

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan beberapa subbab mengenai (1) latar belakang permasalahan; (2) masalah yang teridentifikasi; (3) batasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan meneliti; (6) manfaat studi pengembangan; (7) spesifikasi pengembangan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan studi; dan (10) penjelasan istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, proses pendidikan diartikan sebagai suatu proses terstruktur yang menciptakan lingkungan belajar di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka. Untuk menciptakan generasi yang unggul, berakhlak mulia, dan sangat kompetitif menuju Indonesia Emas 2045, pendidikan memegang peranan yang sangat penting mewujudkan masyarakat yang maju, mandiri, dan berkepribadian dalam kebudayaan.

Salah satu faktor yang menentukan keefektifan pembelajaran yaitu motivasi belajar. Individu peserta didik akan belajar secara efektif dengan adanya elemen pendorong, yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam belajar jika motivasi yang dimilikinya sangat tinggi. Motivasi Belajar sebagaimana yang dikemukakan Sardiman (2018) merupakan suatu elemen penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Perubahan energi di dalam diri siswa

umumnya dapat dibuktikan dengan munculnya perasaan dan perubahan reaksi dalam mewujudkan target dalam suatu aktivitas pembelajaran (Mc Donald (dalam, Kompri, 2016). Jadi dengan demikian dapat dikemukakan bahwasannya motivasi belajar ialah suatu penggerak secara keseluruhan yang muncul dalam psikis diri siswa sehingga mengakibatkan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya peran motivasi belajar murid pada suatu proses belajar.

Selain Motivasi Belajar, Kemampuan Bernalar Kritis siswa juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Rahardhian (2022) mengemukakan bahwa Berpikir kritis berarti suatu kecakapan untuk menganalisis informasi secara sistematis, menerapkan penalaran logis, dan melakukan pengambilan keputusan yang tepat. Dalam konteks ini, berpikir kritis berkaitan dengan kapabilitas untuk menelaah asumsi, mempertimbangkan argumen, mengemukakan penilaian yang valid, serta merespons masalah yang muncul. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa beberapa kapabilitas ini mendukung siswa untuk bertindak secara rasional, terarah, dan terorganisir dalam merespons sejumlah masalah. Hal tersebut menunjukkan peran penting Kemampuan Bernalar Kritis siswa dalam suatu pembelajaran.

Namun demikian, perkembangan teknologi akhir-akhir ini memberikan dampak terhadap Motivasi Belajar dan juga Kemampuan Bernalar Kritis siswa. Pada era digital saat ini, kemajuan teknologi dan penyebaran gadget telah membawa perubahan besar pada perilaku dan gaya hidup siswa. Penelitian yang dilakukan Kartini dan Dewi (2021) mengungkapkan bahwa, penggunaan gadget

yang berlebihan dapat menurunkan interaksi sosial, kreativitas, dan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik serta permainan tradisional. Ini menunjukkan bahwa secara esensial, kemajuan teknologi dan penyebaran gadget dapat berimplikasi pada rendahnya Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa.

Generasi muda (siswa) pada era digital saat ini cenderung lebih mengenal permainan digital seperti *Mobile Legends* atau *Free Fire* daripada permainan tradisional seperti *engklek*, *gobak sodor*, *congklak*, atau *bentengan* yang sarat nilai sosial dan budaya serta membutuhkan kemampuan bemikir kritis dan kreatif. Persepsi ini beriringan dengan dikemukakan Elan et al., (2023) yakni, permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, melainkan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan nilai-nilai gotong royong, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, Pemerintah melalui Visi Indonesia Emas 2045 menegaskan bahwa keberhasilan pembangunan sumber daya manusia tidak sekedar bergantung dengan elemen intelektual dan teknologi, melainkan juga pelestarian berbagai nilai budaya dan karakter bangsa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Fenomena tersebut tentu menjadi keprihatinan bersama, sebab siswa sebagai generasi muda yang akan menjadi penggerak Indonesia Emas 2045 justru mulai melupakan akar budaya dan nilai karakter yang melekat pada permainan tradisional, di samping perannya dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya. Berkenaan dengan itu, Prakasa, Maryati, dan Yasa (2023) mengemukakan bahwa, penanaman nilai-nilai pendidikan karakter harus diintegrasikan ke dalam sumber belajar dan aktivitas siswa sehingga nilai-nilai

