

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
ENGGLEK DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERNALAR
KRITIS SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2
BANJAR**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (S2)

PROGRAM PASCASARJANA

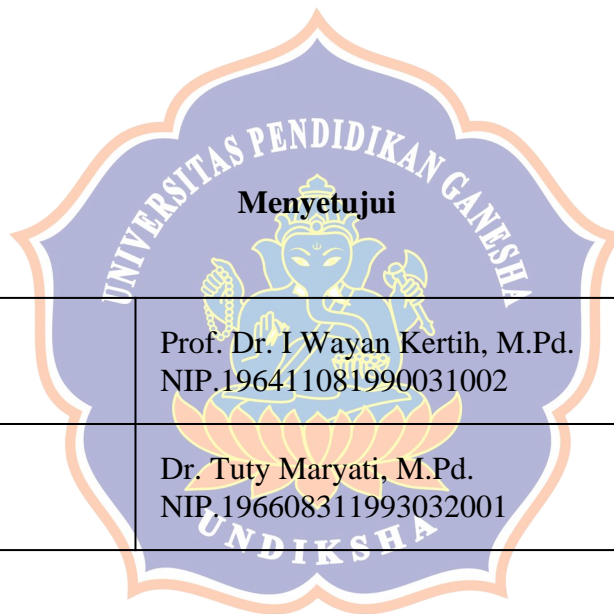
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

TESIS

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR MAGISTER PENDIDIKAN



Pembimbing I	Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd. NIP.196411081990031002
Pembimbing II	Dr. Tuty Maryati, M.Pd. NIP.196608311993032001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Tesis oleh NI GUSTI PUTU AYU PERTAMI YANTI telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S2), Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
Pada tanggal 17 April 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd. NIP.196411081990031002
Anggota	Dr. Tuty Maryati, M.Pd. NIP.196608311993032001
Anggota	Prof. Dr. Ida Bagus Made Astawa, M.Si. NIP.195808191986011001
Anggota	Dr. Ketut Sedana Arta, S.Pd., M.Pd. NIP.197604122006041001

Mengetahui Direktur Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

NIP.195910101986031003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 15 April 2026
Yang memberi pernyataan,



(Ni Gusti Putu Ayu Pertami Yanti)

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya, tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional *Engklek* dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar”, dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi S2 Pendidikan IPS.

Terselesainya laporan hasil penelitian tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

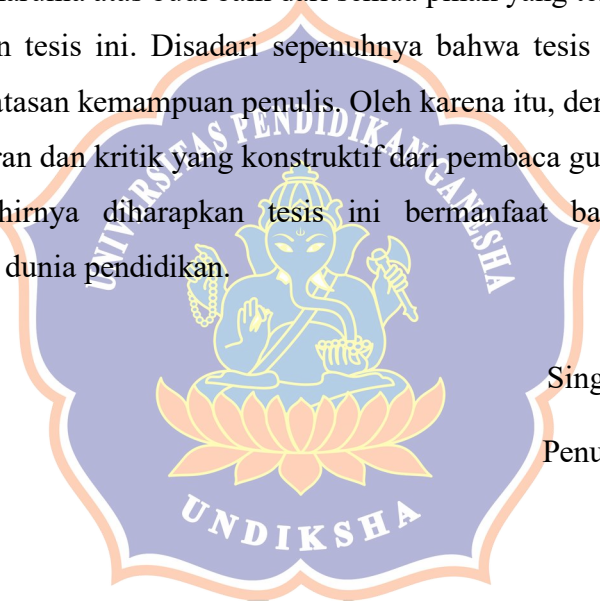
1. Prof. Dr. Drs. I Wayan Kertih, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk-petunjuk serta bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan Tesis ini;
2. Dr. Tuty Maryati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk-petunjuk serta bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan Tesis ini;
3. Prof. Dr. Ida Bagus Made Astawa, M.Si. sebagai penguji I, yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk menyempurnakan tesis ini;
4. Dr. Ketut Sedana Arta, S.Pd., M.Pd. sebagai penguji II, yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk menyempurnakan tesis ini;
5. Bapak Gusti Nyoman Surya, S.Pd dan Ibu Made Sumiati selaku orang tua, serta suami tercinta Gusti Komang Arta Wijaya, S.Pd yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti. Segala perhatian, kesabaran, dan kepercayaan yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi saya dalam menyelesaikan tesis ini;
6. Seluruh Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 2 Banjar atas segala bantuan dan kerjasamanya selama mengadakan penelitian;

7. Koordinator Program Studi Pendidikan IPS dan staf dosen pengajar yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama menyusun tesis ini;
8. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Pendidikan IPS dengan karakternya masing-masing telah banyak berkontribusi membentuk pendirian penulis selama menjalani studi dan penyelesaian tesis ini;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan bantuan berupa saran, sehingga tesis ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Disadari sepenuhnya bahwa tesis ini belum sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna menyempurnakan tesis ini. Akhirnya diharapkan tesis ini bermanfaat bagi kita semua dan perkembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 15 April 2026

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian dan Pengembangan	14
1.7 Spesifikasi Pruduk Penelitian dan Pengembangan	15
1.8 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	16
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	17
1.10 Penjelasan Istilah	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Kajian Teori	20
2.1.1 Pembelajaran IPS.....	20
2.1.2 Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	28
2.1.3 Motivasi Belajar Siswa	45
2.1.4 Kemampuan Bernalar Kritis Siswa.....	52

