

THE EFFECT OF INFORMATION AND TECHNOLOGY-BASED ENKLEK CARD LEARNING MEDIA ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN EDUCATION AND CITIZENSHIP SUBJECTS

Laela Ferani¹, Rita Kusumah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan

Email: laelaferani26@gmail.com¹, rita25@upmk.ac.id²

Article Info

Corresponding

Author:

Laela Ferani
 Laelaferani26@gmail.com

Keywords:

Learning Media; IT;
 Learning Outcomes;
 Pancasila education

Kata kunci:

Media Pembelajaran, IT,
 Hasil Belajar, Pendidikan
 Pancasila

Naskah:

Diterima : 31 / 08 / 2025
 Direvisi : 07 / 09 / 2025
 Disetujui : 15 / 09 / 2025



Abstract

The presence of increasingly sophisticated technology has caused the current generation to ignore and abandon the cultural values inherited from previous generations. Young people are no longer familiar with traditional games. They are more interested in playing modern games, namely online games. This study aims to determine the effect of using IT-based engklek card learning media on the learning outcomes of fourth-grade students in Civics at SDN 2 Koreak, Cigandamekar District, Kuningan Regency. This study used a quantitative research design with a pre-experimental one-group pretest-posttest and a test as the research instrument. The research data were analyzed descriptively and inferentially using a t-test. Based on the data obtained from the t-test, the significance value is greater than 0.05, so it can be concluded that there is a significant effect of the use of IT-based engklek card learning media on student learning outcomes. The average pre-test obtained before treatment was given was 52. After the action was carried out using IT-based card-based hopscotch learning media, the average post-test score was 69. It can be concluded that the use of IT-based card-based hopscotch learning media applied to the Civics subject has an effect on student learning outcomes.

Abstrak

Hadirnya teknologi yang semakin canggih membuat generasi masa kini mulai mengabaikan dan meninggalkan nilai-nilai budaya yang sudah diwariskan oleh generasi sebelumnya. Para generasi muda sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional. Mereka lebih tertarik untuk memainkan permainan modern alias game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PKN SDN 2 Koreak Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain pre eksperimental one group pretest-posttest dan instrumen penelitian berupa tes. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji t tersebut yaitu nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata pre-test yang diperoleh sebelum diberikan treatment berada pada angka 52. Setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT diperoleh rata-rata nilai post-test yaitu 69. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT yang diterapkan pada mata pelajaran PKN berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai banyak sekali adat istiadat dan juga budaya yang menjadi ciri khas bagi masing-masing daerah. Kekayaan yang tercermin dalam budaya salah satunya yaitu permainan tradisional tempo dulu dengan jumlah yang tidak sedikit. Permainan dan bermain adalah dunia anak-anak, mereka memperoleh kesenangan tersendiri saat memainkan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional termasuk kedalam salah satu aktivitas fisik yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak. Permainan tradisional mampu memberikan begitu banyak manfaat untuk membantu pembentukan karakter pada anak usia dini sekaligus dapat menciptakan suasana yang ceria saat memainkan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional juga merupakan salah satu hasil budaya dan identitas bangsa yang harus tetap dilestarikan dan dijaga, karena kita dapat belajar arti pentingnya sebuah kebersamaan, kekompakan, serta kerja sama yang baik dari bermain permainan tradisional (Kreasi & Edukasi, 2020).