luhur yang melekat pada permainan tradisional dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diberikan memiliki peran penting dalam menumbuhkembangkan pemahaman siswa pada dinamika sosial, budaya, dan nilai-nilai kehidupan di masyarakat. Selain menguasai pengetahuan, pendidikan ilmu sosial menuntut siswa untuk mampu memecahkan masalah, menganalisis fenomena sosial, dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Sapriya, 2017). Salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum Indonesia adalah ilmu sosial, yang bertujuan untuk mengubah siswa sebagai warga negara demokratis dengan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya, bertindak secara bertanggung jawab, dan berpikir kritis.

Kenyataan ini menyiratkan bahwa pendidikan IPS seharusnya berfokus pada pengembangan karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual bermakna serta tingkat motivasi yang tinggi, selain informasi kognitif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa karena metode menghafal dan ceramah masih mendominasi, pendidikan ilmu sosial sering dianggap membosankan. Penelitian Marjito dan Nurhalipah (2018) menunjukkan bahwa dorongan belajar yang siswa miliki pada pembelajaran IPS cenderung rendah. Penyebabnya, materi IPS dianggap terlalu teoretis dan kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Selain itu, Kemampuan Bernalar Kritis siswa juga masih rendah karena kurangnya aktivitas yang menantang berpikir dan eksploratif (Faizi, 2023). Pembelajaran IPS di era abad 21 tidak cukup hanya

menekankan pada hafalan, melainkan harus mampu menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sejalan dengan penelitian Evariani, Kertih, dan Haris (2018) juga menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan prestasi belajar IPS dibandingkan dengan metode konvensional.

Sebagaimana terlihat dari pengamatan awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Banjar, pengajaran ilmu sosial masih menghadapi sejumlah kendala. Pertama, ceramah dan buku teks masih menjadi bagian utama dari metode pengajaran tradisional. Seperti yang ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme dalam kegiatan belajar, penurunan prestasi siswa, dan kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi, hal ini dapat mengakibatkan rendahnya motivasi siswa. Kedua, Kemampuan Bernalar Kritis siswa masih terbatas. Sebagian besar siswa hanya menghafal materi tanpa mampu menghubungkannya dengan permasalahan nyata di masyarakat.

Mengacu pada hasil survey terbatas yang dilakukan, Tabel 1.1 menampilkan motivasi belajar siswa yang rendah pada proses belajar IPS.

Tabel 1.1
Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 2 Banjar
dalam Pembelajaran IPS

No.	Kriteria Motivasi	Jumlah Siswa	
		N	%
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Selalu tampak	4	12,90
2.	Sering tampak	8	25,81
3.	Kadang tampak	10	32,26
4.	Tidak Tampak	9	29,03
Total		31	100,00

Sumber: Pengolahan data hasil survei terbatas, 2025

Catatan: Indikator Motivasi Belajar yang dilibatkan adalah: partisipasi aktif dalam diskusi, antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar siswa

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1, mayoritas siswa (61,29%) masih kurang termotivasi untuk mempelajari ilmu sosial. Kemampuan berpikir kritis anak-anak terpengaruh oleh fenomena ini. Hasil kuis harian siswa, yang ditampilkan pada Tabel 1.2, membuktikan hal ini.

Tabel 1.2
Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas VIII.4 dalam Pembelajaran IPS

No.	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	
		N	%
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	\geq KKM (\geq 69)	13	41,93
2.	$<$ KKM ($<$ 69)	18	58,07
Total		31	100,00

Sumber: Pengolahan data hasil survei terbatas, 2025

Sebagian besar nilai kuis harian siswa masih belum mencapai nilai kelulusan minimum yang disyaratkan (69), sebagaimana terlihat pada Tabel 1.2. Hasil ini merepresentasikan adanya hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis. Hasil belajar siswa yang kurang sesuai target biasanya merupakan konsekuensi dari motivasi belajar siswa yang kurang maksimal. Metode pengajaran guru di kelas sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor yang mengakibatkan motivasi yang rendah dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Dengan demikian, guru memerlukan bahan ajar yang kreatif, menarik bagi siswa, dan relevan dengan konteks sosiobudaya mereka. Pendekatan yang potensial salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, salah satunya adalah *engklek*, yang sudah dikenal luas di

masyarakat. *Engklek* merupakan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik, ketelitian, strategi, serta interaksi sosial antar pemain.

Permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal masyarakat Indonesia, seperti *engklek*, menyimpan potensi besar sebagai sarana edukatif yang menyenangkan dan mengandung nilai-nilai karakter, penalaran kritis serta sosial. *Engklek*, yang biasanya dilakukan anak-anak melalui suatu aturan dengan melompati kotak-kotak yang digambar di tanah, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan kolaboratif. Selain mempertahankan warisan budaya lokal, pemanfaatan permainan ini juga dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap materi IPS yang berkaitan dengan lingkungan, interaksi sosial, maupun nilai-nilai budaya.

Permainan *engklek*, dalam hal ini tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga sarat nilai pendidikan seperti sportivitas, pemecahan masalah, strategi, serta kepatuhan pada aturan. Jika permainan ini diadaptasi menjadi media pembelajaran, maka siswa dapat belajar IPS secara lebih kontekstual, menyenangkan, sekaligus melestarikan budaya lokal. Berdasarkan pernyataan Supriatin dkk., (2022), *engklek* sering disebut juga *sondah*, merujuk pada permainan tradisional yang umumnya dimainkan di halaman, di mana pesertanya akan membentuk kotak-kotak dan melakukan lompatan antar kotak tersebut. Menurut Kurniati (2016), permainan melalui *Engklek* atau *Sondah* mampu melatih pengembangan kecakapan sosial meliputi kompetensi saling berkolaborasi, keahlian dalam menyesuaikan diri, keterampilan alat berinteraksi, keterampilan

dalam mengontrol diri, potensi diri untuk berempati, kesadaran untuk menuruti peraturan dan disiplin, serta karakter untuk mengapresiasi individu lainnya.

Keberadaan Engklek sebagai salah satu permainan tradisional kini mulai tergerus oleh modernisasi dan lambat laun ditinggalkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya revitalisasi untuk mempertahankan eksistensi budaya permainan tradisional ini. Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum Merdeka, khususnya dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang mengusung tema “Kearifan Lokal”. Tema ini bertujuan untuk membentuk keingintahuan dan kompetensi menemukan terhadap siswa dengan aktivitas analisis kebudayaan dan kearifan lokal di lingkungan sekitar (Kemendikbudristek, 2022). Implementasi di tingkat satuan pendidikan dapat dimulai dengan inventarisasi permainan tradisional yang ada di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, pihak sekolah dan guru memegang peran krusial untuk melakukan kajian mendalam terlebih dahulu terkait dengan norma filosofis dan kearifan lokal yang termuat pada permainan tradisional tersebut sebelum diintegrasikan dalam pembelajaran maupun diperkenalkan kepada peserta didik.

Engklek merupakan salah satu bentuk permainan lokal yang telah dikenal anak-anak. Dilihat dari wujud dan konsepnya, permainan *engklek* mempunyai ragam jenis, yang mengandung berbagai elemen matematika (Anggraini & Pujiastuti, 2020; Irawan, 2018; Mulyasari et al., 2021; Utami et al., 2018). Permainan *Engklek* ialah permainan lokal yang dilakukan dengan melompat di bidang datar yang digambar di atas tanah menggunakan satu atau dua kaki.

