

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PAK KUMIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN SUKATANI

Aziz Husni Mubarak¹, Yopa Taufik Saleh², Taofik Muhammad³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

E-mail: azizhusnimubarak9@gmail.com

Article History:

Submitted : 08-01-2025

Received : 08-01-2025

Revised : 11-05-2025

Accepted : 11-05-2025

Published : 30-06-2025

Abstract: *This study aims to develop a Pak Kumis game model for grade IV social studies learning to improve student learning outcomes at SDN Sukatani. The method used is R&D (Research and Development) with the Borg and Gall model adapted by Sugiyono through ten stages. Samples were taken by simple random sampling from 3 schools, involving 6 students of SDN Cinunjang (small trial), 12 students of SDN Condong (large trial), and 23 students of SDN Sukatani (usage trial). Data were collected through observation, interviews, and validation questionnaires. The results show that the Pak Kumis model has very good criteria in terms of games, media, language, material, and student response. Expert validation scores ranged from 3.90-4.00. The effectiveness test showed that the control class had an N-Gain of 0.14 (ineffective), while the experimental class achieved an N-Gain of 0.76 (effective). The Mr. Mustache game model proved to be able to significantly improve students' social studies learning outcomes.*

Keywords:

Learning Outcomes, Pak Kumis Game Model, Social Studies

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan Pak Kumis untuk pembelajaran IPS kelas IV guna meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Sukatani. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono melalui sepuluh tahapan. Sampel diambil secara simple random sampling dari 3 sekolah, melibatkan 6 peserta didik SDN Cinunjang (uji coba kecil), 12 peserta didik SDN Condong (uji coba besar), dan 23 peserta didik SDN Sukatani (uji coba pemakaian). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket validasi. Hasil menunjukkan model Pak Kumis memiliki kriteria sangat baik dari segi permainan, media, bahasa, materi, dan respon peserta didik. Skor validasi ahli berkisar antara 3,90-4,00. Uji efektivitas menunjukkan kelas kontrol memiliki N-Gain 0,14 (tidak efektif), sedangkan kelas eksperimen mencapai N-Gain 0,76 (efektif). Model permainan Pak Kumis terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik secara signifikan.

Kata Kunci :

Hasil Belajar, IPS, Model Permainan Pak Kumis

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sentral dalam proses perkembangan manusia menuju kehidupan yang lebih maju dan berdaya saing. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan sinergi dari berbagai pihak, bukan hanya sekolah dan tenaga pendidik, tetapi juga masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekitar. Sukirno (2017) menekankan bahwa dalam proses pendidikan terdapat dua aktor utama, yakni pendidik dan peserta didik, yang memiliki hubungan timbal balik dan saling bergantung. Dalam konteks ini, guru memegang peran penting sebagai fasilitator pembelajaran, yakni memberikan kemudahan bagi peserta didik agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, penuh semangat, serta mampu mengekspresikan pendapatnya dengan percaya diri.

Salah satu pendekatan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah melalui integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya menjadi bagian dari kekayaan budaya bangsa, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Rustan & Munawir (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas yang telah hidup dan berkembang dalam masyarakat tertentu, serta memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional mulai tergerus oleh kemajuan teknologi dan arus digitalisasi, yang membuat banyak anak tidak lagi mengenal permainan khas daerahnya. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi strategi yang relevan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai lokal, memperkuat karakter peserta didik, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian terpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial yang telah disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, melalui pemahaman terhadap pengalaman masa lalu, realitas masa kini, dan antisipasi terhadap kehidupan di masa depan (Parni et al., 2020). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS kerap kali identik dengan kejenuhan dan kebosanan. Hal ini terjadi karena penyampaian materi sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik (Febrianti, 2019). Berdasarkan hasil observasi di SDN Sukatani, ditemukan bahwa dari 22 peserta didik kelas IV, sebanyak 7 hingga 10 orang menunjukkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab utama rendahnya pencapaian tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang tidak variatif, terbatasnya media pembelajaran pada gambar dan video, serta karakteristik peserta didik yang cepat merasa bosan terhadap pembelajaran konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya melalui pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan *pecle*—yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai *engklek*—merupakan salah satu permainan tradisional khas budaya Sunda yang potensial untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS. Permainan ini dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk menyampaikan materi seperti "Indonesia Kaya Akan Budaya," sekaligus memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal kepada peserta didik.

