. Tujuan melakukan uji validasi adalah untuk memperoleh kritik dan masukan guna menyempurnakan media permainan tradisional *engklek* tersebut.

Penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* dilakukan oleh empat orang ahli, yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala Likert. Validasi ahli materi ditunjukkan untuk mengetahui kebenaran materi, kelengkapan dan sistematika. Ada 2 ahli materi yang akan menilai media pembelajaran yang digunakan, 1 ahli materi dari Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya, dan juga Guru Kelas III di Dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil yang bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Persentase Kelayakan Media dari Ahli Materi

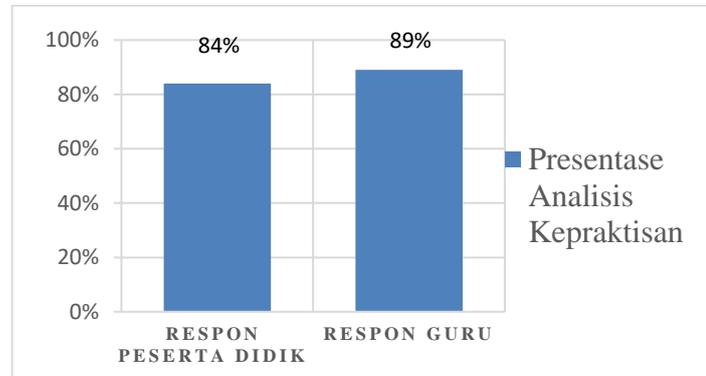
Berdasarkan Gambar 1. diketahui bahwa validator 1 mendapatkan nilai persentase sebesar 95% dan validator 2 mendapatkan nilai 98% dan didapatkan hasil rata-rata dari kedua validator tersebut yaitu 97%. Artinya hasil validasi materi dari permainan tradisional engklek adalah “Sangat Valid” dan layak digunakan setelah revisi. Adapun usulan dan masukan untuk direvisi oleh ahli materi, yaitu supaya menambahkan glosarium pada buku panduan dan LKPD. Validasi ahli materi ditunjukkan untuk menilai tampilan dari media permainan tradisional engklek dalam pembelajaran IPAS. Terdapat 2 ahli media yang akan menilai media pembelajaran yang digunakan, yakni, Ibu Elmi Tri Yuliandari, M.Pd. selaku dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan juga Ibu Henny Rahmawati selaku Guru Kelas III di Hasil dari Validasi ahli media terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Persentase Kelayakan Media dari Ahli Media

Berdasarkan Gambar 2. Dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media diketahui bahwa hasil dari validator 1 yaitu Ibu Elmi Tri Yuliandari, M.Pd menunjukkan persentase sebesar 97 % dan validator 2 yaitu Ibu Henny Rahmawati menunjukkan persentase sebesar 95% dari kedua hasil presentasi tersebut didapatkan hasil rata-rata yakni 96%. Maka berdasarkan pedoman penilaian, maka media permainan tradisional engklek dapat dikatakan “Sangat Valid” dan layak uji coba setelah revisi. Terdapat beberapa saran dan masukkan dari ahli media untuk direvisi,

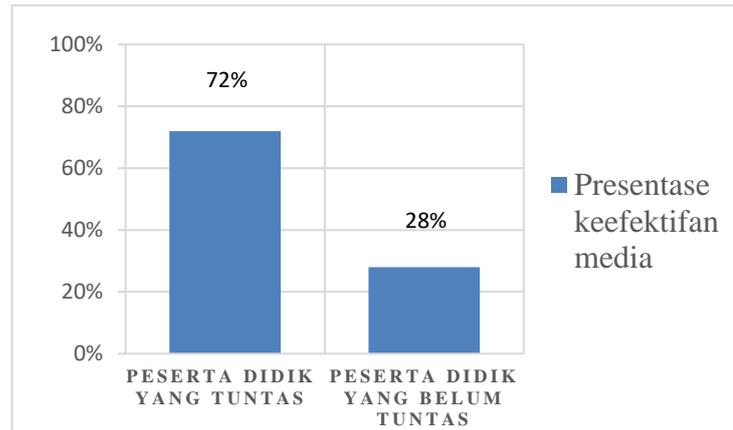
Saran dan masukan dari validator 1, 1) penambahan kode pada *flash card* dan kunci jawaban agar memudahkan guru dalam menilai jawaban peserta didik, 2) tambahkan identitas pembuat media dan validator 2, 1) kalimat perlu disederhanakan karena yang membaca kartu adalah anak-anak. 2) menambahkan *reward* berupa emoticon untuk LKPD peserta didik.



