

PENGEMBANGAN PERMAINAN SUNDA MANDA BERNOMOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SD N GOTPUTUK KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN BLORA

Risma Meita Shafira^{1*}, Suyitno², Muhammad Arif Budiman³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: shavirarisma@gmail.com

Received 11 April 2024; Received in revised form 28 April 2024;

Accepted 14 Mei 2024

Abstrak

Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Salah satu cara yaitu dengan menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan uji pemahaman siswa di sekolah terutama mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas alternatif strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika ialah dengan menggunakan permainan tradisional sunda manda (engklek). Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pengembangan permainan Sunda Manda, Mendeskripsikan permainan Sunda Manda, Mendeskripsikan keterimaan permainan Sunda Manda, serta Mendeskripsikan kelayakan permainan Sunda Manda. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Hasil angket respon guru mendapatkan hasil 94% yang berarti termasuk ke dalam kategori "Sangat Efektif". Setelah media sunda manda divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka media sunda manda selesai dan valid untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Kelayakan permainan Sunda Manda berdasarkan hasil kelayakan angket keefektifan kepada guru dan angket keterimaan peserta didik yang mendapatkan hasil 86% dengan kategori "Sangat Efektif". Media sunda manda yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain yaitu peserta didik lebih senang dengan pembelajaran sambil bermain, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya.

Kata Kunci: media pembelajaran; sunda manda; Bahasa Jawa

Abstract

Games have the ability to involve students in the active learning process. One way is to use traditional games as a learning medium which aims to test students' understanding in school, especially mathematics subjects. Based on the problems above, an alternative strategy that can be used in learning mathematics is to use the traditional Sundanese game Manda (engklek). This research aims to describe the development of the Sunda Manda game, describe the Sunda Manda game, describe the acceptability of the Sunda Manda game, and describe the feasibility of the Sunda Manda game. The type of research used in this research is Research and Development (R&D), namely a series of processes or steps in developing a new product or perfecting an existing product so that it can be accounted for. The results of the teacher response questionnaire obtained a result of 94%, which means it is included in the "Very Effective" category. After the Sunda Manda media has been validated by media experts and material experts, the Sunda Manda media has been completed and is valid for use in learning in class III of elementary schools. The feasibility of the Sunda Manda game is based on the results of the effectiveness questionnaire for teachers and the student acceptance questionnaire which obtained a result of 86% in the category "Very Effective". The Sundanese Mandada media that was developed has advantages,

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

including that students enjoy learning while playing, and in groups students can socialize with their friends.

Keywords: *learning media; sunda manda; Javanese language*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dari tujuan nasional bangsa Indonesia, yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemudian dijelaskan dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi negara yang demokratis dan menjadi negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dengan adanya pembelajaran bahasa Jawa agar tidak monoton pada saat pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Menurut Arsyad, (2006 : 5) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. A. Widya & Djumaidar (2004:79) menyimpulkan "lompat jangkit adalah rangkaian suatu gerak lari, lompat dengan suatu gerakan yang tepat dari lompatan-lompatan atau tumpuan yang telah ditentukan yaitu dua kali jingkat kaki yang sama dan satu kali kaki yang lain dengan gerakan yang tidak terputus". Seperti pada materi pembelajaran pendidikan jasmani lainnya, pembelajaran lompat jangkit juga harus memperhatikan empat ranah pendidikan jasmani yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor dan fisik. Dengan dikembangkannya empat ranah tersebut harapannya akan membentuk siswa menjadi manusia seutuhnya.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arie Budiono, dkk (2014) dalam rangka untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional (engklek) terhadap hasil lompat jangkit, disebutkan bahwa: Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak yang signifikan. Persentase peningkatan adalah 13,77%. Melihat dari penelitian tindakan kelas tersebut, yang menggunakan permainan tradisional sebagai solusi alternatif peningkatan hasil belajar lompat jangkit, kami berpikir untuk membuat sebuah pengembangan dari permainan suda manda/engklek yang lebih variatif.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