2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	58
2.3	Kerangka Konseptual Penelitian dan Pengembangan.....	63
2.4	Hipotesis Penelitian dan Pengembangan	64
BAB III METODE PENELITIAN.....		66
3.1	Desain Penelitian	66
3.2	Model Penelitian dan Pengembangan.....	67
3.3	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	69
3.3.1	<i>Analyze</i> (Analisis)	69
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan)	70
3.3.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	71
3.3.4	<i>Implement</i> (Implementasi)	72
3.3.5	<i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	73
3.4	Uji Coba Produk.....	74
3.4.1	Desain Uji Coba.....	74
3.4.2	Subjek Coba.....	74
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	77
3.5.1	Jenis dan Sumber Data.....	77
3.5.2	Metode Pengumpulan Data.....	79
3.5.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	81
3.5.4	Validitas dan Reabilitas Instrumen	100
3.6	Teknik Analisis Data.....	106
3.6.1	Pengolahan Data	106
3.6.2	Metode Analisis Data.....	107
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN SERTA PEMBAHASAN.....		113
4.1	Hasil Penelitian dan Pengembangan	113
4.1.1	Tahap <i>Analyze</i>	113
4.1.2	Tahap <i>Design</i>	121
4.1.3	Tahap <i>Develop</i>	131
4.1.4	Tahap <i>Implement</i>	142
4.1.5	Tahap <i>Evaluate</i>	160

4.2	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	162
4.2.1	Rancang bangun Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional <i>Engklek</i> yang dikembangkan untuk meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar	162
4.2.2	Karakteristik pembelajaran IPS dengan diterapkannya Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional <i>Engklek</i>	165
4.2.3	Validitas Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional <i>Engklek</i> yang dikembangkan untuk meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar	171
4.2.4	Efektivitas Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional <i>Engklek</i> yang dikembangkan dalam meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar	174
4.2.5	Kepraktisan Media Pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional <i>Engklek</i> yang dikembangkan dalam meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bernalar Kritis siswa	177
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		181
5.1	Kesimpulan	181
5.2	Saran	183
DAFTAR PUSTAKA		186

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 2 Banjar dalam Pembelajaran IPS	5
Tabel 1.2 Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas VIII.4 dalam Pembelajaran IPS	6
Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan	59
Tabel 3.1 Hasil Uji Kesetaraan.....	76
Tabel 3.2 Kelas VIII Sebagai Subjek Coba pada Uji Coba Lapangan.....	76
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Validitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS dari Sisi Ahli Materi/Isi.....	81
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Validitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS dari Sisi Ahli Media Pembelajaran.....	84
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Validitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS dari Sisi Ahli Media Pembelajaran.....	87
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Observasi) Pengumpulan Data Pada Uji Coba Terbatas Penerapan Media Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam pembelajaran IPS	89
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Observasi) Pengumpulan Data Penerapan Media Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam pembelajaran IPS	92
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen (Kuesioner/Angket) Pengumpulan Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam pembelajaran IPS	94
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen (Test) Pengumpulan Data Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Media	

	Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam pembelajaran IPS	97
Tabel 3.10	Matriks Tabulasi Silang	102
Tabel 3.11	Hasil Uji Validitas Instrumen dari Tabel Silang Gregory.....	102
Tabel 3.12	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	105
Tabel 4.1	Kartu Soal Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional Engklek	132
Tabel 4.2	Aturan Kartu Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	133
Tabel 4.3	Nilai Validasi Ahli Materi IPS.....	135
Tabel 4.4	Nilai Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	136
Tabel 4.5	Nilai Validasi Ahli Materi IPS.....	137
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Karakteristik Media Pembelajaran IPS Berbasais Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Uji Coba Terbatas.....	140
Tabel 4.7	Hasil Pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam pembelajaran IPS.....	141
Tabel 4.8	Hasil Uji Coba Lapangan.....	143
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Uji Coba Lapangan.....	144
Tabel 4.10	Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS	146
Tabel 4.11	Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Sebelum dan Setelah Diterapkannya Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS.....	147
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Data.....	152
Tabel 4.13	Hasil Uji Data Homogenitas Variabel Motivasi Belajar.....	153
Tabel 4.14	Hasil Uji Data Homogenitas Variabel Berpikir Kritis	154
Tabel 4.15	Hasil Analisis Data Test Statistics Motivasi Belajar Kelas VIII-1	157
Tabel 4.16	Hasil Analisis Data Test Statistics Motivasi Belajar Kelas VIII-2	158

Tabel 4.17 Hasil Analisis Data Test Statistics Berpikir Kritis Kelas VIII-1 ... 159

Tabel 4.18 Hasil Analisis Data Test Statistics Berpikir Kritis Kelas VIII-2 ... 159



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian dan Pengembangan	64
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penerapan Model ADDIE	67
Gambar 4.1 Proses Wawancara dan Observasi Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Banjar	115
Gambar 4.2 Proses Wawancara dengan Guru IPS untuk Memahami Kendala- Kendala	118
Gambar 4.3 Tahap Design dalam Menentukan Tujuan Pembelajaran.....	122
Gambar 4.4 Tahap <i>Design</i> Alur Permainan <i>Engklek</i> Integrasi Pembelajaran IPS.....	124
Gambar 4.5 Bangun Dasar Media Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	125
Gambar 4.6 Tahap Design Komponen Media	128
Gambar 4.7 Tahap <i>Design</i> Komponen Media	130
Gambar 4.8 Penerapan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional <i>Engklek</i> dalam Pembelajaran IPS (Uji Coba Lapangan).....	149



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Uji Kesetaraan.....	200
Lampiran 2. Uji Validitas dan Reliabilitas	204
Lampiran 3. Uji Coba Terbatas Produk.....	213
Lampiran 4. Uji Kepraktisan	215
Lampiran 5. Pengujian Data Motivasi.....	217
Lampiran 6. Pengujian Data Berpikir Kritis	223
Lampiran 7. Uji Homogenitas	229
Lampiran 8. Tabulasi Data	232
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan.....	242

