

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK NUSANTARA
(ENGSAK) BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL NGANJUK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS NILAI BUDAYA
PADA KELAS IV SDN NGETOS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri



Disusun Oleh:

INDAH PERMATASARI
NPM : 2114060162

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

INDAH PERMATASARI

NPM: 2114060162

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK NUSANTARA
(ENGSAK) BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL NGANJUK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS NILAI BUDAYA
PADA KELAS IV SDN NGETOS**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Dosen Pembimbing 2



Farida Nurlaila Zanaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Skripsi Oleh :

INDAH PERMATASARI

NPM : 2114060162

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK NUSANTARA
(ENGSAK) BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL NGANJUK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS NILAI BUDAYA
PADA KELAS IV SDN NGETOS**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|----------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd | _____ |
| 2. Penguji I | : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi | _____ |
| 3. Penguji II | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd | _____ |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Indah Permatasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 07 November 2002
NPM : 2114060162
Fak/ Jur/ Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juni 2026

Yang Menyatakan,

INDAH PERMATASARI
NPM. 2114060162

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Berproses, bertumbuh, dan bersyukur."

"Setiap proses memiliki waktunya sendiri. Tidak semua perjuangan berjalan mudah, tetapi setiap langkah yang diiringi doa, usaha, dan kesabaran akan membawa seseorang lebih dekat kepada tujuan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penulis bisa menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini sampai dengan selesai. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Cinta pertamaku, persembahkan terbesar saya tujukan kepada Orang Tua saya Bapak Nur Tamami dan Ibu Kamsiyah yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti.
2. Dosen pembimbing Bagus Amirul Mukmin, M.Pd dan Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd yang dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan, bimbingan, kritik, serta saran yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta lingkungan akademik yang mendukung proses belajar dan pengembangan diri selama masa perkuliahan.
4. Terima kasih untuk kakak perempuanku Wahyu Nila Sari, S.Sos atas segala dukungan, semangat, dan doa yang selalu diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu sumber kekuatan dalam setiap langkah perjalananku.
5. Anwar Muzaki, S.Kom terimakasih atas kesabaran, pengertian, dukungan, dan motivasi yang selalu diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah, berbagi cerita, keluh kesah, serta penyemangat dalam setiap proses yang dijalani.
6. Terima kasih kepada diriku yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tetap melangkah meskipun lelah, tetap bangkit meskipun kerap jatuh, dan terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih bermakna di masa depan.

Akhir kata, semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak dan menjadi salah satu langkah untuk terus belajar, berkembang, serta memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat.

Kediri, 6 Juli 2026

INDAH PERMATASARI
NPM: 2114060162

RINGKASAN

Indah Permatasari Pengembangan Media Permainan Engklek Nusantara (ENG SAN) berbasis budaya lokal Nganjuk untuk kelas IV SDN Ngetos, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci: Media Permainan ENG SAN, Nilai-nilai Budaya, Kelas IV

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan gambar sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa 81% peserta didik lebih senang belajar menggunakan media permainan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ENG SAN berbasis budaya lokal Nganjuk terhadap kemampuan peserta didik kelas IV SDN Ngetos dalam menganalisis nilai-nilai budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ENG SAN berbasis budaya lokal Nganjuk dalam meningkatkan kemampuan menganalisis nilai budaya lokal pada peserta didik kelas IV SDN Ngetos.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN Ngetos. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, observasi, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik dalam menganalisis nilai budaya lokal. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ENG SAN berbasis budaya lokal Nganjuk memperoleh kategori sangat valid berdasarkan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase 88%. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mendapatkan respons sangat praktis dari guru 84,28% dan peserta didik 81%. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, ditunjukkan oleh nilai rata-rata uji skala kecil 84,16% dan uji skala luas 86% dengan nilai ketuntasan klasikal 95%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ENG SAN berbasis budaya lokal Nganjuk layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisis nilai-nilai budaya lokal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar tanpa suatu kendala apapun.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Engklek Nusantara (ENGSAK) Berbasis Kebudayaan Lokal Nganjuk Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Budaya Pada Kelas IV SDN Ngetos” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada;

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dukungan kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu membantu mahasiswa.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. dan Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing serta memberikan dukungan kepada mahasiswa.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
6. Kepala Sekolah dan Guru SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos.
7. Bapak Nurtamami dan Ibu Kamsiyah yang telah memberikan doa, dukungan, dan keyakinan sebagai motivasi agar skripsi ini selesai.
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya

masukan, baik berupa kritik maupun saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Kediri, 6 Juli 2026