10 Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa secara umum Oleh karena itu, maka di Sekolah Dasar menggunakan permainan tradisional "Sunda Manda" ini dapat berkontribusi bagi keilmuan mata pelajaran bahasa Jawa, meningkatkan hasil pembelajaran di Sekolah Dasar. Maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Permainan Sunda Manda Bernomor Sebagai Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III SDN Gotputuk".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penulis menggunakan alur berpikir Borg and Gall tetapi hanya dengan 4 tahapan saja yaitu: *Research and Information Collecting* (Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary Form of Product* (Mengembangkan bentuk awal produk), dan *Preliminary Field Testing* (Melakukan uji lapangan awal).

Penelitian ini terdiri dari 2 tahapan yaitu tahapan studi pendahuluan dan tahapan pengembangan. Tahap studi pendahuluan berisikan *setting* penelitian dan instrumen penelitian yang berisi wawancara, observasi, kuesioner/angket, dan analisis data. Tahap pengembangan berisikan validasi Desain, Revisi Desain dan Uji Coba produk.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Gotputuk pada siswa kelas 3 sebanyak 20 siswa serta angket kelayakan Media pembelajaran yang diisi oleh kepala sekolah. Adapun rumus yang digunakan untuk data angket per item sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

X : Skor jawaban responden dalam satu item

x1 : Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan 100% : konstanta

Rumus yang digunakan untuk data angket keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

Σ : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\Sigma x1$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Penyimpulan kelayakan media diidentifikasi dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan media permainan sunda manda pada pembelajaran tersebut. Adapun kriteria penilaian validator dan subjek uji coba tersajikan pada Tabel 1.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan Hasil Penilaian Validator dan Subjek Uji Coba

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-60%	Belum Efektif
0%-20%	Sangat Belum Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan sebuah penelitian. Dengan adanya studi pendahuluan, maka peneliti mendapatkan berbagai informasi penting yang dapat berguna bagi penelitiannya, studi pendahuluan ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pemberian angket. Hasil wawancara dengan ibu Ardilla Apriliana, S.Pd bahwa mata pelajaran bahasa Jawa pada kelas III SD N Gotputuk adalah bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Guru tersebut menjelaskan bahwa alat bantu pembelajaran diperoleh melalui berbagai cara, termasuk mengidentifikasi karakter siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan atau memodifikasi alat bantu yang ada, atau bahkan membuat alat bantu baru sesuai kebutuhan.

Guru menjelaskan bahwa untuk membuat pembelajaran lebih menarik, mereka sering menggunakan permainan dengan siswa, seperti tebak-tebakan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif menggunakan alat bantu pembelajaran secara bergantian. Metode pengajaran yang diterapkan mencakup aspek audio, visual, dan tulisan. Meskipun guru mengalami beberapa tantangan, seperti kurangnya semangat siswa saat menyebutkan tokoh wayang atau saat diberi tugas membuat geguritan, namun mereka berupaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Guru tersebut juga mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap penggunaan permainan Sunda Manda sebagai alat bantu pembelajaran, menandakan kesiapan mereka untuk mengadopsi inovasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kesulitan siswa, guru meyakinkan bahwa siswa tidak merasa kesulitan saat menggunakan alat bantu pembelajaran karena guru selalu memberikan pendampingan dan arahan yang diperlukan. Dengan demikian, hasil observasi wawancara menunjukkan bahwa alat bantu pembelajaran telah dimanfaatkan dengan baik di sekolah tersebut, dan guru memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan beragam alat bantu yang relevan.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media berupa media sunda manda bernomor hal ini dimaksudkan agar mempermudah peserta didik dalam materi yang dijelaskan oleh guru. Permainan sunda manda adalah salah satu alternatif yang dapat diberikan peneliti untuk menjawab persoalan tersebut. Peneliti mengembangkan permainan ini dengan cara memodifikasi

