

## ABSTRAK

**Yanti, Ni Gusti Putu Ayu Pertami (2026).** Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar. Program Studi Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha. Tesis ini telah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Drs. I Wayan Kertih, M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, pendidikan IPS, permainan tradisional engklek, motivasi belajar, kemampuan bernalar kritis

Proses pembelajaran ilmu sosial masih didominasi oleh teknik pengajaran tradisional, yang kurang berhasil dalam menumbuhkan antusiasme siswa untuk belajar dan kemampuan berpikir kritis, meskipun telah diakui pentingnya bahan ajar yang kreatif dan sensitif terhadap budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menutup kesenjangan pengetahuan dalam pembuatan dan efektivitas bahan ajar yang didasarkan pada permainan klasik, terutama dalam hal mendorong motivasi dan kemampuan berpikir kritis. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan bahan ajar berbasis permainan klasik Engklek dan mengevaluasi keefektifan, validitas, serta kegunaannya dalam mendorong siswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi yang melibatkan spesialis media, ahli materi pelajaran, instruktur, dan siswa kelas delapan di SMPN 2 Banjar, Bali, menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan (R&D) berdasarkan paradigma ADDIE. Sampling purposif digunakan untuk memilih subjek dalam analisis efektivitas. Analisis kualitatif dan kuantitatif dilakukan terhadap data. Dengan nilai p uji t berpasangan ( $p < 0,05$ ), hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ilmu sosial yang berhasil dibuat terbukti sangat layak, praktis, dan secara statistik bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis. Dengan membuktikan bahwa sumber daya pembelajaran berbasis permainan konvensional dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif sekaligus menjaga nilai-nilai budaya daerah, penelitian ini memberikan kontribusi bagi perkembangan bidang pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih bermakna, menginspirasi, dan berakar pada budaya ketika permainan tradisional diintegrasikan ke dalam pembelajaran ilmu sosial sebagai strategi pedagogis yang efektif. Untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan kognitif dan afektif, para peneliti di masa mendatang didorong untuk mengembangkan bahan ajar yang didasarkan pada kearifan lokal dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## ABSTRACT

**Yanti, Ni Gusti Putu Ayu Pertami (2026).** *Development of Social Studies Learning Media Based on the Traditional Game of Engklek in Fostering Learning Motivation and Critical Reasoning Skills of Grade VIII Students at SMP Negeri 2 Banjar.* Universitas Pendidikan Ganesha Graduate Program, Social Studies Education Study Program. The supervisor has examined and approved this thesis. I: Professor Dr. I Wayan Kertih, M.Pd., and Supervisor II: Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

**Keywords:** *learning media, social studies education, traditional engklek game, learning motivation, critical reasoning skills*

*Even though the value of creative and culturally sensitive learning materials has been acknowledged, traditional teaching approaches still predominate in social studies education, which is not the best way to develop students' motivation to learn and their capacity for critical thought. The goal of this project is to close the knowledge gap about the creation and efficacy of learning materials based on classic games, particularly in terms of encouraging motivation and critical thinking abilities. In order to improve students' learning motivation and critical thinking abilities, this study will create educational materials based on the classic game of Engklek and evaluate their validity, usefulness, and efficacy. Data were gathered through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation involving media specialists, subject matter experts, instructors, and eighth-grade students at SMPN 2 Banjar, Bali, using a Research and Development (R&D) design based on the ADDIE paradigm. Purposive sampling was used to choose the effectiveness subjects. Both qualitative and quantitative analyses were performed on the data. With a paired t-test value of ( $p < 0.05$ ), the outcomes of this development demonstrate that the successfully created social studies learning medium is highly viable, practical, and statistically useful in boosting learning motivation and critical reasoning skills. This study contributes to the field of education by showing that traditional game-based teaching media can simultaneously develop cognitive and affective learning outcomes while maintaining local cultural values. These implications indicate that the integration of traditional games is an efficient pedagogical technique in teaching social studies to make it more meaningful, motivating, and culturally rooted. Thus, future researchers are recommended to develop learning media based on cultural wisdom that is relevant to students' needs so that they can maximally foster other cognitive and affective abilities*