Penulis,

INDAH PERMATASARI

NPM. 2114060162

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Pengembangan	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	10
A. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Permainan Tradisional.....	18
3. Implementasi Pengembangan Media Permainan Engklek berbasis Kebudayaan Lokal	23
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	24
5. Capaian Pembelajaran	28
6. Kemampuan Menganalisis.....	30
7. Budaya Kearifan Lokal.....	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu	40
C. Kerangka Berpikir	42

BAB III : METODE PENGEMBANGAN	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian	49
D. Uji Coba Model/Produk	50
E. Validasi Model/Produk.....	52
F. Instrumen Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	58
H. Norma Pengujian	62
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	 63
A. Data Produk Hasil Pengembangan	63
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	63
2. <i>Design</i> (Desain)	65
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	70
4. <i>Implementation</i> (Implementation).....	73
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	75
B. Data Uji Coba	76
1. Hasil uji coba skala kecil.....	76
2. Hasil Uji Coba Skala Luas	79
3. Hasil respon guru dan siswa	80
C. Analisis Data	82
1. Analisis Kevalidan Produk.....	82
2. Analisis Keefektifan Produk.....	83
3. Analisis Kepraktisan Produk	84
D. Revisi Produk	85
1. Revisi Ahli Materi.....	85
2. Revisi Ahli Media	87
E. Kajian Produk Akhir.....	89
1. Deskripsi Produk Akhir.....	89
2. Landasan Teoritis Pengembangan Produk.....	90
3. Isi Dan Fitur Produk.....	91
4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media	91

BAB V : PENUTUP	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA	 98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Wayang Timplong.....	37
2. 3 : Gerakan Tari Jaranan Pogogan	39
2. 4 : Properti Jaranan Pogogan.....	40
2. 5 : Kerangka Berpikir.....	44
3. 1 : Tahapan Model ADDIE	46
4. 1 : Desain Alas Permainan ENGSAN.....	68
4. 2 : Kartu Tantangan.....	69
4. 3 : Buku Panduan	69
4. 4 : Catatan Revisi Ahli Materi	85
4. 5 : Catatan Revisi Ahli Media.....	86
4. 6 : Perangkat Sesudah Revisi	86
4. 7 : Perangkat Sebelum Revisi	86
4. 8 : Perangkat Sesudah Revisi	86
4. 9 : Perangkat Sebelum Revisi	87
4. 10 : Perangkat Sesudah Revisi	87
4. 11 : Media Sebelum Revisi	88
4. 12 : Media Sebelum Revisi	88
4. 13 : Media Sesudah Revisi.....	88
4. 14 : Media Sebelum Revisi	89
4. 15 : Media Sesudah Revisi.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 : Capaian Pembelajaran.....	29
2. 2 : Tujuan Pembelajaran.....	30
3. 1 : Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3. 2 : Daftar Wawancara.....	53
3. 3 : Kisi-Kisi Angket <i>Need Assesment</i> Guru	54
3. 4 : Kisi-Kisi Angket <i>Need Assesment</i> Siswa.....	54
3. 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	54
3. 6 : Lembar Angket Validasi Materi	55
3. 7 : Lembar Angket Respon Guru	55
3. 8 : Lembar Angket Respon Siswa	56
3. 9 : Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57
3. 10 : Presentase Kevalidan	59
3. 11 : Kriteria Kepraktisan.....	61
4. 1 : Tabel Hasil <i>Need Assesment</i>	63
4. 2 : Hasil Wawancara	65
4. 3 : Tabel Validasi Ahli Materi	70
4. 4 : Tabel Validasi Ahli Media.....	71
4. 5 : Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Materi	72
4. 6 : Tabel Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	77
4. 7 : Tabel Hasil Uji Skala Luas	79
4. 8 : Tabel Angket Respon Guru Kelas SDN 1 Ngetos	80
4. 9 : Tabel Angket Respon Siswa Kelas IV SDN 6 Ngetos	80
4. 10 : Tabel Angket Respon Siswa Kelas IV SDN 6 Ngetos (Lanjutan).....	81
4. 11 : Tabel Angket Respon Siswa Kelas IVSDN 1 Ngetos	81
4. 12 : Tabel Rekapitulasi Anget Respon Guru Dan Siswa	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul.....	105
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan	107
3 : Surat Permohonan Ijin Penelitian	109
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	111
5 : Lembar Validasi Ahli Materi	113
6 : Lembar Validasi Ahli Media.....	115
7 : Hasil Angket Wawancara Guru Kelas	117
8 : Hasil Observasi Pembelajaran	118
9 : Hasil Need Assesment Guru Kelas	121
10 : Hasil Need Assesment Siswa.....	125
11 : Perangkat Pembelajaran.....	127
12 : Lembar Respon Guru	159
13 : Lembar Respon Siswa.....	161
14 : Hasil Pre-Test Skala Kecil	163
15 : Hasil Post-Test Skala Kecil	165
16 : Hasil Pre-Test Skala Luas	167
17 : Hasil Post-Test Skala Luas	169
18 : Dokumentasi	171
19 : Hasil Uji Plagiasi	172
20 : Surat Pemanfaatan Produk	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan, termasuk pada pemahaman keberagaman budaya serta pembentukan karakter generasi bangsa. Diera perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang pesat ini menuntut seluruh aspek penting kehidupan mengikuti perkembangan yang ada. Salah satu aspek penting yang harus dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman adalah pada aspek Pendidikan. Pendidikan berperan penting bagi rakyat Indonesia untuk meningkatkan potensi dan kompetensi individu, serta membangun karakter bangsa, oleh karena itu, masalah pendidikan terkait tidak hanya dengan keterampilan belajar, tetapi juga dengan pembentukan kepribadian siswa (Susilawati, et al. 2021). Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam menentukan kemana arah kemajuan sebuah bangsa dan peradaban manusia (Violita, 2020). Sehingga dengan demikian peran lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk menjadi penentu arah peradaban dengan tetap mempertahankan nilai kebudayaan lokal.