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

media sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan mengajak peserta didik menggunakan media sunda manda bernomor dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan sunda manda pada kelas III SD yang dikembangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan mengajar dikelas, selain itu media permainan sunda manda bernomor disajikan agar peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jamilah, (2017: 19- 20) menyatakan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan "Sunda Manda" yaitu (a) Nilai Kedisiplinan. Transfer nilai pada permainan engklek terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan engklek. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main. (b) Nilai Ketangkasan. Dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan engklek. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik. Penelitian pengembangan bertujuan mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dengan memberikan inovasi pada produk tersebut

Hasil Analisis Kebutuhan

Penelitian dilaksanakan dengan observasi, wawancara, dan angket, setelah melakukan wawancara kepada guru selanjutnya peneliti memberikan angket respon kepada guru sebagai upaya mengetahui respon guru, dengan hasil tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Keefektifan kepada Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
1	Penyajian				
	1. Tampilan media pembelajaran Permainan Sunda Manda meningkatkan daya tarik siswa.	√			
	2. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Pandhawa Lima		√		
	3. Petunjuk penggunaan media pembelajaran Permainan Sunda Manda sudah jelas	√			
	SKOR	11/12 × 100% = 92%			
2	Pemahaman				
	4. Media Sunda Manda dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.	√			
	5. Penyajian materi dalam media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah di pahami siswa.	√			
	SKOR	8/8 × 100% = 100%			

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB 4	B 3	C 2	K 1
3	Kompetensi				
	6. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda sesuai dengan SK.	√			
	7. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda sesuai dengan karakteristik siswa.		√		
	SKOR	7/8 × 100% = 87%			
4	Keunggulan Media Sunda Manda				
	8. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah digunakan oleh guru.		√		
	9. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah digunakan oleh siswa.	√			
	10. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah disimpan.	√			
	11. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda dapat menghidupkan suasana pembelajaran.	√			
	12. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah untuk dipindahkan	√			
	13. Media pembelajaran Permainan Sunda Manda mudah untuk dibawa (Portable)	√			
	SKOR	23/24 × 100% = 96%			
	SKOR TOTAL	49/52 × 100% = 94%			

Keterangan:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

P : Persentase yang dicari

Σ : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

Σx₁ : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

$$P = \frac{49}{52} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil keefektifan kepada guru di SD N Gotputuk terhadap media pembelajaran permainan sunda manda diperoleh hasil 94% dengan kategori sangat layak, dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon guru sebanyak 94% memberikan penilaian kategori "sangat layak" terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Sunda Manda dinilai sangat efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SD N Gotputuk, serta dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

pembelajaran siswa. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa sebagai upaya mengetahui respon siswa terkait keterimaan peserta didik, dengan hasil sebagaimana tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Keberterimaan Peserta didik

No	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Saya dapat memahami materi dengan menggunakan media permainan sunda manda.	√	
2	Saya bisa mengetahui materi pandhawa lima.	√	
3	Saya bisa mengetahui bagaimana cara menyimpulkan dari materi pandhawa lima.	√	
4	Saya bisa mengetahui karya permainan sunda manda.	√	
5	Saya lebih semangat belajar ketika di sertai media permainan sunda manda.	√	
6	Saya lebih termotivasi dengan adanya media permainan sunda manda.	√	
7	Penyajian media permainan sunda manda sangat menarik.	√	
8	Saya merasa sangat tergantung dalam memahami materi melalui media permainan sunda manda.	√	
9	Saya merasa bosan ketika penjelasan materi menggunakan media permainan sunda manda.		√
10	Saya merasa kesulitan ketika materi di sajikan menggunakan media permainan sunda manda.		√
11	Media permainan sunda manda aman digunakan untuk saya.	√	
12	Saya merasa sangat terbantu dalam memahami materi melalui media permainan sunda manda.	√	