Integrasi permainan *engklek* ke dalam media pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan aktif pada kegiatan belajar. Melalui permainan *engklek*, siswa diajak untuk memahami materi IPS dalam konteks nyata, seperti pembahasan tentang norma sosial, keberagaman budaya, atau kehidupan masyarakat desa dan kota. Selain itu, interaksi dalam permainan juga mampu menumbuhkan rasa kepedulian sosial antar siswa.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini berupaya guna menciptakan media dalam belajar IPS berbasis permainan *engklek* sebagai representasi kearifan lokal, dan mengkaji pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar serta Kemampuan Bernalar Kritis siswa pada jenjang SMP. Diharapkan, media yang dikembangkan tidak sekedar berguna pada peningkatan efektivitas pembelajaran, ini juga mempertahankan kelestarian permainan tradisional *engklek* kian semakin ditinggalkan. Pemanfaatan potensi budaya lokal dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar merupakan langkah strategis dalam pembelajaran IPS. Pendapat ini sesuai dengan studi Mahendra dkk., (2022) yang menekankan bahwa, peninggalan budaya dan situs lokal memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah yang kontekstual bagi siswa. Permainan tradisional *Engklek* pada lingkup ini, diangkat tidak hanya menjadi permainan, tetapi menjadi media dalam memberikan siswa kesempatan mempelajari nilai budaya yang terbentuk di lingkungannya.

Engklek dapat diadaptasi sebagai media ajar pada situasi pembelajaran IPS dengan cara menyenangkan dan edukatif. Misalnya dengan menyisipkan pertanyaan atau tantangan terkait materi IPS di setiap petak permainan. Integrasi

permainan tradisional ke dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting. Ni'mah & Affrida (2025) mengemukakan bahwa, pengintegrasian permainan berbasis lokal pada suatu proses belajar mampu mengembangkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif, kinestetik, dan kontekstual. Sutyarningsih et al. (2025) mengemukakan bahwa, pengintegrasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran dapat melatih Kemampuan Bernalar Kritis, karena siswa harus berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah yang muncul dalam proses bermain. Zein & Rahayu (2022) mengemukakan bahwa internalisasi permainan lokal pada situasi belajar bisa menjadi wadah dalam melestarikan permainan tradisional yang relevan dengan semangat pendidikan berbasis kearifan lokal.

Pembuatan media ajar pendidikan sosial melalui permainan lokal yaitu *engklek* tidak hanya menjadi inovasi pendidikan yang kreatif, tetapi juga merupakan strategi penting dalam menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya bangsa. Melalui pengintegrasian permainan tradisional *engklek*, murid dapat termotivasi untuk belajar IPS melalui prosedur yang menyenangkan, sekaligus diarahkan untuk memahami serta menjaga identitas dan nilai-nilai budaya Indonesia sebagai bagian dari upaya mewujudkan generasi berkarakter menuju Indonesia Emas 2045. Di SMP Negeri 2 Banjar, pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi solusi konkret dalam meningkatkan dorongan belajar sekaligus keahlian berpikir tinggi pada kelas VIII. Lebih lanjut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal, berbeda dari penelitian

sebelumnya yang cenderung berfokus pada media digital atau permainan modern. Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, media pengajaran berbasis permainan *Engklek* yang dikembangkan dalam proyek ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, interaksi, serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Mengingat berbagai tantangan yang ditimbulkan oleh globalisasi digital, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pembelajaran ilmu sosial yang kreatif, kontekstual, dan berakar pada konteks lokal, yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan uraian fenomena yang terjadi, permasalahan yang telah ditemukan adalah :

- 1.2.1. Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Banjar relatif didominasi menggunakan buku pelajaran dan metode ceramah.
- 1.2.2. Motivasi belajar siswa yang kurang maksimal, terbukti dari minimnya antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 1.2.3. Kemampuan bernalar kritis siswa belum berkembang optimal, karena pembelajaran cenderung menekankan hafalan.
- 1.2.4. Media pengajaran yang guru terapkan cenderung belum bervariasi dan kontekstual dengan kehidupan siswa.
- 1.2.5. Permainan tradisional engklek yang kaya nilai edukatif belum pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan identifikasi permasalahan yang diperoleh, maka perlu diberikan batasan masalah yang dikaji agar studi ini lebih terarah. Pembatasan masalah dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1.3.1 Media ajar yang fokus disusun meliputi media pengajaran IPS berlandaskan permainan lokal *Engklek*.
- 1.3.2 Subjek penelitian yang dilibatkan hanya siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar beserta guru IPS yang bertugas di satuan pendidikan tersebut.
- 1.3.3 Variabel yang dikaji sebagai implikasi dari diterapkannya Media Pembelajaran IPS berbasis Nilai-Nilai Permainan Tradisional *Englek*, terbatas hanya pada Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa.
- 1.3.4 Materi IPS yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar kelas VIII pada Kurikulum Merdeka, yaitu Pemanfaatan Lingkungan Sekitar dalam Pemenuhan Kebutuhan Ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan temuan masalah dan batasan yang diteliti pada deskripsi tersebut, masalah yang dirumuskan dalam studi pengembangan ini meliputi sejumlah hal berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang dikembangkan untuk meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar?