Namun, dalam realita masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis maupun mendeskripsikan nilai-nilai budaya. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Keterbatasan sumber dan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku guru, buku siswa, dan media gambar, tanpa adanya variasi sumber dan media lain, membuat siswa kurang terlibat aktif di kelas (Jannah et al., 2024) (Fajar, 2020). Hal ini menyebabkan suasana belajar kurang menarik dan menyenangkan, sehingga hasil belajar belum dapat dicapai secara optimal. Pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat teoritis dan monoton membuat

siswa kurang tertarik dan sulit memahami konsep-konsep budaya yang abstrak. Akan lebih efektif jika guru menerapkan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat materi yang disampaikan dengan lebih baik (Nataliya, 2015). Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga berjalan dengan baik (Akbar, 2018)(Mahmud et al., 2023). Ini mencakup segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima bahwasannya penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih bermakna (Nurita, 2018). Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dalam penyampaian informasi. Dengan media pembelajaran guru dalam lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan lebih bermakna, serta mempermudah pemahaman siswa.

Pengenalan budaya lokal dalam kurikulum pendidikan dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa. Pendidikan dengan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya daerah, meningkatkan rasa cinta tanah air, dan dapat membantuk karakter siswa yang sejalan dengan tujuan dari kurikulum merdeka belajar. Selain itu, melalui elemen budaya lokal seperti permainan tradisional dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang nilai tetapi juga

mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Tambunan, 2020) (Suyitno, 2012) (Wijayanti, 2014). Studi lain menunjukkan bahwa proyek-proyek yang berbasis budaya lokal, seperti permainan tradisional, dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional yang penting (Gustira et al., 2023).

Permainan tradisional sangat memengaruhi pembelajaran siswa dan kemampuan mereka untuk memahami budaya lokal. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan membuat anak-anak senang (Kurniati, 2016). Lebih lanjut, permainan tradisional ini dapat membantu kesehatan fisik karena menuntut tubuh untuk bergerak selama setiap permainan. Permainan seperti engklek, congklak, gobak sodor, dan kelereng tidak hanya mengajarkan siswa tentang aspek-aspek sejarah dan budaya, tetapi juga mengajarkan mereka kemampuan menganalisis yang penting. Siswa dapat memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional dan konteks sosial dan historisnya. Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah anak-anak. Kedua keterampilan ini merupakan bagian penting dalam menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam budaya lokal (Gustira et al., 2023) (Hasugian et al., 2024) (Silvia & Tirtoni, 2023). Sehingga permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan kemampuan analitis mereka terhadap budaya lokal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos, dalam proses pembelajaran di kelas sebagian besar guru masih banyak yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan lebih mengandalkan buku paket atau LKS sebagai pengganti media pembelajaran. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dengan ceramah. Guru juga masih dirasa kurang dalam melakukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dari Pengamatan Peneliti menemukan bahwa

kurangnya media pembelajaran yang menarik, beberapa peserta didik suka bermain dan berbicara selama proses belajar mengajar. Berdasarkan *need assesment* yang dibagikan kepada 81% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berbentuk permainan sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengajak mereka sambil bermain untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik guru harus membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Ngetos dan SDN 6 Ngetos siswa menunjukkan kurang tertarik pada pelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini karena menurut mereka dalam pelajaran Pendidikan Pancasila sulit dan harus banyak menghafal materi. Siswa juga merasa pembelajaran kurang tertarik karena media pembelajaran guru kurang menarik. Masalah tersebut harus ditangani secepatnya, apabila permasalahan ini dibiarkan berlarut-larut peserta didik dikhawatirkan tidak akan menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Perkembangan karakteristik pada peserta didik berada tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun. Pada tahap operasional konkret peserta didik sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk hal-hal fisik (Daryanto, 2013) (Juwantara, 2019). Sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dan kompetensi peserta didik maka diperlukan media pembelajaran yang konkret dan dapat digunakan sambil bermain bersama.

Dalam konteks ini, pengembangan media permainan engklek berbasis kebudayaan lokal Nganjuk dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan tersebut. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dulu sering dimainkan oleh anak-anak dilingkungan pedesaan. Mulyasari et al. (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melompat pada gambar yang ada di atas tanah yang bentuk

kotak-kotak dan diberikan nomor pada setiap bidangnya. Dalam permainan tradisional engklek tidak hanya mengajarkan nilai-nilai budaya tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Novita et al. (2023), permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan analisis siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan mengintegrasikan permainan engklek dalam pembelajaran, diharapkan siswa kelas IV dapat lebih mudah memahami dan menganalisis nilai-nilai budaya, serta mengembangkan apresiasi yang lebih dalam terhadap budaya lokal mereka.

Media Permainan ENGSAN (Engklek Nusantara) merupakan media permainan tradisional engklek berbasis kebudayaan lokal Nganjuk untuk membantu peserta didik dalam menganalisis nilai-nilai budaya lokal Nganjuk pada kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan ENGSAN (Engklek Nusantara) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal Nganjuk untuk meningkatkan kemampuan menganalisis nilai-nilai budaya lokal pada kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media permainan ENGSAN ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi yang berhubungan tentang nilai-nilai budaya.

Berdasarkan pemaparan diatas keunggulan media permainan engklek nusantara berbasis budaya lokal Nganjuk ini adalah:

1. Desain media yang dibuat berdasarakan karakteristik anak sekolah dasar.
2. Media yang didesain dengan menggunakan gambar dan warna yang disenangi anak.
3. Media yang terbuat dari benner memudahkan dalam penyimpanan dan mudah dibawa kemana-mana.
4. Media dilengkapi dengan buku panduan sehingga memudahkan dalam permainan.

5. Tidak hanya digunakan untuk bermain media permainan engklek nusantara ini terkandung nilai budaya lokal yang ada di Nganjuk.

Permainan tradisional engklek tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Nurhasanah & Iva (2020) dengan judul “Model Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dengan hasil validasi penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan engklek dapat membantu siswa dalam memahami berbagai materi pelajaran serta dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2021) yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sewuan untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek sewuan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun datar. Dan penelitian yang dilakukan oleh Aktorida, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek memiliki tingkat keefektifan yang tinggi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Engklek Nusantara (ENG SAN) Berbasis Kebudayaan Lokal Nganjuk Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Nilai Budaya Pada Kelas 4 SDN Ngetos”. Dalam rencana penelitian, peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media sebagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa faktor hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Ngetos dan SDN 2 Ngetos, paparan masalah sebagai berikut:

1. Kuangnya pengetahuan peserta didik tentang nilai budaya lokal Nganjuk
2. Metode pembelajaran yang kurang variatif
3. Penggunaan media yang kurang menarik
4. Kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain
5. Media yang digunakan masih terpaku pada buku paket atau LKS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media permainan Engklek Nusantara berbasis kebudayaan lokal Nganjuk terhadap kemampuan siswa kelas IV SDN Ngetos dalam mengidentifikasi nilai-nilai budaya?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media permainan Engklek Nusantara sebagai media pembelajaran menganalisis nilai budaya lokal Nganjuk di kelas IV SDN Ngetos?
3. Bagaimana efektifitas permainan engklek sebagai media pembelajaran menganalisis nilai budaya kelas IV SDN Ngetos?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media permainan engklek nusantara sebagai media pembelajaran menganalisis nilai budaya pada kelas IV SDN Ngetos.

2. Untuk mengetahui kepraktisan permainan tradisional engklek nusantara sebagai media pembelajaran menganalisis nilai budaya pada kelas IV SDN Ngetos.
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional engklek nusantara sebagai media pembelajaran menganalisis nilai budaya pada kelas IV SDN Ngetos.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan terbagi menjadi dua. Berikut adalah manfaat yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran. Selain itu, dapat dijadikan sebagai kajian dan referensi dalam pengembangan permainan engklek sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual yang berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dalam menganalisis nilai-nilai budaya lokal Nganjuk dan membantu siswa dalam menunjang kelancaran kegiatan belajar dikelas.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan guru sebagai sarana dan referensi sebagai media permainan untuk menunjang pembelajaran menganalisis nilai budaya lokal Nganjuk agar tidak selalu terpaku pada buku ajar yang digunakan.

c. Bagi Sekolah

Dirapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan profesionalitas guru dan dapat dijadikan rujukan untuk menambah variasi media pembelajaran yang ada disekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya sehingga menghasilkan penelitian yang lebih baik.