Angket keterimaan peserta didik diberikan kepada 20 peserta didik kelas III SD N Gotputuk. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media permainan sunda manda pada pembelajaran bahasa Jawa diperoleh hasil peserta didik yang dapat memahami materi dengan menggunakan media permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, peserta didik yang mengetahui materi pandhawa lima sebanyak 18 peserta didik dan yang tidak mengetahui sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang dapat menyimpulkan materi pandhawa lima sebanyak 11 peserta didik dan yang tidak bisa sebanyak 9 peserta didik, peserta didik dapat mengetahui permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, siswa yang lebih semangat belajar ketika di sertai media permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, peserta didik yang lebih termotivasi dengan adanya media permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, 20 peserta didik menyatakan bahwa penyajian media permainan sunda manda sangat menari, peserta didik yang merasa sangat tergantung dalam memahami materi melalui media permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, peserta didik yang tidak merasa bosan ketika penjelasan materi menggunakan media permainan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

sunda manda sebanyak 20 peserta didik, peserta didik yang tidak merasa kesulitan ketika materi di sajikan menggunakan media permainan sunda manda sebanyak 20 peserta didik, 20 peserta didik merasa media permainan sunda manda aman digunakan, 20 peserta didik merasa sangat terbantu dalam memahami materi melalui media permainan sunda manda. Kesimpulannya, berdasarkan respon peserta didik, penggunaan media permainan Sunda Manda pada pembelajaran Bahasa Jawa di SD N Gotputuk sangat efektif dan mendapat dukungan yang positif dari peserta didik dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran.

Studi Pustaka

Data studi pendahuluan dan studi pustaka diperoleh bahwa di kelas III SD N Gotputuk membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi tokoh-tokoh pandhawa. Penggunaan media sebagai fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran yaitu bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Sehingga perlu dikembangkan media yang kreatif dan inovatif, berdasarkan informasi yang diperoleh, maka akan dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan sunda manda bernomor yang memuat tentang materi tokoh-tokoh pandhawa untuk menunjang pembelajaran

Deskripsi Hasil Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Produk Pengembangan Permainan Sunda Manda Bernomor Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III SDN Gotputuk. Produk pengembangan ini dapat dimanfaatkan siswa kelas III sekolah dasar dalam melakukan proses pembelajaran bahasa Jawa. Dengan dikembangkannya media permainan sunda manda bernomor sebagai media pembelajaran bahasa Jawa siswa akan merasa senang dan antusias, serta dapat pengalaman baru mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan media permainan sunda manda, sehingga media permainan sunda manda dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Gotputuk kelas III berdasarkan respon siswa, penggunaan media permainan Sunda Manda pada pembelajaran Bahasa Jawa di SD N Gotputuk sangat efektif dan mendapat dukungan yang positif dari siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran.

Pengembangan permainan sunda manda bernomor sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas III di SD N Gotputuk dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara dan observasi terlebih dahulu hingga validasi produk dan uji coba sesuai dengan langkah-langkah *Research and Development* (R&D). konten isi media permainan sunda manda adalah pembelajaran Bahasa Jawa pada materi tokoh pandawa. Langkah-langkah pengembangan media permainan sunda manda bernomor pada materi tokoh tokoh pandawa sebagai berikut:

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

1. Merancang Desain Media

Rancangan desain media dirancang sesuai dengan hasil respon guru dan peserta didik. Langkah awal yang dilakukan dalam merancang media permainan sunda manda bernomor dengan materi tokoh pandawa adalah dengan merumuskan indikator dari kompetensi dasar dipembelajaran tersebut dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	Membaca pemahaman cerita sederhana tentang wayang Pandawa	a. Siswa dapat menyebutkan tokoh pandawa b. Siswa dapat menuliskan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam cerita tokoh pandhawa.

2. Membuat Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sunda manda bernomor dengan materi tokoh wayang pandawa. Sunda manda dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk persegi panjang dan dicetak menjadi sebuah banner dengan ukuran 1m x 2m (Gambar 1) dengan tujuan agar siswa lebih mudah dalam menggunakan media tersebut. Desain media sunda manda dibuat menggunakan sebuah aplikasi, nama aplikasinya yaitu canva dan ditambahkan dengan materi yang berkaitan dengan materi tokoh wayang pandawa, dalam permainan sunda manda juga terdapat gacu yang terbuat dari kayu untuk dilemparkan ke dalam kotak tersebut.



