

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK  
BERBASIS LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN  
GERAK LOKOMOTOR SISWA KELAS ATAS SEKOLAH  
DASAR NEGERI 3 WATUDANDANG KABUPATEN NGANJUK  
DALAM MENDUKUNG PROGRAM MBKM**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd.)  
Pada Prodi PENJASKESREK



OLEH :

**SILVIE ROIKHATUL JANNAH**  
NPM: 2015030019

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

**SILVIE ROIKHATUL JANNAH**  
NPM: 2015030019


Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK  
BERBASIS LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN  
GERAK LOKOMOTOR SISWA KELAS ATAS SEKOLAH  
DASAR NEGERI 3 WATUDANDANG KABUPATEN NGANJUK  
DALAM Mendukung PROGRAM MBKM**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK  
FIKS UN PGRI Kediri

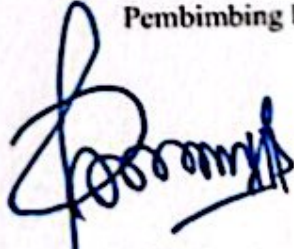
Tanggal: 28 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or  
NIDN. 0703098802

Pembimbing II



Reo Prasetyo Herpandika, M. Pd  
NIDN. 0727078804

Skripsi oleh:

**SILVIE ROIKHATUL JANNAH**  
NPM: 2015030019

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK  
BERBASIS LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN  
GERAK LOKOMOTOR SISWA KELAS ATAS SEKOLAH  
DASAR NEGERI 3 WATUDANDANG KABUPATEN NGANJUK  
DALAM MENDUKUNG PROGRAM MBKM**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 12 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

**Panitia Penguji**

1. Ketua : Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or
2. Pengji I : Irwan Setiawan, M. Pd
3. Penguji II : Reo Prasetyo Herpandika, M. Pd



Mengetahui,  
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or  
NIDN. 0703098802



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Silvie Roikhatul Jannah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl Lahir : 29 September 2001  
NPM : 2015030019  
Fakultas/Prodi : FIKS/Penjaskesrek

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, 28 Juni 2024

Yang Menyatakan



**SILVIE ROIKHATUL JANNAH**  
NPM. 2015030019

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tetap menanam kebaikan hingga hal-hal baik selalu mengiringi pada setiap langkah.”

“Sesibuk apapun kamu, jangan pernah lupa untuk ibadah”- IBU

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua hebat yaitu Bapak Zainal Arifin dan Ibu Binti Lailatul yang selalu berdoa dan berusaha pada setiap proses yang dilakukan oleh anak-anaknya.
2. Saudara kandung penulis yaitu Atho'urohman, Ilham Asrofi, dan Rouf Arofiki, dan saudara ipar Iva Maelany dan Sinta Galih yang sangat berperan dalam hidup penulis, serta mendukung penulis dalam berproses.
3. Dua keponakan penulis yang lucu Annayla Athiva dan Tahta Athiva terima kasih selalu menghibur dan menjadikan penulis lebih semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Sahabat terbaik penulis Ferdiana Silvia Armadita yang selalu membantu dan menemani penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman terbaik penulis Nila Rohmatul dan Dea Sindy yang selalu menemani penulis pada setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Teman seperjuangan 4E yang selalu semangat untuk menyelesaikan tugas akhir masing-masing.

## Abstrak

**Silvie Roikhatul Jannah** Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Berbasis Literasi dan Numerasi Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang Dalam Mendukung Program MBKM, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi, gerak lokomotor.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa penerapan materi permainan tradisional pada Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang belum menggunakan media apapun khususnya pada permainan tradisional engklek. Peneliti telah mengamati bahwa siswa kelas atas juga kurang terampil dalam melaksanakan gerak lokomotor, maka dari itu peneliti mengembangkan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi yang didalamnya terdapat beberapa konsep gerak lokomotor, yaitu melompat dan berlari.