Gambar 3. Grafis Persentase Respon Peserta Didik dan Guru

Pada tahap ini merupakan dimana mengimplementasikan bahan ajar permainan tradisional engklek pada situasi kelas yang nyata dengan melibatkan peserta didik kelas III dalam kegiatan pembelajaran di Penerapan dilakukan pada pembelajaran kelompok yang terdiri dari 5 kelompok yang berisi 5-6 anggota. Hasil dari respon peserta didik dan guru disajikan pada gambar 4. Dapat diketahui pada gambar 4 hasil dari lembar respon yang dilakukan setelah pengimplementasian media pembelajaran permainan tradisional engklek. Gambar 3 menunjukkan bahwa respon dari peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan media sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis dan hasil dari respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji coba pada peserta didik kelas III dan melalui respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek memenuhi kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi merupakan tahap terakhir yang digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran. Menurut Sugihartini & Kadek Yudiana (2018) Evaluasi merupakan tahapan untuk meninjau dan memastikan bahwa sistem pembelajaran yang telah dikembangkan berjalan dengan baik serta sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis sebelumnya. Hal ini dapat diketahui melalui hasil tes belajar peserta didik setelah selesai pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Evaluasi yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa tes formatif yang berjumlah 15 soal pilihan ganda sesuai dengan materi dan TP yang sudah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan menggunakan 15 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik, data hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafis Persentase Keefektifan Media

Hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh ketuntasan klasikal, dari 28 peserta didik ada 19 peserta didik yang telah menjangkau ketuntasan belajar dan 9 peserta didik sisanya belum mencapai ketuntasan belajar. Artinya ada sekitar 72% peserta didik yang tuntas, dan 28% yang lain belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan pedoman penilaian, dapat dikonklusikan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek mencapai tingkat efektif dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik pada materi simbiosis, dengan tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 72%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional *engklek* dinyatakan valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran IPAS fase B di jenjang sekolah dasar, dengan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut. Ahli materi memiliki persentase kevalidan media pembelajaran permainan tradisional engklek sebesar 97% dengan kriteria sangat valid, dan ahli media memiliki persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Hasil dari respon peserta didik sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis dan hasil guru sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek praktis. Hasil tes belajar peserta didik menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif untuk meningkatkan capaian akademik IPAS materi simbiosis peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 72%.

DAFTAR RUJUKAN

Afdal, & Atfal, M. F. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan

- Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 183–191. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/1171>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anurja, C., & Khairuna, I. S. (2025). *Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Terintegrasi Al-Quran Bermuatan Keterampilan Abad-21 Di SMA Swasta*. 01(03), 324–331. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i3.272>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Faradita, M. N. (2021). Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay. <https://repository.um-surabaya.ac.id/5640/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Izzah, W. (2021). *Pengembangan Media Tagada (Peta Keragaman Budaya) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Kelas Iv Mi Muhammadiyah 13 Sendangagung*. Universitas Muhammadiyah Surabaya. <https://repository.um-surabaya.ac.id/8617/3/DAFTAR%20JUDUL%20SKRIPSI%20S1%20PGSD.pdf>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lestari, L. D. (2020). *Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 9(2), 100–108. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- Okpratioka. (2023). research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: jurna pendidikan bahasa dan budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pramesti, R. (2019). *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu*. 23, 57168.

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/2790/>

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugihartini, N., & Kadek Yudiana. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tim Kreasi dan Edukasi. (2020). *Kekayaan Bangsa: Permainan Tradisional* (K. Nataline (ed.)). Kyta.
- Ulhaq, D. L., Permana, E. P., & Wahyudi, W. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Kayu Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Kelas V SDN Pojok 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1043>
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Mursyidah, H. (2018). Engklek Geometri: Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Matematika Di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. *J-Adams*, 6, 12–18. <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v6i1.678>
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.247>