Gambar 1. Media Pembelajaran

Prosedur permainan media sunda manda dengan materi tokoh wayang pandawa yaitu: 1) Siapkan alat terlebih dahulu seperti media yang akan di gunakan. 2) buatlah kelompok menjadi 4-5 kelompok. 3) Kemudian setiap ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan permainan nya secara bergilir. 4)

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

Kemudian 1 anggota kelompok maju main terlebih dahulu melempar gacu yang sudah di sediakan. 5) Apabila gacu yg di lempar keluar garis maka siswa mendapatkan 1 soal yang akan di jawab secara lisan

Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

Kelayakan media permainan sunda manda dengan materi tokoh wayang pandawa diperoleh validator media dan ahli materi. Melakukan validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap produk modul yang dikembangkan. Validasi media dari ahli media dilakukan oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn, M.Pd. pada tanggal 20 Oktober 2023. Hasil dari ahli media validasi tahap pertama dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Apakah media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?	√	
2	Apakah media ini mengembangkan konsep atau materi pembelajaran dengan jelas?	√	
3	Apakah media ini memiliki umur pakai yang memadai dan tidak mudah rusak?	√	
4	Apakah media ini mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik?	√	
5	Apakah media ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran?	√	
6	Apakah media ini aman digunakan oleh peserta didik?	√	

Dari hasil validasi media mendapatkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut: Media pembelajaran ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, terbukti dengan penilaian "Ya" pada aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Konsep atau materi pembelajaran dalam media ini dikembangkan dengan jelas, menunjukkan efektivitas media tersebut dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Keberlanjutan penggunaan media ini dinilai baik, dengan penilaian bahwa media ini memiliki umur pakai yang memadai dan tidak mudah rusak. Media ini efektif dalam mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Kemampuan media ini untuk memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dinilai baik, memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Keamanan penggunaan media ini oleh peserta didik terjamin, menunjukkan bahwa aspek keamanan telah diperhatikan dengan baik dalam pengembangan media pembelajaran ini. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran dengan memenuhi berbagai aspek yang diukur dalam penilaian tersebut.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

Validasi materi dari ahli materi dengan Bapak Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan materi dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2023. Hasil dari ahli materi validasi tahap kedua dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Ya	Tidak
I	Kesesuaian		
1	Kesesuaian instrument dengan teknik pengumpulan data	√	
2	Kesesuaian isi dengan data yang akan diambil	√	
3	Kesesuaian isi dengan data yang akan diambil	√	
II	Bahasa		
1	Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik	√	
2	Bahasa yang digunakan jelas, benar dan mudah dipahami	√	
3	Bahasa yang digunakan komunikatif	√	

Berdasarkan Tabel 6 mendapatkan hasil validasi materi dapat dirangkum sebagai berikut: Kesesuaian Instrumen dengan Teknik Pengumpulan Data: Sudah sesuai Kesesuaian Isi dengan Data yang Akan Diambil: Sudah sesuai. Bahasa: Susunan kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik, Bahasa yang digunakan jelas, benar, dan mudah dipahami ,Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Saran/Komentar: Saran untuk menambahkan satu soal lagi sebagai upaya untuk meningkatkan kelengkapan materi. Keseluruhan: Hasil validasi materi menunjukkan bahwa instrumen, isi, dan bahasa yang digunakan telah memenuhi standar yang diinginkan. Meskipun terdapat duplikasi dalam penomoran pada poin "Kesesuaian isi dengan data yang akan diambil", secara umum materi dianggap sudah cukup baik. Saran untuk menambah satu soal lagi dapat diimplementasikan untuk memperkaya konten dan meningkatkan kelengkapan materi. Oleh karena itu, materi dapat dianggap memerlukan sedikit penyempurnaan namun secara keseluruhan sudah mencapai tingkat kualitas yang baik.