Permasalahan pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi numerasi untuk meningkatkan gerak lokomoto iswa kelas atas? (2) Bagaimana tingkat kelayakan permainan tradisional engklek berbasis literasi numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas atas? (3) Bagaimana tingkat keefektifan permainan tradisional engklek berbasis literasi numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas atas?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (r&d)* dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis) *design* (perencanaan) *development* (pengembangan) *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang yaitu kelas IV dan V.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) persentase hasil penilaian dari ahli materi adalah sebesar 100% dengan kategori sangat efektif untuk digunakan pada penerapan permainan tradisional engklek berbasis literasi numerasi. (2) persentase hasil penilaian ahli media adalah sebesar 100% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan pada siswa kelas atas pada peningjatan gerak lokomotor. (3) persentase hasil penilaian dari siswa adalah sebesar 85% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan pada siswa kelas atas dalam peningkatan gerak lokomotor.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan: (1) tujuan dari pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi adalah untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa. (2) guru diharapkan untuk terus meneliti perkembangan siswa terutama pada karakteristik siswa untuk membuktikan apakah permainan tradisional engklek berbasis literasi numerasi dapat meningkatkan gerak lokomotor.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK BERBASIS LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI 3 WATUDANDANG KABUPATEN NGANJUK DALAM Mendukung PROGRAM MBKM” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI KEDIRI.

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

1. Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya telah berada dititik ini.
2. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dekan FIKS yang telah menuntun mahasiswanya untuk selalu semangat dalam belajar.
4. Kepala Prodi PENJASKESREK yang selalu memberikan dukungan kepada mahasiswanya.
5. Dosen Pembimbing Skripsi saya yaitu bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or. selaku dospem 1 dan bapak Reo Prasetyo Herpandika, M. Pd.

selaku dospem 2 yang selalu memberikan bimbingan, pengarahan, pengetahuan, dan dorongan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian serta memberi respon baik kepada saya saat penelitian.
7. Guru mata pelajaran PENJASKES Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang yang selalu membimbing pada saat penelitian berlangsung.
8. Diri sendiri yang telah kuat bertahan sampai titik ini dan terima kasih sudah mau berjuang untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Kedua Orang tua saya Bapak Zainal Arifin dan Ibu Binti Lailatul yang selalu mendoakan serta selalu mendukung pada setiap proses.
10. Teman saya Ferdiana Silvia Armadita, S. Pd. yang selalu membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah saling mendukung dalam penyusunan skripsi ini. Tetap semangat dalam menjalani hidup yang lebih baik.
12. Siswa-siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang yang telah bersedia dijadikan subjek dalam penelitian ini.
13. Serta terima kasih juga disampaikan kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu pada penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.



Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 28 Juni 2024

**SILVIE ROIKHATUL JANNAH**  
NPM: 201500019

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Pengembangan .....	9
E. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II : LANDASAN TEORI.....	15
A. Permainan .....	15
B. Permainan Tradisional.....	16
C. Permainan Tradisional Engklek .....	18
D. Gerak Lokomotor .....	23
E. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka.....	24

F. Permainan Tradisional Engklek Berbasis Literasi Numerasi.....	27
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	29
H. Kerangka Berpikir .....	32
BAB III : METODE PENELITIAN .....	34
A. Model Pengembangan .....	34
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	48
D. Uji Coba Model Produk.....	49
E. Validasi Model/Produk.....	49
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	54
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	59
B. Pengujian Model Terbatas .....	70
C. Pengujian Model Perluasan .....	82
D. Validasi Model .....	86
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	98
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	102
A. Simpulan.....	102
B. Implikasi .....	103
C. Saran-saran .....	104
DAFTAR PUSTAKA .....	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
3. 1	: Design Awal.....	37
3. 2	: Kisi-Isi Instrumen Ahli Materi.....	53
3. 3	: Instrumen Ahli Media .....	53
3. 4	: Kisi-Kisi Instrumen Siswa .....	54
3. 5	: Kriteria Keefektifan .....	55
3. 6	: Kriteria Kelayakan .....	56
3. 7	: Kriteria Hasil Penilaian.....	58
4. 1	: Desain Awal Produk .....	61
4. 2	: Model Hasil Uji Coba Terbatas .....	73
4. 3	: Desain Akhir Model.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3. 1 : Model ADDIE.....	35
4. 1 : Gambar hipotetik .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Berita acara bimbingan skripsi.....	109
2 : Hasil Analisis Kebutuhan .....	111
3 : Hasil penilaian ahli materi .....	112
4 : Penilaian ahli materi.....	113
5 : Hasil penilaian ahli media.....	115
6 : Penilaian ahli media .....	117
7 : Hasil penilaian siswa.....	120
8 : Penilaian siswa kelas IV .....	121
9 : Penilaian siswa kelas V .....	123
10 : Surat izin penelitian .....	125
11 : Surat keterangan melakukan penelitian .....	126
12 : Presensi siswa .....	127
13 : CV Ahli Media.....	128
14 : Dokumentasi .....	129
15 : Sertifikat Bebas Plagiasi .....	133