Hadirnya teknologi yang semakin canggih menjadikan generasi masa kini mulai mengabaikan dan meninggalkan nilai-nilai budaya yang sudah diwariskan oleh generasi sebelumnya. Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan suatu ekspresi budaya asli serta cara hidup yang dapat memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah pudar dan yang masih bertahanpun terancam punah akibat pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), mampu permainan yang dimainkan beralih kepada jenis permainan *game* gawai atau *game online*, sehingga bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Hal ini dapat kita lihat di daerah pedesaan yang sangat kental dengan nilai-nilai budaya baik dari segi kehidupan sosial, agama maupun aspek budaya serta anak-anak yang selalu bermain permainan tradisional dapat disaksikan oleh kita semua bahwasannya di masa sekarang ini budaya disektor pedesaanpun sudah mulai luntur. Banyak generasi muda yang sudah tidak lagi memainkan bahkan mengenal permainan tradisional yang telah diwariskan oleh generasi sebelum mereka. Dengan demikian, jika dibiarkan maka nilai-nilai yang sudah tertanam pada diri seorang anak akan ikut hilang mengikuti arus dan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Koreak pada 06 November 2024, yang didapatkan dari hasil wawancara kepada wali kelas IV ibu Eva Anindia S. Pd bahwasannya permainan tradisional sudah mulai diabaikan oleh anak-anak. Bahkan ada beberapa diantara mereka yang masih belum tau bagaimana cara memainkan beberapa permainan tradisional. Mereka lebih tertarik untuk memainkan permainan modern alias *game online*. Hal ini tentunya relevan dengan

uraian diatas mengenai mulai lunturnya nilai-nilai budaya warisan bangsa. Hasil observasi juga menunjukkan bahwasannya Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran PKN berada pada nilai 76, sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah KKM, yaitu pada angka 62. Hal ini menunjukkan bahwasannya terdapat 14 dari 20 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, akan diadakannya penelitaian dalam menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek berbasis IT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. Media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT ini dirancang sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengalihkan perhatian peserta didik kepada permainan engklek berkartu berbasis IT sebagai sarana untuk tetap melestarikan budaya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT juga dirancang agar peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses menyampaikan informasi diantara sumber (guru) dan penerima (peserta didik), oleh karena perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat perantara dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh guru sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan mudah. Hal ini dapat terjadi karena dengan melibatkan media ajar guru dapat mengalihkan perhatian peserta didik agar tidak cepat bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga, penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan minat dan juga meningkatkan motivasi bahkan sampai memberikan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Meskipun demikian, dalam penggunaan media pembelajaran pendidik juga harus selalu memperhatikan dan menyesuaikan dengan keadaan serta kebutuhan peserta didik agar penggunaan media bisa lebih efektif apabila tidak memiliki ketergantungan interindividual diantara peserta didik. Sebagaimana yang dikatakan oleh (McDougall, 2018) bahwa media dijadikan sebagai alat pembelajaran ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan peserta didik (Kustandi et al., 2021).

Penelitian ini penting untuk dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan uji coba pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek berbasis IT sebagai alat dalam memenuhi kebutuhan dan keperluan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang mempertimbangkan cara belajar peserta didik menjadi dasar bagi perancangan kegiatan pembelajaran dengan tujuan memaksimalkan efektivitas proses belajar.

Beberapa teori psikologi yang berpengaruh dalam pendidikan meliputi teori perkembangan, kognitivisme, behaviorisme, dan konstruktivisme yang mampu memberikan panduan dan pendekatan dalam merancang pembelajaran.

Seperti halnya teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget, dimana teori ini lebih menekankan pada teori pembelajaran yang harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik. Misalnya, pembelajaran yang melibatkan pengalaman secara langsung dan manipulasi objek nyata bagi peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Dalam teori kognitivisme yang dipengaruhi oleh tokoh Bruner dan Ausubel ini lebih menekankan pada pentingnya proses mental internal termasuk bagaimana suatu informasi yang diperoleh mampu diproses, disimpan, dan diakses kembali. Pada pendekatan inilah peran guru sebagai fasilitator dimunculkan dengan membantu peserta didik untuk mengorganisasi informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Dalam teori behaviorisme yang dipelopori oleh tokoh seperti Skinner, fokus pembelajaran terletak pada penguatan perilaku yang diinginkan melalui pemberian stimulus dan respons. Untuk membentuk perilaku yang demikian, sering digunakan strategi seperti penguatan positif (*reward*) atau negatif (*punishment*). Sedangkan teori konstruktivisme yang banyak dipengaruhi oleh Vygotsky, lebih menekankan bahwa peserta didik harus membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi pusat utama dalam proses belajar yang bersifat aktif dan kolaboratif.