Hasil Keterimaan Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji coba melalui angket respon peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan sunda mada yang terdiri dari 12 butir pertanyaan di isi oleh peserta didik kelas III SD N Gotputuk. Hasil angket keterimaan peserta didik yang digunakan untuk uji coba terdapat pada Gambar 2. Berdasarkan pada Gambar 2 mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase keterimaan peserta didik

X : Skor jawaban responden dalam satu item

x1 : Skor jawaban maksimal dalam satu item

100% : konstanta

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

$$X = 189$$

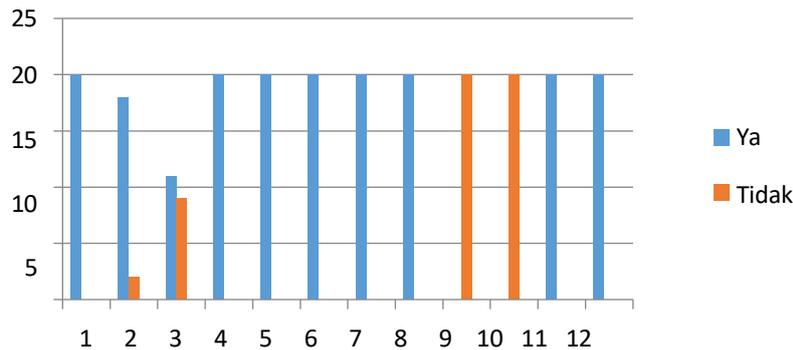
$$x1 = 240$$

$$P = \frac{189}{240} \times 100\%$$

$$P = 0,7875 \times 100\%$$

$$P = 78,75 \text{ dibulatkan menjadi } 79 \%$$

Jadi persentasi dari hasil angket keterimaan peserta didik adalah 79% dengan kategori efektif.



Gambar 2. Hasil Angket Keterimaan Peserta Didik

Hasil keefektifan Guru

Berdasarkan hasil uji coba melalui angket keefektifan guru setelah proses Hasil Angket respon guru untuk uji coba terdapat pada Tabel 7. Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil analisis angket respon guru mendapatkan persentase skor total sebesar 94% dengan kategori "Sangat Efektif".

Tabel 7. Hasil Angket Keefektifan Kepada Guru

No	Aspek yang diteliti	Skor	Skor Ideal	Presentase (%)
1	Penyajian	11	12	92
2	Pemahaman	8	8	100
3	Kompetensi	7	8	87
4	Keunggulan Media Sunda Manda	23	24	96
Jumlah				375
Rata-rata Persentase				94

Hasil Kelayakan Angket Keefektifan Kepada Guru dan Angket Keterimaan Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji coba melalui angket keefektifan guru dan angket keterimaan peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan sunda manda kelas III SD N Gotputuk. Selanjutnya mencari hasil kelayakan angket keefektifan guru dan angket keterimaan peserta didik. Tujuannya untuk melihat kelayakan media permainan sunda manda dalam pembelajaran. Tabel 8 menunjukkan Kriteria hasil angket keefektifan guru dan angket keterimaan peserta didik

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

Tabel 8. Kriteria Hasil Angket Keefektifan Guru dan Angket Keterimaan Peserta Didik

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 60%	Belum Efektif
0% - 20%	Sangat Belum Efektif

Hasil angket keefektifan kepada guru dengan presentase 94% dan hasil angket keterimaan peserta didik dengan presentase 79%, maka rata-ratanya adalah 86,5% dibulatkan menjadi 86%. Berdasarkan hasil kelayakan angket keefektifan kepada guru dan angket keterimaan peserta didik yang mendapatkan hasil 86% dengan kategori sangat efektif

Pokok Temuan

Pokok temuan dihasilkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran materi mengenai tokoh wayang pandawa kelas III Sekolah Dasar.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Untuk menambah minat dan motivasi peserta didik dalam belajar materi tokoh wayang pandawa maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar peserta didik yaitu media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan peserta didik lebih aktif (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 120). Ahli mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi. 4) Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Irwandi dan Juriah, 2016: 35).