Penelitian Sukirno (2017) menunjukkan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari penelitian tersebut membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional seperti *pecle* ke dalam pembelajaran IPS bukan hanya menjadi solusi atas kejenuhan belajar, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berakar pada kearifan lokal.

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Nugraha & Manggalastawa (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode ekspositori. Melalui uji statistik *independent t-test* dan *one way ANOVA*, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan permainan tradisional memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga membuktikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Penelitian serupa oleh Sari et al., (2021) juga memperkuat temuan tersebut. Mereka menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti engklek tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 81,5% menjadi 91%, dan ketuntasan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS pun mengalami peningkatan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Wardaniel et al., (2023) melalui penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan permainan engklek, menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus II, tingkat ketuntasan klasikal dalam aspek pengetahuan mencapai 87,5%, sementara aspek keterampilan meningkat menjadi 83,52%. Data ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara model pembelajaran kooperatif dan permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman konsep, serta keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, akumulasi dari berbagai hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya mampu menghidupkan kembali budaya lokal, tetapi juga berfungsi sebagai alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan tematik di sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan di lapangan serta dukungan dari hasil penelitian sebelumnya, permainan tradisional seperti *pecle* atau *engklek* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Di SDN Sukatani, rendahnya hasil belajar IPS pada sebagian besar peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Hal ini menjadi indikasi kuat

bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal.

Peneliti melihat bahwa permainan tradisional dapat menjadi solusi yang tidak hanya berdampak positif terhadap capaian akademik, tetapi juga berperan penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya. Sejalan dengan pendapat Rustan & Munawir (2020), permainan tradisional sebagai bagian dari budaya Indonesia memiliki nilai edukatif yang tinggi dan relevan untuk dikembangkan di tengah tantangan globalisasi yang semakin mengikis akar budaya lokal. Permainan tradisional tidak hanya menghadirkan interaksi sosial dan pembelajaran nilai-nilai karakter, tetapi juga dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik dan terdorong untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran berbasis permainan tradisional, yang tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal. Adapun judul penelitian yang diambil adalah “Pengembangan Model Permainan Pak Kumis (Pecle Kearifan Lokal Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SDN Sukatani.” Melalui penelitian ini, diharapkan dapat lahir sebuah model pembelajaran inovatif yang menyatukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dalam konteks budaya lokal yang autentik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018; Mutaqin et al., 2024). Menurut Gall & Borg (1989) penelitian pengembangan terdiri atas suatu siklus dimana suatu versi produk dikembangkan, diuji lapangan (*field-tested*) dan direvisi atas dasar data uji lapangan. Dengan tujuan utamanya adalah menemukan pengetahuan baru (Winaryati dkk., 2021). Tahapan penelitian ini menggunakan 10 tahapan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Sugiyono, (2018) sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Menemukan suatu permasalahan yang spesifik untuk dilakukan suatu penelitian dicari dengan cara observasi langsung ke 3 sekolah yaitu SDN Condong, SDN Cinunjang, dan SDN Sukatani terkait masalah pembelajaran peserta didik SD. Dari hasil observasi dan wawancara langsung ditemukan bahwa di SDN Sukatani memiliki masalah pada pembelajaran IPS kelas IV yang mana hasil belajar dari peserta didiknya sebagian berada dibawah KKM. Hasil dari 53 pengumpulan ini dilakukan sebagai acuan awal untuk melakukan kajian pustaka sebagai solusi dari permasalahan ini.

2. Pengumpulan Data

Peneliti menganalisis berbagai macam model, teori, media, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan masalah ini, ditemukan bahwa mengembangkan permainan Pak Kumis tepat untuk dijadikan perlakuan dalam penelitian ini, karena alasan dari hasil belajar IPS kelas IV kurang adalah kurang bervariasinya model atau metode belajar dan jarang menggunakan media pembelajaran juga.