- 1.4.2 Bagaimana karakteristik pembelajaran IPS dengan diterapkannya Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek*?
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang dikembangkan untuk meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang dikembangkan dalam meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar?
- 1.4.5 Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek* yang dikembangkan dalam meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah yang disusun, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yang dilakukan, yaitu:

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media belajar pada IPS dengan permainan lokal *Engklek* yang dikembangkan guna meningkatkan motivasi serta keterampilan bernalar kritis pada siswa kelas VIII SMPN 2 Banjar.
- 1.5.2 Menganalisis karakteristik pembelajaran IPS dengan diterapkannya Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional *Engklek*.

- 1.5.3 Menganalisis kelayakan media IPS yang dikembangkan berlandaskan permainan lokal *Engklek* guna meningkatkan motivasi dan kompetensi penalaran kritis siswa kelas VIII SMP N 2 Banjar.
- 1.5.4 Menganalisis efektivitas media ajar IPS yang dikembangkan dengan berlandaskan permainan lokal *Engklek* agar meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan penalaran kritis pada siswa kelas VIII di SMP N 2 Banjar.
- 1.5.5 Menganalisis kepraktisan dari media ajar IPS yang dikembangkan berlandaskan permainan lokal *Engklek* guna meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi bernalar kritis siswa kelas VIII SMP N 2 Banjar.

1.6 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi dari segi empiris terhadap pembelajaran IPS, khususnya dalam penyusunan media ajar berlandaskan permainan lokal di masyarakat serta pengaruhnya terhadap semangat belajar serta kompetensi berfikir kritis pada siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dinilai dari signifikansi praktisnya, terdapat sejumlah kegunaan yang diharapkan dalam studi pengembangan yang dilakukan, di antaranya:

- 1) Bagi guru: produk yang dihasilkan dapat menyediakan media pembelajaran alternatif yang kreatif dan kontekstual serta berbasis budaya lokal.

- 2) Bagi siswa: produk yang dihasilkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar, melatih bernalar atau berpikir kritis, serta mengenal kembali permainan tradisional.
- 3) Bagi sekolah: produk yang dihasilkan dapat mendukung program pelestarian budaya lokal dalam pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti lainnya : produk yang dihasilkan bisa dijadikan referensi sebagai pengembangan media serupa pada mata pelajaran lain.

1.7 Spesifikasi Pruduk Penelitian dan Pengembangan

Spesifikasi dari produk yang berhasil diciptakan berbentuk media ajar IPS berintegrasi permainan tradisional *Engklek*, meliputi :

- 1.7.1. Produk yang dibuat didesain dalam bentuk media belajar (permainan tradisional *Engklek*) yang mengintegrasikan materi IPS kelas VIII dengan permainan *engklek*.
- 1.7.2. Produk yang dihasilkan berupa papan permainan *engklek* yang disetiap kotaknya dimodifikasi dengan menyertakan materi maupun soal-soal IPS sehingga menyebabkan siswa termotivasi untuk belajar (Motivasi Belajar) dan mengembangkan kemampuan beripkir kritisnya (Kemampuan Bernalar Kritis).
- 1.7.3. Produk yang dihasilkan memuat buku pedoman yang memudahkan guru maupun siswa.
- 1.7.4. Produk yang dihasilkan memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya:

- 1) Praktis digunakan di kelas maupun di luar kelas dengan sarana sederhana.
- 2) Permainan *engklek* yang dicanangkan menyebabkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan kontekstual.
- 3) Melatih *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dengan tantangan dalam permainan tidak hanya berupa hafalan, melainkan studi kasus yang menuntut siswa untuk menganalisis dan bernalar kritis sebelum melangkah ke petak berikutnya
- 4) Berbasis Kearifan Lokal (*Local Wisdom*), media ini turut melestarikan budaya tradisional yang mulai ditinggalkan, sekaligus membangun.