Dengan mengintegrasikan teori-teori psikologi ini, media pembelajaran dapat dirancang untuk mendukung kebutuhan sesuai karakteristik peserta didik secara optimal. Landasan psikologi ini dapat mendukung pengembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, sosial ataupun emosional. Selain itu juga, landasan psikologi ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang relevan dan efektif (Zahra, 2025).

Terdapat permasalahan yang peneliti lihat dalam penelitian ini yaitu mengingat preferensi peserta didik yang lebih menyukai *game online*, peneliti merancang media pembelajaran berbasis IT yang memadukan elemen permainan tradisional engklek. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sambil melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional.

Meski demikian, berdasarkan permasalahan tersebut terdapat benturan antara teori konstruktivisme yang mengatakan bahwa peserta didik harus membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dengan preferensi peserta didik terhadap

game online yang mungkin bersifat virtual dan tidak selalu sama dengan interaksi dunia nyata sehingga dapat membatasi pengembangan keterampilan sosial yang lebih luas pada peserta didik yang mendorong para pendidik untuk mampu mengintegrasikan elemen *game online* ke dalam pembelajaran, merancang aktivitas yang memanfaatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial, dan menyesuaikan pendekatan untuk menarik minat mereka, bukan dengan menggantikannya secara total.

Meninjau permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Meningat pentingnya penelitian ini yaitu tidak terlepas dari tujuan penelitian itu sendiri yaitu untuk menghasilkan suatu pembuktian dan pengujian tentang kebenaran dari pengetahuan yang sudah ada. Selain itu juga, penelitian bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada peserta didik sebagai warisan budaya yang harus tetap dilestarikan di era digital ini.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penggunaan media engklek dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu yang pertama, jurnal yang ditulis oleh (Nikhayah et al., 2021) dengan judul “Penerapan *Numbered Head Together* Berbantuan Media Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan hasil bahwasannya penggunaan model *numbered head together* berbantuan media engklek dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dan psikomotor pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

Penelitian kedua, yang ditulis oleh (Afdal & Atfal, 2022) dengan judul penelitian “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sd Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022” yang diterapkan pada mata pelajaran matematika menyimpulkan hasil bahwasannya hasil belajar telah berhasil di siklus II yang mengalami peningkatann dengan presentase ketuntasan mencapai 83,3% dengan 25 peserta didik yang tuntas.

Penelitian ketiga, yang ditulis oleh (Alina et al., 2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Etnomatematika Engklek Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” dengan metode kuantitatif yang lebih menekankan pada minat belajar peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasannya hasil tes peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV materi pecahan dengan mengaplikasikan media pembelajaran engklek dalam pembelajaran dapat dikatakan lebih baik

dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media atau sekedar belajar dengan metode ceramah.

Penelitian keempat, yang ditulis oleh (Sriyani et al., 2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Enggoro (Engklek Gotong Royong) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar” dengan metode penelitian kuantitatif pre-test post-test memberikan kesimpulan bahwasannya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media Enggoro dan sesudah menggunakan media Enggoro.

Penelitian kelima, yang ditulis oleh (Syaharani et al., 2024) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Media Engklek Quiz Pada Kelas IV SD” memberikan kesimpulan bahwasannya media pembelajaran engklek kuis ini mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 70,69% dan pada siklus II sebesar 82,07%.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran engklek mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan persentase hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran engklek. Adapun kebaruan dari media pembelajaran engklek yang digunakan pada penelitian ini yaitu peneliti menghadirkan inovasi dengan mengkolaborasi permainan tradisional engklek dan teknologi informasi dalam bentuk *game* edukasi, yang membedakannya dari penelitian serupa sebelumnya.

