

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENKLEK PINTAR (EPIN)  
UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Asya Aulia Surya

NIM 2009022

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGKLEK PINTAR (EPIN)  
UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Asya Aulia Surya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Asya Aulia Surya

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

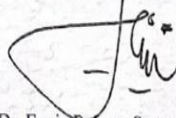
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

ASYA AULIA SURYA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENKLEK PINTAR (EPIN)  
UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

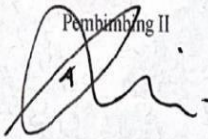
Pembimbing I



Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd

NIP 920200419920416101

Pembimbing II



Anggit Merliana, S.Pd., M.Pd

NIP 920200419960411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd

NIP 198006222008011004

## ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kedudukan Bahasa Inggris sangatlah penting. Salah satu upaya yang tepat dilakukan dalam menyiapkan peserta didik agar mampu berpartisipasi di era globalisasi yaitu melalui pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah. Dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Inggris dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan fasilitas yang memadai, salah satunya tersedianya media untuk menunjang pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluasi*. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, studi dokumen, penilaian ahli, dan angket respon pengguna yakni pendidik dan peserta didik. Data yang didapatkan kemudian di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis permainan engklek untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, ahli bahasa, dan pengguna menyatakan media pembelajaran engklek pintar “sangat layak” untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil respon pengguna yaitu pendidik dan peserta didik media dinilai “sangat layak” dengan perolehan nilai 86%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek pintar yang dikembangkan “sangat layak” untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Engklek Pintar mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran, engklek pintar, bahasa Inggris

## ABSTRACT

*In the current era of globalization, it is undeniable that the position of the English language is very important. One appropriate effort to prepare students to participate in the global era is through English language learning in schools. In practice, English language learning can run smoothly if supported by adequate facilities, one of which is the availability of media to support learning. This research aims to develop learning media to facilitate English language learning for fourth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) referring to the ADDIE model, which consists of five stages: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Data is obtained through interviews, observations, document studies, expert assessments, and user questionnaires, namely educators and students. The data obtained are then analyzed qualitatively and quantitatively. The result of this development research is a game-based learning media called "Engklek" to facilitate English language learning for fourth-grade elementary school students. The assessment results from media experts, content experts, pedagogical experts, language experts, and users indicate that the "Engklek Pintar" learning media is "very feasible" to facilitate English language learning for fourth-grade elementary school students. Based on user feedback from educators and students, the media is rated as "very feasible," achieving a score of 86%. Thus, it can be concluded that the developed "Engklek Pintar" learning media is "very feasible" to facilitate English language learning for fourth-grade elementary school students. The results of the study indicate that the use of the "Engklek Pintar" learning media can increase student participation in learning.*

**Keywords:** learning media, smart engklek, english

## DAFTAR ISI

|                                                    |             |
|----------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                              | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>viii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                     | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....                | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                          | 4           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                        | 5           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                       | 5           |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....              | 6           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>7</b>    |
| 2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris .....              | 7           |
| 2.2 Media Pembelajaran.....                        | 10          |
| 2.3 Permainan Tradisional .....                    | 14          |
| 2.4 Permainan Engklek .....                        | 18          |
| 2.5 Penelitian Relevan.....                        | 25          |
| 2.6 Kerangka Berpikir.....                         | 26          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>29</b>   |
| 3.1 Desain Penelitian.....                         | 29          |
| 3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian ..... | 31          |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....                   | 32          |
| 3.4 Instrumen Penelitian. ....                     | 34          |
| 3.5 Teknik Analisis dan Pengolahan Data .....      | 39          |
| <b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>          | <b>42</b>   |
| 4.1 <i>Analyze</i> (Analisis) .....                | 42          |
| 4.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....              | 51          |
| 4.3 <i>Development</i> (Pengembangan) .....        | 59          |
| 4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi) .....     | 74          |
| 4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....              | 80          |