1.8 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Urgensi produk yang dirancang pada studi pengembangan ini dapat dikemukakan, yaitu :

- 1.8.1. Menyediakan alternatif solusi pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan menyenangkan.
- 1.8.2. Menumbuhkan kemampuan bernalar kritis siswa
- 1.8.3. Mendukung pelestarian budaya lokal dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran.
- 1.8.4. Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Banjar memakai pemahaman inovatif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

- 1) Materi IPS yang digunakan untuk diintegrasikan ke dalam permainan tradisional *engklek* dinilai sudah sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
- 2) Berbagai faktor lainnya yang dapat berdampak pada motivasi belajar dan kompetensi bernalar kritis siswa dinilai sama, sehingga yang mempengaruhinya adalah media ajar IPS dengan permainan lokal *Engklek* yang dikembangkan pada penelitian serta pengembangan ini.
- 3) Siswa yang bersekolah di SMP Negeri 2 Banjar berasal dari kawasan wilayah yang mengenal permainan tradisional *Engklek*, sehingga produk yang diciptakan pada studi ini diterapkan pada kawasan bersangkutan (SMP Negeri 2 Banjar).
- 4) Guru IPS yang mengajar di SMP Negeri 2 Banjar bersedia menggunakan produk yang dikembangkan dalam membelajarkan IPS.

1.9.2. Keterbatasan:

- 1) Penelitian hanya dilakukan di SMP Negeri 2 Banjar sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan secara luas karena disadari bahwa kebutuhan dan minat belajar siswa memiliki perbedaan dan permainan tradisional yang lain.
- 2) Produk dikembangkan hanya untuk materi IPS kelas VIII, yaitu Pemanfaatan Lingkungan Sekitar dalam Pemenuhan Kebutuhan Ekonomi.

- 3) Uji efektivitas dilakukan dalam kawasan terbatas, sehingga dampak jangka panjang belum terukur.

1.10 Penjelasan Istilah

- 1.10.1 Pengembangan: Sebuah proses ilmiah atau metode terancang yang dimanfaatkan agar menciptakan produk baru ataupun menyempurnakan hal yang pernah ada.
- 1.10.2 Media Pembelajaran: Suatu sarana yang dapat dipergunakan sebagai penyampai pesan (bahan pembelajaran) dari pemberi informasi dan penerimanya agar dapat terstimulasi pikiran, perasaan, perhatiannya, serta keinginan siswa sehingga pembelajarannya terbentuk secara efektif.
- 1.10.3 Permainan Tradisional: aktivitas bermain yang berasal dari budaya masyarakat dan diturunkan secara turun temurun.
- 1.10.4 *Engklek*: Permainan tradisional anak-anak yang diterapkan melalui aktivitas lompatan dengan satu kaki pada area datar yang telah digambar pola petak-petak tertentu. Dalam penelitian ini, *engklek* dimodifikasi secara visual dan konten sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS.
- 1.10.5 Motivasi Belajar Siswa: Seluruh unsur pendorong (psikis) yang terbentuk dalam individu seseorang, baik yang berasal dari dalam (intrinsik) maupun luar (ekstrinsik), yang membantu keberlangsungan pembelajaran serta memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

- 1.10.6 Kemampuan Bernalar Kritis: Kemampuan kognitif siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi informasi, serta menyimpulkan solusi atas permasalahan sosial secara lo
- 1.10.7 Efektivitas: keberhasilan media dalam meningkatkan Motivasi Belajar dan Penalaran Kritis siswa.
- 1.10.8 Kepraktisan: Tingkat fleksibilitas pengaplikasian media pembelajaran bagi pengguna (guru dan siswa) dalam kegiatan belajar mengajar, yang diukur melalui instrumen angket respon pengguna.
- 1.10.9 Kelayakan: Derajat validitas atau kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan standar materi dan desain media, yang ditentukan melalui penilaian oleh para ahli.
- 1.10.10 Siswa SMP: individu yang berada di jenjang pendidikan menengah pertama, khususnya kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar