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medist* yang secara harfiah mempunyai arti “tengah” dan “pengantar”. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak usia dini dengan sedemikian rupa sehingga terjadilah sebuah proses belajar. Media bermula dari kata jamak yaitu “medium” yang artinya perantara. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah alias suatu perantara yang mampu menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran dapat di artikan sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas dalam menyampaikan makna pesan agar tujuan pembelajaran dapat diterima dengan sempurna dan lebih baik. Yang menjadi salah satu ciri dari media pembelajaran yaitu media mengandung dan membawa pesan ataupun informasi kepada penerima alias peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran disebut juga sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Tugas pendidik adalah mengemas, memotivasi, memfasilitasi, serta menjadi tutor bagi peserta didik yang awalnya tidak mengerti sesuatu menjadi seseorang yang mengerti segalanya. Oleh sebab itu, mengajar bukanlah sekedar menyodorkan atau mencekoki materi, dikunyah lalu ditelan begitu saja. Akan tetapi, informasi yang didapat oleh peserta didik harus dapat dipahami dengan proses yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Anafi et al., 2021).

Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara inovatif dan kreatif akan menambah lebih banyak pengetahuan bagi peserta didik, sehingga dapat belajar lebih banyak, dapat meningkatkan penampilan dalam melakukan suatu keterampilan sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran, dan dapat belajar lebih banyak (Hasiru et al., 2021).

Menurut (Layaliya et al., 2021) jenis media pembelajaran apabila dikelompokkan dari segi perkembangan teknologi dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu: (1) media tradisional yang terdiri dari visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video; visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, foto, *charts*, diagram, grafik, poster, papan info; visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead; audio seperti rekaman piringan, pita kaset; media cetak seperti modul, buku teks, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand out*), *workbook*; permainan seperti teka teki, simulasi, permainan papan; realita seperti model, *specimen* (contoh) dan manipulatif. (2) media teknologi mutakhir yang terdiri atas media berbasis mikroprocessor seperti *Computer-assisted Instruction*, sistem tutor intelijen, permainan komputer, Compact (video), *Hypermedia*; media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.

Menurut (Resti et al., 2024) terdapat media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa digunakan di Sekolah Dasar yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) media visual, adalah media pembelajaran yang dapat dilihat secara visual. (2) media audio, adalah media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi yang dapat didengar melalui suara baik verbal maupun non verbal. (3) media audio visual, yaitu media pembelajaran yang menampilkan unsur audio dan visual

secara bersamaan, pada akhirnya peserta didik dapat menerima informasi ataupun pesan berupa tulisan maupun gambar yang disertai dengan bunyi-bunyian.

Media engklek berkartu berbasis IT ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat peserta didik kelas IV ini lebih menyukai *game online* dibandingkan dengan permainan tradisional. Oleh karena itu, media pembelajaran ini memadukan elemen permainan tradisional engklek dengan sentuhan digital. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sambil melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional.

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam menghadapi dunia kerja di masa yang akan datang di era digital ini. Penggunaan media berbasis IT ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kritis peserta didik melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu juga, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT ini diharapkan dapat memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk menggali lebih banyak informasi dan melakukan evaluasi terhadap sumber daya secara kritis serta dapat mengembangkan pemikiran kritis mereka agar dapat membantu peserta didik untuk lebih siap menghadapi dunia yang terus berubah. Teknologi juga dapat menjadi alat bantu dalam pendidikan karakter, misalnya melalui aplikasi edukatif. Hal ini serupa dengan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu engklek berkartu berbasis IT berupa *game* edukasi pada mata pelajaran PKN.

Dalam pengaplikasian media pembelajaran engklek ini, peserta didik perlu menyiapkan *handphone* agar dapat mengerjakan permainan edukasi melalui link yang telah disediakan. Setelah berhasil masuk melalui link tersebut, peserta didik akan disajikan tampilan pada halaman pertama permainan. Kemudian setelah peserta didik menekan tombol *play* pada halaman tersebut, peserta didik akan diarahkan ke halaman berikutnya dengan tampilan permainan engklek. Peserta didik diarahkan untuk menekan tombol “buka kartu” pada halaman tersebut, kemudian akan diarahkan ke halaman berikutnya berupa pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik. Rangkaian cara penggunaan permainan edukasi engklek berkartu tersebut dilakukan secara berkala sampai permainan selesai. Terdapat edukasi mengenai permainan tradisional sebagai keberagaman budaya pada awal dan akhir permainan edukasi engklek berkartu tersebut.