Arsyad (2011) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Membangkitkan semangat belajar peserta didik. 2) Membantu keefektifan proses pembelajaran. 3) Meningkatkan mutu pendidikan. 4) Meminimalisir sifat pendidik yang masih tradisional atau kaku. 5) Pembelajaran yang lebih logis dan sistematis. 6) Pembelajaran lebih konkrit. 7) Memperjelas pesan yang disampaikan. 8) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat. 9) Terjadinya interaksi yang lebih antara guru dengan peserta didik. 10) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

Keefektifan permainan Sunda Manda dari pendapat ahli tersebut berkaitan dengan penelitian yaitu bahan pengajaran lebih jelas maknanya ketika guru menggunakan media pembelajaran sunda manda materi tokoh wayang pandawa maka peserta didik akan lebih paham dalam menerima pembelajaran, pengajaran

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik berani maju ke depan dan ikut terlibat aktif dalam penggunaan media

Setelah melakukan validasi media, selanjutnya peneliti melakukan validasi materi, validasi materi dari ahli materi dengan Bapak Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan materi dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2023 mendapatkan Hasil validasi materi menunjukkan bahwa instrumen, isi, dan bahasa yang digunakan telah memenuhi standar yang diinginkan. Meskipun terdapat duplikasi dalam penomoran pada poin "Kesesuaian isi dengan data yang akan diambil", secara umum materi dianggap sudah cukup baik. Saran untuk menambah satu soal lagi dapat diimplementasikan untuk memperkaya konten dan meningkatkan kelengkapan materi. Oleh karena itu, materi dapat dianggap memerlukan sedikit penyempurnaan namun secara keseluruhan sudah mencapai tingkat kualitas yang baik.

Keberterimaan permainan Sunda Manda didapatkan melalui uji coba pada peserta didik kelas III SD N Gotputuk dan memberikan angket respon peserta didik yang mana mendapatkan hasil berdasarkan respon peserta didik yaitu penggunaan media permainan Sunda Manda pada pembelajaran Bahasa Jawa di SD N Gotputuk sangat efektif dan mendapat dukungan yang positif dari peserta didik. Hal ini berguna untuk memahami serta menguasai materi pembelajaran serta peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Izati dan Pratiwi (2016: 35) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional yaitu: 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. 3) Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak. 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. 5) Mengembangkan kecerdasan natural anak. 6) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. 7) Mengembangkan kecerdasan musical anak. 8) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. 9) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Peneliti juga memberikan angket respon guru dan hasil angket respon guru mendapatkan hasil 94% yang berarti termasuk ke dalam kategori "Sangat Efektif". Setelah media sunda manda divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka media sunda manda selesai dan valid untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Kelayakan permainan Sunda Manda berdasarkan hasil kelayakan angket keefektifan kepada guru dan angket keterimaan peserta didik yang mendapatkan hasil 86% dengan kategori "Sangat Efektif". Media sunda manda yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain yaitu peserta didik lebih senang dengan pembelajaran sambil bermain, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam pengembangan suatu produk baru atau