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan fisik atau motorik merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan perkembangan fisik dapat mempengaruhi perkembangan gerak pada anak tersebut. Perkembangan fisik mencakup perkembangan seluruh bagian tubuh, termasuk perkembangan otak, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan kemampuan motorik seseorang. Kemampuan motorik dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Menurut Simahate dan Munip (2020), aktivitas yang termasuk motorik halus mencakup kegiatan yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil, misalnya menggambar, mewarna, menulis, dan lain sebagainya. Disisi lain, motorik kasar mencakup kegiatan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, misalnya berjalan, berlari, melompat, melempar, dan lain sebagainya.

Gerak lokomotor berkaitan dengan kemampuan motorik kasar pada anak. Gerak lokomotor merupakan salah satu gerakan dasar utama, selain gerak manipulatif dan gerak nonlokomotor. Gerakan seperti memanjat, melompat, berlari, berjalan, dan lain sebagainya yang memungkinkan seseorang berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya disebut gerak lokomotor (Simahate, 2020). Anak harus dibimbing dan dilatih agar dapat melakukan gerakan lokomotor dengan baik, sehingga dapat menguasai gerakan tersebut dengan tepat dan menjadi terampil dalam bergerak. Pada materi mata pelajaran

pendidikan jasmani siswa sekolah dasar gerak lokomotor merupakan materi yang sangat penting untuk siswa lebih mengenal macam-macam gerak pada setiap sub-materi khususnya pada permainan tradisional. Beberapa gerakan dasar lokomotor berkembang melalui beberapa tahap yang tidak terjadi secara otomatis, melainkan melalui proses belajar dan latihan yang berulang-ulang. Hal ini melibatkan pemahaman akan gerakan dan kesadaran saat melakukan gerakan tersebut.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang populer di kalangan masyarakat dahulu dan dimainkan oleh anak-anak dengan ciri khas cara bermain yang sederhana dan karakteristik yang khas (Indriyani, Muslihin, & Mulyadi, 2021). Permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik, melatih kelincahan, dan ketangkasan anak dalam bermain serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan strategi (Indriyani et al., 2021). Selain itu, permainan ini juga dapat membantu anak mengelola emosi dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat dilakukan secara perorangan maupun dalam kelompok. Selain itu, permainan ini dapat membuat anak lebih bersemangat dalam meningkatkan keterampilan motorik dan termotivasi untuk bermain dengan penuh kegembiraan (Indriyani et al., 2021). Materi permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar ini terdapat pada semua kelas di sekolah dasar. Namun, berdasarkan buku administrasi dari guru penjaskes Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang bahwa permainan tradisional untuk kelas bawah hanya merupakan pengenalan gerak yang terdapat pada permainan tradisional

tersebut. Pada kelas atas siswa mulai menerapkan permainan tradisional tersebut sesuai dengan aturan permainan yang ditentukan.

Menurut Komalasari (2021), sondah atau biasa disebut dengan engklek merupakan permainan tradisional yang populer di daerah Jawa maupun daerah lain di Indonesia yang cara bermainnya dilakukan dengan pemain melompati garis menggunakan satu kaki. Permainan ini melibatkan penggunaan benda-benda tertentu dan penghitungan, serta memiliki peraturan yang harus diikuti oleh para pemain dalam pelaksanaannya (Munawaroh, 2017). Engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mengandung unsur matematika karena di dalamnya melibatkan proses perhitungan langkah demi langkah ketika melompati garis (Anggraini & Pujiastuti 2020). Oleh karena itu, engklek bukan hanya meningkatkan gerak lokomotor tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan numerasi anak.

Gerak lokomotor pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional engklek. Hal ini dikarenakan ciri khas dari permainan ini, yaitu adanya kegiatan melompat. Cara bermain dari permainan engklek tersebut sangat sederhana dan mudah. hanya dengan membuat gambar/pola beberapa kotak di tanah dan mencari serpihan dari genting sebagai gacunya. Gacu tersebut dilempar ke salah satu kotak atau pola, dan pemain tidak boleh menginjak kotak yang sudah dilempari gacu tersebut. Namun dengan kesederhanaan tersebut justru akan membuat anak menjadi kurang tertarik dengan permainan tradisional serta didukung dengan perkembangan teknologi yang ada. Selain itu, permainan tradisional engklek juga kurang aman jika

dimainkan oleh anak sekolah dasar karena arena yang digunakan adalah dengan pola yang digambar di tanah, dan tanah tersebut biasanya banyak terdapat batu kerikil sehingga kurang aman dan nyaman bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan tradisional engklek dengan menggantikan arena bermain engklek menggunakan matras yang berukuran  $42\text{cm} \times 42\text{cm} \times 2\text{cm}$ .

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wathon dan Wijayanti (2019) penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan merangsang kreativitas serta inovasi siswa. Nurhidayat (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat yang menjembatani guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran di kelas guna menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran (Magdalena, 2021). Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam menerima materi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terkait materi tersebut dapat meningkat pula. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka (Ramli, Rahmatullah, Inanna, & Dangnga, 2018). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi adalah pengembangan dari permainan tradisional engklek biasa yang arenanya diganti

dengan menggunakan matras. Pada pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi ini, peneliti juga mengganti gacu dengan aplikasi yang berbasis digital, yaitu aplikasi *spinner*. Sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada, peneliti mengolaborasikan antara permainan tradisional dengan aplikasi berbasis digital. Hal ini sejalan dengan Warisyah (2019) yang menyatakan bahwa dalam menggunakan *gadget*, anak dapat mengakses aplikasi permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangannya. Sehingga siswa akan memiliki rasa ketertarikan dalam permainan engklek berbasis literasi dan numerasi yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang adalah salah satu sekolah dasar yang bertempat di Provinsi Jawa Timur, Kabupaten Nganjuk, Kecamatan Prambon, Desa Watudandang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi atau studi pendahuluan dengan *ice breaking*. Menurut Pujiarti (2022), *Ice breaking* adalah suatu teknik yang dilakukan dalam kelas untuk mengubah situasi yang membosankan, mengantuk dan tegang serta kurangnya konsentrasi menjadi ceria dan menyenangkan. Pada saat observasi peneliti menggunakan *ice breaking* “sebenarnya dan sebaliknya”. Konsep dari *ice breaking* “sebenarnya dan sebaliknya” ini adalah siswa melakukan perintah sesuai dengan kata yang diperintahkan di awal. Jika yang diperintahkan adalah sebenarnya maka siswa harus melakukan apa kata perintah itu, misalnya sebenarnya maju ke depan maka siswa harus melakukan gerakan maju ke depan. Jika yang diperintahkan adalah sebaliknya maka siswa harus melakukan

lawan dari perintah yang telah diucapkan, misalnya sebaliknya maju ke depan maka siswa harus melakukan gerak maju ke belakang karena terdapat perintah awal dengan kata sebaliknya. Peneliti menggunakan kata perintah pada *ice breaking* tersebut, tetapi kata perintah yang diperintahkan merupakan kata perintah yang mudah untuk di pahami. Setelah penerapan *ice breaking* tersebut dapat diketahui siswa lebih antusias kembali untuk melakukan kegiatan belajar, namun pada hasil gerak yang didapatkan terdapat banyak siswa yang kurang terampil dalam bergerak seperti kurang memiliki keseimbangan yang bagus sehingga gerak yang dilakukan kurang terampil. Pada penerapan *ice breaking* hanya untuk mengubah situasi pembelajaran yang membosankan, namun dengan adanya *ice breaking* ini dapat dijadikan pengamatan pada peneliti sehingga ditemukan permasalahan kurang terampilnya siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang dalam melakukan gerak lokomotor.

Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang merupakan salah satu sekolah dasar di Kecamatan Prambon yang memiliki nilai ANBK (Assesmen Nasional Berbasis Komputer) dengan kategori kurang dengan hasil rata-rata nilai literasi 54,4 dan numerasi 37,5 kedua rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori kurang sehingga diterjunkannya mahasiswa kampus mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan ini dengan berbasis literasi numerasi yang akan diterapkan pada siswa kelas atas.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk



bekal memasuki dunia kerja. Di dalam program MBKM terdapat beberapa program yang dikhususkan untuk mahasiswa yang sesuai dengan program studi. Salah satu program yang sesuai dengan program studi kependidikan adalah program Kampus Mengajar. Program kampus mengajar ini diikuti oleh mahasiswa di Indonesia dengan cara seleksi. Program kampus mengajar sudah dilaksanakan sejak tahun 2020. Program kampus mengajar dilaksanakan pada setiap semester, jadi setiap tahun terdapat 2 kali perekrutan mahasiswa kampus mengajar. Setiap angkatan/*batch* program kampus mengajar diikuti sekitar 40ribu mahasiswa dan terdapat sekitar 20ribu mahasiswa yang lolos sebagai mahasiswa kampus mengajar.