Gambar 1. Media Engklek Berkartu
 Sumber: <https://www.canva.com/design>

Kelebihan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan minat belajar dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, (2) Interaksi yang lebih baik antara peserta didik dan materi pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, (3) Akses yang lebih luas sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, (4) Dengan mengintegrasikan permainan tradisional engklek ke dalam media pembelajaran berbasis IT, dapat membantu melestarikan budaya dan tradisi lokal. Sedangkan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT ini dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT memerlukan perangkat teknologi yang memadai, sehingga dapat menjadi masalah apabila tidak tersedia atau tidak berfungsi dengan baik, (2) Guru dan peserta didik perlu memiliki keterampilan teknik yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT, (3) Media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT ini memerlukan listrik dan internet yang stabil, sehingga dapat menjadi masalah jika tidak tersedia, (4) Media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT ini dapat mengurangi interaksi sosial antara peserta didik dan guru, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan sosial peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sesuai dengan yang terdapat dalam Kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai pendidikan nilai dan moral Pancasila, kesadaran terhadap norma dan konstitusi UUD 1945, pengembangan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan penghayatan terhadap filosofi Bhineka Tunggal Ika. Di negara Indonesia, pembelajaran PKN di tingkat persekolahan menurut Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk

mempersiapkan para peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart and good citizen*) berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Warga negara yang dimaksud ialah warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and value*), keterampilan (*skill*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air sebagai wujud implementasi dan aktualisasi nilai-nilai Pancasila (Nurhasanah & Yarmi, 2023).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia telah mengambil langkah yang strategis yaitu dengan mengintegrasikan pendidikan karakter secara menyeluruh dalam kurikulum nasional. Dengan adanya penekanan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu upaya penting yang dirancang khusus untuk membentuk karakter yang kuat, berwawasan kebangsaan, serta berbudi luhur disamping meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai pancasila dan prinsip-prinsip kewarganegaraan. Dengan adanya pengintegrasian pendidikan karakter tersebut, diharapkan peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika yang esensial, dengan demikian peserta didik dapat tumbuh menjadi sosok individu yang tidak hanya cerdas secara akademis akan tetapi juga memiliki kepribadian yang unggul, serta mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, dan juga siap menghadapi tantangan global di masa yang akan datang.

Perubahan nama yang terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah yang berubah menjadi Pendidikan Pancasila yang ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah No. 04 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional pendidikan hanya merubah nomenklatur pada kurikulum merdeka yang diberlakukan sekarang ini. Meskipun demikian, dengan adanya perubahan tersebut tetap mengutamakan substansi materi dari pancasila dan kewarganegaraan, dan tetap memuat nilai-nilai kewarganegaraan (Anugrah & Rahmat, 2024).

UU No 20 tahun 2003 mengartikan bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tentunya dalam dunia pendidikan kerap sekali dihadapkan dengan berbagai masalah yang mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting dalam pengembangan diri seseorang yang mencakup segala aspek pembentukan karakter, peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai pembentukan manusia yang menjadi individu lebih baik (Marlena et al., 2024).

Belajar adalah suatu kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan di sekolah. Keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung dari bagaimana kegiatan yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Adanya suatu perubahan yang dialami oleh seseorang setelah melakukan suatu aktivitas tersebut dapat dikatakan sebagai belajar. Adapun menurut pendapat lain, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses atau interaksi yang dilakukan oleh seseorang dalam memperoleh suatu hal yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (Rahman, 2021).

Hasil belajar dapat diartikan juga sebagai suatu kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan belajar yang merupakan sebuah proses perubahan diri menjadi lebih baik dan bermutu dalam segi tingkah laku seperti sikap, pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan kemampuan lainnya. Mewujudkan hasil belajar yang maksimal dengan menghasilkan perubahan yang lebih baik dari segi pengetahuan maupun dari segi tingkah laku yang diakibatkan dari adanya interaksi dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dinyatakan dalam simbol, huruf ataupun kalimat. Hasil belajar yang ideal meliputi berbagai ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik yaitu dengan mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan dicapai, dinilai, atau bahkan diukur.