|                                                         |            |
|---------------------------------------------------------|------------|
| <b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b> | <b>82</b>  |
| 5.1 Simpulan .....                                      | 82         |
| 5.2 Implikasi.....                                      | 83         |
| 5.3 Rekomendasi.....                                    | 84         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                             | <b>85</b>  |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                          | <b>89</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                              | <b>168</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Fase B .....                | 9  |
| Tabel 2. 2 Bentuk-bentuk Pola Permainan Engklek.....                       | 20 |
| Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi .....                               | 34 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Pendidik.....                     | 35 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik .....               | 36 |
| Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Studi Dokumentasi .....                     | 36 |
| Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....                 | 37 |
| Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....                   | 37 |
| Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Pedagogik .....              | 37 |
| Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....                 | 38 |
| Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengguna .....                    | 38 |
| Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....          | 38 |
| Tabel 3. 11 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Pendidik.....                | 39 |
| Tabel 3. 12 Kriteria Kelayakan .....                                       | 41 |
| Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Pendidik .....                                  | 42 |
| Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Peserta Didik.....                              | 44 |
| Tabel 4. 3 Hasil Observasi .....                                           | 46 |
| Tabel 4. 4 Warna Pada Kartu Engklek Pintar .....                           | 54 |
| Tabel 4. 5 Desain Kartu Soal Engklek Pintar.....                           | 55 |
| Tabel 4. 6 Elemen Desain Kartu Kemasan.....                                | 57 |
| Tabel 4. 7 Hasil Akhir Kartu.....                                          | 65 |
| Tabel 4. 8 Kemasan Kartu Permainan Engklek Pintar .....                    | 67 |
| Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Ahli Media .....                                | 68 |
| Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Materi.....                               | 69 |
| Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Pedagogik.....                            | 70 |
| Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....                              | 70 |
| Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Pengguna.....                                  | 71 |
| Tabel 4. 14 Hasil Perbaikan Produk Media Pembelajaran Engklek Pintar ..... | 72 |
| Tabel 4. 15 Hasil Respons Kelompok Kecil .....                             | 75 |
| Tabel 4. 16 Hasil Respons Kelompok Besar.....                              | 77 |
| Tabel 4. 17 Hasil Respons Pendidik.....                                    | 79 |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna ..... | 80 |
|------------------------------------------------------|----|

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir .....                      | 28 |
| Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....             | 30 |
| Gambar 3. 2 Teknik Analisis Data menurut Miles & Huberman..... | 40 |
| Gambar 4. 1 Buku Teks Pembelajaran Bahasa Inggris .....        | 51 |
| Gambar 4. 2 Alas Permainan Engklek Pintar.....                 | 53 |
| Gambar 4. 3 Kemasan Kartu Permainan.....                       | 59 |
| Gambar 4. 4 Alas Permainan Engklek Pintar.....                 | 63 |
| Gambar 4. 5 Gacu Permainan .....                               | 64 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya .....   | 91  |
| Lampiran 1. 2 Surat Pernyataan Izin Penelitian.....                   | 95  |
| Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Penelitian .....                       | 96  |
| Lampiran 2. 1 Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian .....          | 98  |
| Lampiran 2. 2 Instrumen Lembar Wawancara Penelitian.....              | 99  |
| Lampiran 2. 3 Instrumen Pedoman Observasi .....                       | 103 |
| Lampiran 2. 4 Instrumen Pedoman Studi Dokumen .....                   | 105 |
| Lampiran 2. 5 Instrumen Lembar Penilaian Ahli.....                    | 106 |
| Lampiran 2. 6 Instrumen Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik..... | 121 |
| Lampiran 3. 1 Lembar Hasil Wawancara.....                             | 126 |
| Lampiran 3. 2 Lembar Hasil Observasi .....                            | 131 |
| Lampiran 3. 3 Hasil Pengembangan Produk Media.....                    | 133 |
| Lampiran 3. 4 Hasil Penilaian Ahli Media.....                         | 136 |
| Lampiran 3. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi .....                       | 139 |
| Lampiran 3. 6 Hasil Penilaian Ahli Pedagogik .....                    | 142 |
| Lampiran 3. 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....                       | 145 |
| Lampiran 3. 8 Hasil Penilaian Pengguna .....                          | 148 |
| Lampiran 3. 9 Hasil Respon Pendidik.....                              | 151 |
| Lampiran 3. 10 Hasil Respon Peserta Didik .....                       | 153 |
| Lampiran 4. 1 Dokumentasi Wawancara .....                             | 160 |
| Lampiran 4. 2 Dokumentasi Observasi .....                             | 161 |
| Lampiran 4. 3 Dokumentasi Cover Buku Teks.....                        | 163 |
| Lampiran 4. 4 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil .....               | 164 |
| Lampiran 4. 5 Dokumentasi Uji Coba Besar .....                        | 166 |

## DAFTAR PUSTAKA

- 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, 183-191.
- Alfitriani, Dewi, R. S., & Harisma, R. (2018). Pengajaran Anak Usia Dini Melalui Buku Flanel Terintegrasi Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 5, 104-123.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., . . . Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran. In P. T. Anasi, & T. P. Wahyuni (Ed.), *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (p. 14). Padang, Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anggraeni, S. N., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Kolase untuk Memfasilitasi Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 10-21.
- Anggriani, M., Ali, M., & Lakmanulhakim. (2021). Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini di Desa Simpang Tiga Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10, 1-8.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. (A. Rahman, Ed.) Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Artiyana, R. N. (2018). Implementasi Program Bahasa Inggris di SDIT Lukman Al Hakim Internasional. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.
- Az Zahra, A. S., & Sya, M. F. (2022). Permasalahan dan Solusi Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD). *Jurnal Karimah Tauhid*, 1, 481-488.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memilih Media Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP) Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang*, 1, 32-43.
- Bungin, B. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Butar-Butar, L., Sitinjak, L. T., Aryani, N., Tindaon, C. A., Napitupulu, F. M., Herman, . . . Situmeang, S. A. (2023). Sosialisasi Solusi Terhadap Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris Untuk Menunjang Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pematang Sianar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 64-70.
- Falah, I. F., & Pramudika Sari, A. K. (2018). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional Yang Dimodifikasi. *Jurnal Lensa Pendas*, 3, 1-7.

- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Priatna, D. C. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al-Maun di Desa Ngajum. *Jurnal Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang*.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 12, 1-6.
- Frimaulia, S., & Sari, Y. (2022). Pengaplikasian Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 88-99.
- Habibullah, M., Muqoffa, M., & Purwani, O. (2019). Penerapan Karakter Arsitektur Jawa Pada Fasad Pusat Kuliner Tradisional Di Surakarta. *Jurnal Senthong*, 2.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129-150.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1, 39-46.
- Hayati, S. N., & Hibana. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 5, 298-309.
- Hermawan, A. H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI PRESS.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5, 1057-1070.
- Hidayat, N. N. (2020). Modifying Indonesian Traditional Games as Media to Improve English Vocabulary of Kindergarten and Elementary Schools Student. *Journal of Basic Education*, 5, 13-26.
- Himayati, A. I., Nugraha, Y. A., Prasetyo, M. A., Trisanti, I., & Yulisetianingrum. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Dengan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Engklek). *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4, 118-122.
- Ismail, I., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2020). The Development of Quatet Card as a Biology Learning Media. *Journal of Islamic Education*, 2, 236-246.
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education*, 31-39.
- Kelelufna, V. P., Masan, A. L., & Sedubun, K. N. (2021). Korelasi Kecerdasan Verbal Linguistik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Pda Kelas XI Dan XII IPA SMA YPPKK Moria Kota Sorong. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 9, 78-89.

- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. (I. Fahmi, & Witnasari, Eds.) Prenamedia Group.
- Kusuma, A. T., & Puspitasari, R. (2019). Pemanfaatan Limbah Spanduk Plastik (Flexy Banner) Menjadi Produk Dekorasi Ruangan. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan VII*, 95-100.
- Kusumaningrum, S., & Dwitanyanov, A. (2019). Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Sing A Song dan Games Bagi Guru SD/MI Muhammadiyah di Wilayah Kabupaten Sorong. *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 2, 1-6.
- Lusiana, E. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *Jurnal of Early Childhood Education Papers*, 1, 1- 6.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
- Nada, Q., Nurani, Y., & Hikmah. (2024). Inovasi Permainan Engklek untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 1-13.
- Nurfitasari, D., & Putri, M. A. (2022). Engklek Edukatif: Penggunaan Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 1, 773-777.
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3, 171-187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8, 19-35.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian*, 18-39.
- Purwanti, C., Hadi, W., & Nurhasanah, N. (2021). Pengembangan Media Engklek Kerjasama (Engker) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Muatan PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 23-36.
- Putri, A. B., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 02, 77-149.

- Rahayu, W. I., Najiah, M., & Rosmilawati, I. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7, 48-58.
- Rahayu, W. I., Najiah, M., & Rosmilawati, I. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7, 48-58.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 7174-7178.
- Rohimajaya, N. A., Hartono, R., Yuliasri, I., & Fitriati, S. W. (2022). Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA di Era Digital. 5.
- Romadhon, A. F., & Islam, M. A. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3, 124-138.
- Santoso, I. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia: Antara Globalisasi dan Hegemoni. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14, 1-11.
- Taskiyah, A. N., & Widiyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 81-94.
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Mursyidah, H. (2018). Engklek Geometri: Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Matematika Di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6, 12-18.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, 16, 7-19.
- Wulandari, M. A., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 3337-3347.