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan untuk memperoleh media pembelajaran yaitu tahap studi pendahuluan yang di dalamnya terhadap setting penelitian yaitu di SDN III Gotputuk, Instrumen penelitian yang di dalamnya meliputi wawancara terhadap guru dan kepala sekolah, kemudian observasi kemudian pemberian kuesioner/angket, untuk kemudian dianalisis apakah layak atau tidak untuk di terapkan media pembelajaran. Kemudian ada tahap pengembangan yang meliputi validasi desain yang mana desain tersebut dinilai oleh ahli materi dan ahli media, kemudian revisi desain jika ada desain yang dirasa kurang pas, dan yang terakhir yaitu uji coba produk yang mana hal ini dilakukan di SDN III Gotputuk di Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. Engklek atau Sunda Manda merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melompat lompat pada kolom yang telah dibuat, untuk bentuk kolom sendiri masing-masing daerah memiliki hal yang berbeda, namun cara bermainnya sama, yaitu melompati kolom yang telah dibuat dengan satu kaki. Alat yang digunakan yaitu potongan genteng dan keramik. Pada saat bermain potongan genteng tersebut dilempar ke kotak yang telah ditentukan kemudian di ambil dengan cara melompat dengan satu kaki dan kembali lagi ke garis star. Adapun manfaat permainan ini ialah dapat melatih fisik motorik, ketangkasan, keseimbangan dan sosial emosional. Hasil analisis keefektifan kepada guru berdasarkan aspek yang dinilai dari penyajian dengan Skor 92%, pemahaman memiliki Skor 100%, kompetensi dengan Skor 87%, keunggulan media dengan skor 96%. Jika di total maka akan mendapatkan Skor rata-rata yaitu 94% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba keterimaan peserta didik melalui angket dengan 12 poin pertanyaan didapatkan Skor 79% dengan kategori efektif. Sedangkan terhadap keefektifan guru di dapatkan skor 94% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra.
- Adi, B. S. (2014). Permainan Kecil "Sunda Manda" Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini. *Dinamika Pendidikan*, 21(01).
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Aisyah, A., Marzuki, M., & Puspitawati, I. D. (2013). Peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional engklek (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers), h. 126.
- Aprili, Isnani Sara., Supriatna, Eka&Triansyah Andika. (2020). "Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa*. Vol. 9 No. 3 tahun 2020. Pontianak: Progam Studi Pendidikan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

Jasmani FKIP Untan Pontianak.

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiono, A., Yunitaningrum, W., & Atiq, A. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Lompat Jangkit Siswa XI Ips2 Sman 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(7).
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202-209.
- Darmayanti, S., & Wibowo, U. (2014). "Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 2. No. 2. Hal. 223- 234.
- Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 91.
- Dito Ari Prayoga. (2018). *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android*|| 3: 65.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, Moh. Hafid. (2010). *Local Wisdom dalam Tembang Macapat Madura*. OKARA. Vol. 1. Tahun X. Mei 2015. Hal 55-72.
- Fauzi, U. (2016). *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Hapsari, Agni Era. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Scholaria*, Vol. 7, No. 1, h. 5
- Hurlock B, E. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi keenam (Terjemhan oleh Meitsari Tjadrasa, dan Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. (2007). *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia*. Laporan Hasil Survey. Malang : Fakultas Psikologi UMM.
- Jamilah, Ruhil Jamil. (2017). *Peran Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Mukhlisin Medan Ta. 2016/2017*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media.
- Khazanah, Dewianti. (2012). *Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan di Dusun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember*. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Volume 3 Nomor 2 Desember 2012*. Hal. 1-11.
- Lailah R. & Rohayati S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*,|| t.t., 1.
- Laksono, Kisyani. (2009) . *Dialektologi*. Unesa University Press. Surabaya.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). Perancangan Pengendalian Internal Arus Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest (Studi Kasus: Pt Es Hupindo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58-63.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Montolalu, dkk (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- 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.
- Noor Hasyim & Ati Bahiyati Utami Putri. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional engklek Melalui Teknologi Digital Interaktif, *JURNAL RUPA*, Vol.2 No.2, hlm.122.
- Nor Izati & Hardiyanti Pratiwi. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswajja persindo), h. 35.
- Novi Mulyani. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta, Diva Press, hlm 112.
- Nunu, Mahnun. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*|| 37: 29.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Rachmawati, Yeni, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Kencana. Siyoto dan Sodik A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*. Yogyakarta: BPNB.
- Sujirtiningsih. (2015). *Pengembangan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional*, (Tangerang: Panja Simpati), h. 27.
- Suryani, Setiawan dan Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 9. 2.
- Syafruddin Nurdin & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers). h. 120.
- Ulya, Himmatul. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. (Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus), h. 373.
- Wahyuningsih, Sri. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20165>

- Widya, A. & Djumaidar, M. (2004). *Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yulita R. (2017) . *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa), hlm. 13.
- Yunita Munandar. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS 02 Raman Utara Kabupaten lampung Timur*. h. 13.