Mahasiswa kampus mengajar ini di terjunkan ke sekolah-sekolah yang memiliki hasil ujian ANBK kategori kurang, khususnya dalam materi literasi dan numerasi. Adapun jenjang sasaran sekolah dari program kampus mengajar adalah SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), dan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Namun, pada jenjang SMK baru menjadi sasaran kampus mengajar setelah kampus mengajar angkatan 5. Tugas utama dari mahasiswa kampus mengajar adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui program kerja yang telah disusun. Pelaksanaan program kampus mengajar berlangsung selama kurang lebih 4 bulan.

Berdasarkan penjelasan diatas terkait tingkat literasi dan numerasi Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang, nilai literasi dan numerasi Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang masuk dalam kategori kurang, yang mana dilihat dari hasil ujian ANBK. Dapat disimpulkan bahwa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang

merupakan salah satu sekolah sasaran kampus mengajar pada tahun ajaran 2022/2023. Hal ini diterjunkan mahasiswa kampus mengajar angkatan 5 untuk mengabdikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang. Oleh karena itu untuk mendukung program MBKM, mahasiswa kampus mengajar dapat juga menjadikan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis numerasi sebagai media pembelajaran atau program kerja yang akan dilaksanakan.

Dari uraian permasalahan dan rekomendasi dari beberapa artikel di atas peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional engklek yang berjudul “ Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Berbasis Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang Dalam Mendukung Program MBKM”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, terdapat masalah pokok sebagai berikut :

1. Permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan yang kurang diminati oleh siswa sekolah dasar pada zaman sekarang.
2. Permainan tradisional engklek kurang aman jika digunakan anak sekolah dasar hanya dengan media gambar di tanah.
3. Belum adanya pengembangan dari media pembelajaran penjas yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang sedikit kesulitan melakukan perintah dalam penerapan gerak lokomotor.

5. Hasil ujian Assesmen Nasional Berbasis Komputer siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang masuk dalam kategori kurang.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang di uraikan diatas, maka masalah pada penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang ?
2. Bagaimana kelayakan pada pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk peningkatan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam laporan ini adalah untuk mengetahui :

1. Penerapan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan permainan tradisional engklek berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Watudandang.

#### **E. Sistematika Penulisan**

##### **BAB I ( Pendahuluan )**

###### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada bagian ini dijelaskan terkait informasi awal dari seluruh kegiatan penelitian yang memuat topik yang diangkat.

###### **B. Identifikasi Masalah**

Pada bagian ini memuat poin-poin permasalahan pada penelitian yang ditulis secara terstruktur.

###### **C. Rumusan Masalah**

Pada bagian ini berisi tentang pertanyaan terkait topik yang diangkat oleh peneliti.

###### **D. Tujuan Pengembangan**

Pada bagian ini diuraikan terkait tujuan dari pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti.

###### **E. Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini disajikan terkait urutan dalam menyelesaikan sebuah penelitian.

## **BAB II ( Landasan Teori )**

Bagian ini mendeskripsikan masing-masing variabel yang termuat dalam judul penelitian ini disertai dengan teori-teori pendukung.

## **BAB III ( Metode Pengembangan )**

### A. Model Pengembangan

Pada bagian ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. model pengembangan *ADDIE* ini terdapat 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implement, evaluate*.

### B. Prosedur Pengembangan

Paparan pada bagian ini meliputi langkah-langkah prosedural yang ditempuh pengembang dalam membuat produk. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *ADDIE*, sehingga pada bagian ini peneliti mendeskripsikan pada setiap tahap model yang digunakan.

### C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada poin ini dipaparkan tempat penelitian, serta alasan mengapa memilih tempat tersebut, serta siapa yang akan menjadi subjek penelitian.

### D. Uji Coba Model/Produk

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dibuat oleh peneliti.

#### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba ini merupakan tahap yang harus dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ialah sasaran yang akan melakukan uji coba. Subjek uji coba produk bisa terdiri dari ahli di bidang isi produk, ahli di bidang perancangan produk, dan sasaran pemakai produk.

## E. Validasi Model/Produk

Validasi model/produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Pengembangan Instrumen

Bagian ini mengemukakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket yang telah divalidasi oleh dosen.

### 2. Validasi Instrumen

Bagian ini merupakan tahap dimana instrumen yang telah disusun akan divalidasi, serta instrumen siap untuk di sebar ke subjek penelitian.

## **BAB IV ( Deskripsi Interpretasi dan Pembahasan )**

### A. Hasil Studi Pendahuluan

Pada tahap ini menjelaskan terkait hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada pra-penelitian. Pada tahap ini juga mencantumkan desain awal model yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dari subjek



penelitian. Sehingga penelitian dapat sesuai dengan permasalahan yang ada.

#### B. Pengujian Model Terbatas

Pada bagian ini mendeskripsikan terkait dengan uji validasi ahli materi dan uji validasi media. Dari hasil uji validasi tersebut akan dilihat kelayakan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Serta melihat kualitas dari media berdasarkan uji coba terbatas, sehingga dapat diketahui kualitas dari media jika diujicoba luas.

#### C. Pengujian Model Perluasan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba luas dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya jika telah melakukan uji coba luas, maka hasil dari uji coba luas akan dianalisis dan akan mendapat saran, masukan, dan rekomendasi dari pihak sekolah yaitu guru penjas. Pada tahap ini juga memaparkan terkait model hipotetik pada penelitian.

#### D. Validasi Model

Bagian validasi model yaitu pendeskripsian terkait hasil penilaian dari ahli materi maupun ahli media. Pada bagian ini juga menganalisis hasil penilaian dari dua ahli tersebut. Serta mencantumkan model akhir dari produk yang telah dikembangkan.

#### E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan terkait spesifikasi model/produk yang dikembangkan baik dari media dan materi. Serta menjelaskan prinsip-

prinsip, keunggulan, dan kekurangan produk yang telah dikembangkan. Faktor pendukung dan penghambat dari penerapan produk juga dicantumkan pada bagian ini.

## **BAB V (Simpulan Implikasi, dan Saran)**

### **A. Simpulan**

Dipaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian

### **B. Implikasi**

Dipaparkan implikasi, meliputi implikasi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh.

### **C. Saran-saran**

Dipaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. (2014). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A Tk Al-Huda Tahun Pelajaran 2013/2014. UNS (Sebelas Maret University).
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87–101.
- Anitah, W.S. dkk. (2021). Strategi Pembelajaran di SD. Edisi kesatu. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardhika, D. F. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada siswa kelas ii sd negeri 2 jeruk kabupaten blora tahun 2013/2014. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1).
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
- Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *el-Moona: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 1–14.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354.
- Iswinarti, I. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Humanity*, 6(1), 11535. Muhammadiyah University Malang.
- Komalasari, D. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN

## KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN.

- Magdalena, I. (2021). *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mawati, D. A. (2019). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Muslimah, I. (2018). *Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Nurhidayat, D. (2020). EFEKTIFITAS E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 26–35.
- Permana, A. (2013). *Perancangan multimedia interaktif permainan tradisional sondah/engklek*. Universitas Komputer Indonesia.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh penggunaan teknik ice breaking terhadap hasil belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30-35.
- Rachmawati, D. N., & Nur, L. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Engklek Pada Character Strength Wisdom Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3892–3896.
- Rahardjo, B., Amalia, R., & Satriana, M. (2021). *Penerapan Metode Demonstrasi Gerak Lokomotor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. AMERTA MEDIA
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1(7), 5–7.
- Riduwan, M. B. A. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Simahate, S., & Munip, A. (2020). Latihan gerak lokomotor sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak down syndrome. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 236. (Bandung:Alfabeta,) 2.
- Sujiono, Y. N. (2015). *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Geogebra dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) pada materi geometri kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. *Retrieved from repositori. uin-alauddin. ac. id*.
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (hal. 130–138).
- Wathon, A., & Wijayanti, L. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), 9–24.
- Widya, R. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka.
- Wulan, D. S. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Locomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 163–180.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111–118.