Menurut (Festiawan, 2020) bahwa tidak semua tingkah laku dapat dikategorikan sebagai belajar, adapun tingkah laku yang dapat dikategorikan sebagai aktivitas belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar. Suatu perilaku yang termasuk sebagai aktivitas belajar apabila pelaku tersebut menyadari adanya perubahan dalam dirinya sebagai akibat dari suatu proses belajar yang dilakukan. Contohnya seperti ketika pelaku menyadari bahwa pengetahuannya bertambah. (2) perubahan yang bersifat fungsional. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan selanjutnya dan kemudian akan menjadi suatu hal yang berguna bagi kehidupan atau bagi proses belajar selanjutnya. Hal tersebut berarti perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Contohnya seperti ketika seseorang sedang berlatih melakukan sesuatu yang kurang baik, maka ia akan mengalami perubahan dengan melakukan sesuatu menjadi lebih baik dari sebelumnya. (3) perubahan yang bersifat aktif dan positif. Dapat dikatakan sebagai hasil dari proses belajar apabila perubahan tingkah laku tersebut bersifat positif dan juga aktif. Dikatakan positif apabila perubahan yang terjadi pada seseorang tersebut bertambah dan tertuju pada sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan

perubahan yang bersifat aktif apabila perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena adanya usaha dari individu itu sendiri. (4) perubahan yang bersifat permanen. Hal ini dapat di analogikan seperti seseorang yang mempunyai kecakapan dalam bersepeda yang mana setelah belajar kecakapan tersebut tidak akan hilang begitu saja tetapi akan terus dimiliki bahkan terus berkembang seiring dengan proses belajar dan latihan yang dilakukan. Perubahan seperti itulah yang dapat dikategorikan sebagai ciri-ciri dari bagian akitivitas belajar. (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Seseorang yang hendak melakukan sesuatu hal yang mana sebelumnya sudah menentukan tujuan dari dilakukannya kegiatan tersebut mengenai apa yang mungkin dapat dicapai. Hal tersebut disebut sebagai perubahan tingkah laku yang mempunyai tujuan yang akan dicapai oleh pelaku serta terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Setelah melalui proses belajar maka seseorang akan memperoleh perubahan yang menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan juga pengetahuan.

Menurut (Setiawan et al., 2022) Indikator hasil belajar menurut S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu: (1) Ranah kognitif, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Hasil belajar kognitif merupakan salah satu hasil atau capaian dari tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif yang terdiri dari mengingat, memahami, megaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.. (2) Ranah afektif, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Menurut (Zainudin & Ubabuddin, 2023) terdapat beberapa jenjang ranah afektif, diantaranya adalah menerima atau memperhatikan, yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan ataupun stimulus dari luar baik berupa situasi, gejala ataupun masalah; menanggapi, yaitu kemampuan seseorang dalam mengikut sertakan dirinya secara aktif terhadap fenomena atau situasi tertentu dan dapat memberikan reaksi terhadap fenomena tersebut; menilai dan menghargai, yaitu memberikan penghargaan terhadap suatu objek sehingga pada saat objek tersebut tidak dilaksanakan akan muncul rasa penyesalan atau kerugian; mengatur atau mengorganisasikan, yaitu menemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal dan membawa kepada perbaikan umum; karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya, (3) Ranah psikomotorik, adalah sesuatu yang berhubungan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan aktivitas fisik seperti lari, melompat, melukis, menari dan sebagainya. Hasil belajar ini merupakan kelanjutan dari

hasil belajar kognitif dan afektif apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *pre eksperimental one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 2 Koreak dengan subjek penelitian sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi yang dilakukan agar dapat mengetahui fenomena yang tengah terjadi di lokasi penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas IV mengenai kegiatan belajar mengajar. Setelah menemukan dan merumuskan suatu permasalahan di lokasi penelitian, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian dengan memberikan soal pretest-posttest. Dokumentasi juga menjadi bagian dari teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Setelah data terkumpul, analisis data deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan soal *pretest* dalam proses pembelajaran sebelum diberikan *teratment* atau tanpa menggunakan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT. Dari hasil pengumpulan data pretest tersebut diperoleh nilai rata-rata peserta didik berada pada angka 52 dengan nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 100. Kemudia pada pertemuan kedua, peserta didik diberikan soal *posttest* dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT. Setelah diberikan *treatment* tersebut, perolehan nilai rata-rata meningkat menjadi 69 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 100.