3. Desain Produk

Pada tahapana desain produk, peneliti melakukan beberapa tahapan desain sebagai berikut: 1) Pemilihan Permainan Tradisional yang sesuai dengan pelajaran IPS kelas IV mengenai Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan muatan belajarnya kearifan lokal. Permainan tradisonal pecele cocok dengan muatan kearifan lokal dan model permainan ini akan dimodifikasi sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan. 2) Pemilihan Format Pemilihan format berhubungan dengan desain rancangan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. Permainan Pak Kumis menggunakan buku panduan/*manual book*.

4. Desain Awal Model Permainan Pak Kumis

Pada tahapan ini merupakan rancangan awal peneliti dalam memodifikasi permainan pecele: 1) Peneliti merubah dan menambahkan beberapa ketentuan dalam permainan pecele agar bisa digunakan dalam pembelajaran dan dikembangkan jadi permainan Pak Kumis; 2) Modifikasi kuis, dalam permainan peneliti menambahkan pertanyaan-pertanyaan pada setiap langkah permainan; 3) Modifikasi petak permainan, peneliti memodifikasi petak permainan pecele menjadi petak permainan Pak Kumis. Petak ini merupakan media dalam permainan Pak Kumis yang akan dibuat dan didesain melalui platfrom canva lalu diterapkan pada bahan *banner*.

5. Desain Awal Media Pak Kumis

Dalam tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembuatan media Pak Kumis. Adapun langkah desain awal pembuatan media Pak Kumis sebagai berikut: 1) Membuat *storyboard*/sketsa menggunakan platfrom canva dan *Microsoft Word*. 2) Pembuatan desain gambar dengan menggunakan platfrom canva berupa icon Pak Kumis, petak-petak pecele, dan desain gambar lainnya yang akan mendukung media Pak Kumis menjadi menarik. 3) Proses akhir, rancangan *storyboard* digabungkan dengan desain gambar yang telah dibuat dan menjadi media Pak Kumis.

Tahapan penelitian ini melibatkan beberapa langkah penting untuk mengembangkan dan menguji model permainan Pak Kumis. Pertama, pada tahap validasi desain, peneliti meminta masukan dari para ahli di bidang permainan tradisional, media, bahasa, dan materi. Hasil validasi ini memberikan saran dan kritik yang berguna untuk memperbaiki produk. Setelah menerima masukan, tahap revisi desain dilakukan untuk menyempurnakan produk sesuai dengan saran para ahli. Selanjutnya, dilakukan uji coba produk dengan melibatkan peserta didik SDN Cinunjang untuk kelompok kecil dan SDN Condong untuk kelompok besar, menggunakan teknik *random sampling*. Selama uji coba, data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan angket respon peserta didik untuk mengevaluasi kelayakan produk.

Setelah tahap uji coba produk, revisi dilakukan berdasarkan tanggapan peserta didik dari uji coba kelompok kecil dan besar. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan produk sebelum digunakan lebih luas. Selanjutnya, dilakukan uji coba pemakaian di SDN Sukatani dengan membagi peserta didik kelas IV ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model permainan Pak Kumis, sementara kelompok kontrol tidak. Hasil belajar dari kedua kelompok dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas produk. Data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh menjadi dasar untuk revisi akhir produk.

Tahap terakhir adalah pembuatan produk masal setelah model permainan Pak Kumis dinyatakan layak dan efektif. Produksi dilakukan dengan berbagai cara, seperti menyebarkan informasi melalui media sosial dan menyediakan *Manual Book* Permainan Pak Kumis melalui *Google Drive*. Langkah ini bertujuan untuk memperluas penggunaan model pembelajaran ini di berbagai sekolah, sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode yang kreatif dan menyenangkan.

Adapun populasi penelitian ini berada di Sekolah Dasar kabupaten Tasikmalaya dan mengambil 3 sekolah yaitu SDN Sukatani, SDN Cinunjang, dan SDN Condong dengan jumlah populasi peserta didik keseluruhan 54 peserta didik. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sukatani berjumlah 22 peserta didik, SDN Condong berjumlah 10 peserta didik, dan SDN Cinunjang berjumlah 5 peserta didik. Untuk menguji efektivitas dan kelayakan model permainan Pak Kumis dilakukan di SDN Sukatani dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini yaitu 1) observasi dilakukan oleh peneliti menggunakan observasi nonpartisipan yang mana tidak terlibat langsung hanya mengamati kegiatan di sekolah dan di kelas. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tidak terstruktur. 2) Wawancara, peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen pertanyaan, instrumen wawancara tetap sama dan digunakan kepada semua subjek penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran tim ahli materi, permainan tradisional, media, dan bahasa, yang dianalisis secara deskriptif untuk menyempurnakan model permainan Pak Kumis. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor dari hasil validasi para ahli dan angket respon peserta didik, serta skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Tahap uji kelayakan dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari validasi tim ahli dan respon peserta didik menggunakan skala empat (Ginting et al., 2021). Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan dengan menghitung gain ternormalisasi (*N-Gain*) dari perbedaan rata-rata *posttest* dan *pretest*, yang kemudian diinterpretasikan menggunakan indeks gain dan kategori efektivitas menurut Hake (1999) seperti yang dijelaskan oleh Widodo & Lumintuarso (2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah model pembelajaran inovatif berupa permainan Pak Kumis yang dikembangkan dari permainan tradisional *pecle* (engklek) dengan berbagai modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Pengembangan model ini tidak hanya mempertahankan esensi budaya lokal dari permainan tradisional, tetapi juga mengadaptasinya agar lebih edukatif dan relevan dengan konteks pembelajaran masa kini (Pauziah et al., 2022).

Adapun modifikasi yang dilakukan meliputi beberapa aspek penting. Pertama, pada cara bermain dan ketentuan permainan, peneliti menyesuaikan aturan permainan agar mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, seperti penguatan konsep materi dan kerja sama antarpeserta didik. Kedua, dibuat media petak Pak Kumis, yaitu papan permainan yang dirancang menyerupai pola *pecle* tradisional, namun disesuaikan dengan materi

pembelajaran IPS, khususnya tema "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku". Ketiga, dalam setiap sesi permainan, disisipkan kegiatan tanya jawab melalui *question card* (kartu pertanyaan) yang memuat soal-soal terkait materi yang sedang dipelajari. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis serta memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, model ini juga dilengkapi dengan penggunaan *QR Code* yang berisi tautan ke materi tambahan, video pembelajaran, atau infografik yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri menggunakan gawai. Penggunaan teknologi ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendukung penguatan literasi digital peserta didik. Dengan kombinasi antara unsur budaya lokal dan pendekatan inovatif, model permainan Pak Kumis tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar, membangun karakter, serta melestarikan warisan budaya bangsa di tengah tantangan modernisasi.



Gambar 1. Tampilan Model Permainan Pak Kumis

Dari desain yang telah dirancang, peneliti melakukan validasi dari beberapa para ahli terkait desain yang telah dirancang berupa model permainan, desain media, materi, dan *pretest posttest*. Setelah melalui tahap revisi dan produksi media hasil akhir validasi yang didapat sebagai berikut.

Tabel 1.

Hasil Skor Validasi Ahli Permainan Tradisional

No	Aspek	Butir Soal	Rata-Rata Skor	Kategori	Pernyataan
1	Efisiensi	3	3,66	Sangat Baik	Layak
2	Konsep	5	4	Sangat Baik	Layak
3	Manfaat	4	4	Sangat Baik	Layak
Jumlah		12	3,91	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang ditampilkan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa model permainan Pak Kumis yang dikembangkan menunjukkan kualitas yang sangat baik dalam berbagai aspek penilaian. Pada aspek efisiensi, model memperoleh skor rata-rata sebesar 3,66, yang termasuk dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa permainan ini efisien digunakan dalam konteks pembelajaran dan tidak memerlukan waktu maupun sumber daya yang berlebihan. Sementara itu, aspek konsep mendapatkan skor tertinggi yaitu 4, juga dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa

pengembangan model didasarkan pada konsep pembelajaran yang tepat, sesuai kurikulum, dan mendukung capaian kompetensi peserta didik.

Selanjutnya, pada aspek manfaat, permainan ini juga memperoleh skor 4, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memberikan manfaat yang besar, baik dalam meningkatkan pemahaman materi IPS maupun dalam mengembangkan keterampilan sosial dan karakter peserta didik. Secara keseluruhan, skor akhir dari seluruh aspek penilaian mencapai angka rata-rata 3,91, yang masuk dalam kategori sangat baik, dengan pernyataan penilaian "layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, model permainan Pak Kumis dapat dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini memperkuat potensi permainan tradisional yang dimodifikasi sebagai sarana pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas.

Tabel 2.
Hasil Skor Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir Soal	Rata-Rata Skor	Kategori	Pernyataan
1	Efisiensi	4	4	Sangat Baik	Layak
2	Tampilan	3	4	Sangat Baik	Layak
3	Manfaat	3	3,66	Sangat Baik	Layak
Jumlah		12	3,90	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif dari validasi media setelah tahap produksi, diperoleh skor yang menunjukkan kualitas media permainan Pak Kumis berada dalam kategori sangat baik di seluruh aspek penilaian. Pada aspek efisiensi, media memperoleh skor 4, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efisien dalam hal waktu penggunaan, kemudahan pengoperasian, serta kesesuaian dengan kondisi pembelajaran di kelas. Sementara itu, aspek tampilan juga memperoleh skor 4, mengindikasikan bahwa media ini memiliki desain visual yang menarik, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada aspek manfaat, media mendapatkan skor 3,66, yang juga berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi nyata dalam membantu proses pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, keterlibatan peserta didik, maupun motivasi belajar. Secara keseluruhan, skor akhir dari hasil validasi media mencapai 3,90, yang berarti media ini secara umum dinilai "sangat baik" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa media permainan Pak Kumis telah memenuhi standar kualitas dalam hal efisiensi, estetika tampilan, dan manfaat edukatif, sehingga dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan kontekstual dalam mendukung pembelajaran IPS di kelas IV SD.

Tabel 3.

Hasil Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Butir Soal	Rata-Rata Skor	Kategori	Pernyataan
1	Format	3	4	Sangat Baik	Layak
2	Isi	6	4	Sangat Baik	Layak
3	Manfaat	3	4	Sangat Baik	Layak
Jumlah		12	4	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif berupa nilai atau skor yang disajikan dalam tabel, dapat dinyatakan bahwa media permainan Pak Kumis memperoleh penilaian yang sangat baik pada seluruh aspek yang divalidasi. Pada aspek format, media memperoleh skor 4, yang menunjukkan bahwa struktur, sistematika, dan penyajian media telah sesuai dengan prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, pada aspek isi, media juga memperoleh skor 4, menandakan bahwa materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan kompetensi dasar, akurat, relevan, dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada aspek manfaat, skor yang diperoleh juga 4, yang menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi besar dalam mendukung proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi, serta memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik secara menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, skor akhir seluruh aspek adalah 4, yang berada dalam kategori sangat baik, disertai dengan pernyataan penilaian “layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa media permainan Pak Kumis tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga sangat bermanfaat secara pedagogis dan didaktis, sehingga sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal di sekolah dasar.

Tabel 4.

Hasil Skor Validasi Ahli Bahasa Pada Soal

No	Aspek	Butir Soal	Rata-Rata Skor	Kategori	Pernyataan
1	Bahasa yang digunakan	3	4	Sangat Baik	Layak
Jumlah		3	4	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif dari validasi ahli bahasa terhadap soal *pretest* dan *posttest*, diperoleh skor 4,00 pada aspek bahasa yang digunakan, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam instrumen soal sudah memenuhi kriteria kebahasaan yang baik, yaitu komunikatif, jelas, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta bebas dari ambiguitas atau makna ganda. Dengan demikian, soal *pretest* dan *posttest* yang divalidasi oleh ahli bahasa dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, karena telah memenuhi standar kebahasaan yang mendukung pemahaman dan keterbacaan peserta didik sekolah dasar. Validasi ini menjadi landasan penting untuk memastikan bahwa instrumen evaluasi mampu mengukur hasil belajar secara akurat dan adil, tanpa menghambat pemahaman peserta didik akibat penggunaan bahasa yang sulit atau tidak sesuai.

Tabel 5.