Tabel 1 Uji Hipotesis

		Paired Samples Test						
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	29.92974	6.69249	-31.00755	-2.99245	-2.540	19	.020

Sumber: SPSS 26

Hasil nilai signifikan dapat dilihat bahwa nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 yaitu sig (0,020) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media

pembelajaran engklek berkartu berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran kompak dan bersatu dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Berdasarkan uraian diatas, variabel independen (media pembelajaran engklek berkartu) terbukti memengaruhi variabel dependen (hasil belajar). Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor yang signifikan pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest* sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran engklek berkartu berbasis IT yang dirancang dengan memadukan elemen permainan tradisional engklek dengan sentuhan digital untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di era transformasi digital sambil tetap melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional mampu memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget mengenai pembelajaran yang melibatkan pengalaman secara langsung dan manipulasi objek nyata bagi peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret merupakan rancangan kegiatan proses pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang mempertimbangkan cara belajar peserta didik menjadi dasar tujuan memaksimalkan efektivitas proses belajar. Hasil penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran engklek mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan persentase hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran engklek.

Meski demikian, keterbatasan penelitian yang hanya berfokus pada satu sekolah sebagai objek penelitian memungkinkan hasil dari penelitian sulit untuk digeneralisasikan untuk sekolah lain. Dengan faktor yang terlalu sempit juga mengakibatkan peneliti tidak mempertimbangkan faktor kontekstual lain yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar seperti halnya lingkungan keluarga dan atau kondisi sosio-ekonomi dari peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwasannya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel independen (media pembelajaran) dengan variabel dependen (hasil belajar) yang ditunjukkan dari hasil uji statistik dengan nilai signifikansi $0,020 < 0,05$.

Penelitian dimasa mendatang sebaiknya dapat menggunakan sampel yang lebih luas dengan mempertimbangkan berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran agar hasil dari penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afdal, & Atfal, M. F. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 183–191.
- Alina, N. M., Listiani, I., & Kusumawati, N. (2023). Pengaruh penggunaan etnomatematika engklek terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6984–6993.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Kreasi, T., & Edukasi. (2020). *Kekayaan Bangsaaku Permainan Tradisional*. Kyta.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama).
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Marlena, V., Dewi, A. P., Rensi, & Sari, U. P. (2024). Analisis Faktor Penyebab Dan Dampak Perilaku Hiperaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 1792–1810.
- Nikhayah, S., Murtono, M., & Roysa, M. (2021). Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Engklek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 785–790. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1284>
- Nurhasanah, N., & Yarmi, G. (2023). *Pendampingan Penggunaan Media Engklek Karakter Untuk Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Garut Jawa Barat*. 4(4), 3270–3279.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

Sriyani, D., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan menggunakan Media Enggoro (Engklek Gotongroyong) Padamata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolahdasar. 09(September).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16933>

Syahrani, T. P., Hidayah, U., Saputro, W. R. C., Kiranti, W. A., Khoirriya, yessy N., Yusup, M., & Maulina, D. Y. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Menggunakan Media Engklek Quiz Pada Kelas Iv Sd. 09*.

Wulandari, A. P., Salsabila, annisa A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, 05. <http://jonedu.org/index.php/joe>

Zahra, F. (2025). Landasan Model-Model Pembelajaran. *Ifitah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 20–26. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v1i2.370>

Zainudin, & Ubabuddin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Sustainability (Switzerland)*.
<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>