Hasil Skor Validasi Ahli Bahasa Pada *Manual Book*

No	Aspek	Butir Soal	Rata-Rata Skor	Kategori	Pernyataan
1	Bahasa yang digunakan	3	4	Sangat Baik	Layak
Jumlah		3	4	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang ditampilkan dalam tabel, diperoleh skor 4 pada aspek bahasa yang digunakan dalam *manual book*, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Skor ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam *manual book* telah memenuhi kriteria kebahasaan yang baik, seperti kejelasan kalimat, kesesuaian dengan tingkat pemahaman pengguna (dalam hal ini guru dan peserta didik), serta keterbacaan yang tinggi. Dengan penggunaan bahasa yang komunikatif, efektif, dan bebas dari ambiguitas, *manual book* dinilai mampu memandu pengguna dalam memahami dan mengimplementasikan media pembelajaran Pak Kumis secara optimal. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penilaian tersebut, aspek bahasa dalam *manual book* dinyatakan layak untuk digunakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Dalam kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 peserta didik kelas IV SDN Cinunjang pada Selasa tanggal 26 November 2024. Dari enam orang tersebut memiliki tingkat hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam uji coba kelompok kecil menggunakan angket respon peserta didik yang didalamnya terdapat beberapa aspek yaitu minat belajar, penggunaan, dan tampilan. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut.

Tabel 6.

Hasil Skor Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Minat Belajar	3,77	Sangat Baik
2	Penggunaan	3,66	Sangat Baik
3	Tampilan	3,50	Sangat Baik
Jumlah		3,66	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh skor rata-rata sebagai berikut: pada aspek minat belajar, media memperoleh skor 3,77, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media Pak Kumis berhasil menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Pada aspek penggunaan, media memperoleh skor 3,66, yang juga berada dalam kategori sangat baik, menandakan bahwa media ini mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Terakhir, pada aspek tampilan, media memperoleh skor 3,50, yang berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa desain visual media sudah cukup menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada setiap aspek, media Pak Kumis mendapatkan penilaian yang sangat baik, yang berarti media ini efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 12 peserta didik kelas IV SDN Condong pada hari Jumat tanggal 29 November 2024. Dari 12 peserta didik tersebut memiliki tingkat hasil belajar yang berbeda-beda. Adapun hasil dari uji coba kelompok besar sebagai berikut.

Tabel 7.

Hasil Skor Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Minat Belajar	3,75	Sangat Baik
2	Penggunaan	3,50	Sangat Baik
3	Tampilan	3,91	Sangat Baik
Jumlah		3,76	Sangat Baik

Hasil dari uji coba kelompok besar menunjukkan hasil yang sangat positif terkait dengan kualitas media pembelajaran Pak Kumis. Berdasarkan data yang diperoleh, pada aspek minat belajar, media mendapatkan skor rata-rata 3,75, yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Pada aspek penggunaan, media memperoleh skor 3,50, yang juga berada dalam kategori sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, serta dapat diterapkan dengan lancar oleh peserta didik maupun guru. Selain itu, pada aspek tampilan, media memperoleh skor 3,91, yang berada dalam kategori sangat baik. Skor ini menunjukkan bahwa desain visual media sudah sangat menarik, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media Pak Kumis memiliki kualitas yang sangat baik dalam meningkatkan minat belajar, kemudahan penggunaan, dan daya tarik tampilan, yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran kelas kontrol dilakukan dengan metode konvensional tanpa perlakuan model permainan pak kumis. Adapun hasil pretest dan posttest sebagai berikut.

Tabel 8.

Nilai Hasil Uji Coba Kelas Kontrol

No	Subjek Kelas Kontrol	Pretest	Posttest
1	K1	80	80
2	K2	70	70
3	K3	60	70
4	K4	70	60
5	K5	80	90
6	K6	40	40
7	K7	60	80
8	K8	70	80
9	K9	0	30
10	K10	80	80
11	K11	50	50
Jumlah		660	730
Mean		60	66,36364
Skor N-Gain		0,140909091	
Skor N-Gain %		14,09090909	

Berdasarkan hasil yang ditemukan di atas, pada kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, diperoleh skor *N-Gain* 0,1, yang termasuk dalam klasifikasi rendah. Skor *N-Gain* ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas kontrol relatif kecil. Selain itu, skor tafsiran persentase yang diperoleh adalah 14,09, yang berada dalam kategori tidak efektif, menandakan bahwa penerapan metode yang digunakan di kelas kontrol tidak memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan skor *pretest* 60 dan *posttest* 66,36, terlihat bahwa ada sedikit peningkatan pada hasil belajar peserta didik di kelas kontrol. Namun, peningkatan tersebut masih tergolong rendah dan tidak mencerminkan perubahan yang berarti dalam hal efektivitas pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol belum optimal dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil *N-Gain* yang rendah dan skor tafsiran persentase yang menunjukkan tidak efektif, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dilakukan dengan memberi perlakuan model permainan pak kumis. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 9.

Nilai Hasil Uji Coba Kelas Eksperimen

No	Subjek Kelas Eksperimen	Pretest	Posttest
1	E1	70	90
2	E2	20	90
3	E3	60	90
4	E4	80	100
5	E5	30	90
6	E6	30	70
7	E7	60	90
8	E8	50	90
9	E9	50	80
10	E10	80	100
11	E11	70	90
12	E12	50	80
Jumlah		650	1060
Mean		54,166667	88,333333
Skor N-Gain		0,76140873	
Skor N-Gain %		76,14087302	

Berdasarkan hasil yang ditemukan di atas, pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, diperoleh skor *N-Gain* 0,7, yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Pak Kumis memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen. Selain itu, skor *N-Gain* tafsiran persentase yang diperoleh adalah 76,14, yang berada dalam kategori efektif, mengindikasikan bahwa penggunaan model permainan ini secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil *pretest* yang memperoleh skor 54,16 dan *posttest* dengan skor 88,33, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman materi

peserta didik. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan model permainan Pak Kumis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik, yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol.

Model permainan ini merupakan inovasi yang dikembangkan dari permainan tradisional pecele, yang kaya akan nilai-nilai budaya lokal. Dalam proses pengembangannya, permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan elemen modern berupa petak Pak Kumis yang dilengkapi dengan *QR code* untuk mengakses materi pembelajaran tambahan secara digital. Integrasi antara budaya lokal dengan teknologi modern ini menjadi salah satu aspek inovatif dalam model ini, yang memungkinkan pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik zaman sekarang. Sebagaimana dikemukakan oleh Rustan & Munawir (2020), permainan tradisional memiliki potensi besar untuk menjadi sarana edukatif, terutama dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal sambil mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

Model permainan Pak Kumis dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang seringkali menjadi tantangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada penelitian ini, hasil uji kelayakan model permainan menunjukkan skor yang sangat baik pada berbagai aspek, yaitu permainan tradisional (3,91), media (3,90), materi (4,00), bahasa (4,00), dan respon peserta didik (kelompok kecil 3,66; kelompok besar 3,76). Skor yang sangat baik pada berbagai aspek ini menunjukkan bahwa model permainan Pak Kumis tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Teori Konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget (1977), menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman akan lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana Pak Kumis sebagai media pembelajaran yang menggabungkan permainan tradisional dan teknologi modern mampu menarik minat belajar peserta didik secara aktif dan kreatif, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam memahami materi.

Penting untuk dicatat bahwa minat belajar peserta didik yang tinggi merupakan faktor kunci dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam konteks ini, model permainan Pak Kumis terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang sejalan dengan teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Ryan & Deci (2000), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik yang berasal dari kegiatan yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Menurut penelitian Sari et al., (2021), permainan edukatif yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik, yang tercermin dalam peningkatan skor hasil tes.

Selanjutnya, efektivitas model diuji melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, yang tidak menggunakan model permainan Pak Kumis, diperoleh peningkatan rata-rata skor dari 60 pada *pretest* menjadi 66,63 pada *posttest*, dengan N-Gain 0,1, yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif,

kurangnya interaksi aktif dengan materi, dan kurangnya motivasi yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen yang menggunakan model permainan Pak Kumis, diperoleh peningkatan signifikan dari 54,16 pada *pretest* menjadi 88,33 pada *posttest*, dengan N-Gain 0,7, yang tergolong dalam kategori efektif. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa model permainan Pak Kumis berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara yang lebih efektif. Peningkatan yang tercatat di kelas eksperimen menunjukkan bahwa model ini tidak hanya berhasil menarik minat peserta didik, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Teori Pembelajaran Aktif yang dikembangkan oleh Vygotsky juga mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Shabani et al., 2010).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satu keterbatasan yang ditemukan adalah kesulitan dalam melipat petak Pak Kumis, yang terbuat dari matras *puzzle*. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam melipat dan menyusun petak tersebut, yang mungkin mengurangi kenyamanan dan kelancaran dalam penggunaan media. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam desain petak, misalnya dengan menggunakan bahan yang lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh peserta didik. Selain itu, terdapat juga kendala jaringan internet yang lambat saat menggunakan QR code di wilayah SDN Sukatani, yang menghambat aksesibilitas materi pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat meningkatkan pengalaman belajar, infrastruktur teknologi yang memadai sangat penting untuk mendukung efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Jonassen (1999) menekankan pentingnya akses terhadap teknologi yang memadai agar pembelajaran berbasis media digital dapat berjalan dengan efektif.

Namun, meskipun terdapat kendala-kendala tersebut, hasil penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa model permainan Pak Kumis adalah media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Dengan penggunaan permainan tradisional yang dikombinasikan dengan teknologi modern, model ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar IPS, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik. Oleh karena itu, model permainan Pak Kumis memiliki potensi besar untuk diterapkan di lebih banyak sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran yang mengedepankan pengenalan terhadap budaya lokal dan karakter bangsa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, model permainan Pak Kumis yang dikembangkan dari permainan tradisional pekle dengan berbagai modifikasi seperti aturan bermain, desain petak permainan, penggunaan *question card*, dan integrasi *QR code* sebagai alternatif materi pembelajaran, terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV berbasis kearifan lokal. Hasil uji kelayakan dari para ahli dan respon peserta didik menunjukkan skor dalam kategori sangat baik, serta uji efektivitas di SDN Sukatani menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan, dengan N-Gain 0,7 (kategori

tinggi) dan efektivitas 76,14% (kategori efektif). Hal ini menegaskan bahwa model permainan Pak Kumis mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Model permainan Pak Kumis direkomendasikan untuk digunakan oleh para guru sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS kelas IV, khususnya yang berbasis kearifan lokal, guna menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Bagi peserta didik, model ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar, kreativitas, serta keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan mengkaji lebih luas ruang lingkup permainan tradisional pece, baik dari sisi desain, implementasi pada mata pelajaran lain, maupun analisis dampaknya dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti, F. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Journal Civics & Social Studies*, 3(2), 42-52.
- Gall, M. D., & Borg, W. R. (1989). *Educational Research. A Guide for Preparing a Thesis or Dissertation Proposal in Education*. Longman, Inc., Order Dept., 95 Church Street, White Plains, NY 10601 Stock No. 78164-6.
- Ginting, E. Y., Holiwarni, B., & Erviyenni, E. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Core Pada Materi Keseimbangan Ion dan pH Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 6(2), 95-102.
- Hake, B. J. (1999). Lifelong Learning in Late Modernity: The Challenges to Society, Organizations, and Individuals. *Adult Education Quarterly*, 49(2), 79-90.
- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity Theory as a Framework for Designing Constructivist Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 61-79.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67-81.
- Mantasiah, R., & Bachtiar, M. Y. (2017). Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi. in Universitas Negri Makassar.
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., Azizah, A. M. N., & Fransyiagu, R. Pengembangan Permainan Monopoli Story (Monstor) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31-37.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pauziah, S. H., Mutaqin, E. J., & Muslihah, N. N. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBILANG DI KELAS 1

- SEKOLAH DASAR. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 124-133.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. (Trans A. Rosin). Viking.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Saleh, Y. T., & Nugraha, M. F. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 (2), 141-153.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2010). Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development. *English Language Teaching*, 3(4), 237-248.
- Sugiyono. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Sukirno, R. D. (2017). Optimalisasi Hasil Belajar IPS Melalui Permainan Tradisional. *JIPSINDO*, 4(1), 22-37
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. in Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Tuswan. (2023). Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar.
- Wardaniel, R. W., Reffiane, F., & Prayito, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Permainan Engklek Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Sarirejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3730-3739.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).
- Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. in Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.