



---

## Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran dalam Pelaksanaan Assesmen Formatif

Oliva Rifanny <sup>1\*</sup>, Afrianus Pake <sup>2</sup>

---

**Corespondensi Author**

Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende, Indonesia

Email:

[olivarivanny@stiparende.ac.id](mailto:olivarivanny@stiparende.ac.id)  
[pakeafreed@gmail.com](mailto:pakeafreed@gmail.com)

**Keywords :**

Pengembangan;  
Permainan Tradisional  
Engklek; Media Pembelajaran;  
Assesmen Formatif; ADDIE

**Abstrak.** Urgensi dari penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga praktis digunakan dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Asesmen formatif memiliki peran penting dalam mengetahui pemahaman siswa secara berkelanjutan, sehingga dibutuhkan media yang mampu membantu guru menilai sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data meliputi angket penilaian dari validator serta instrumen penilaian siswa melalui uji coba lapangan. Analisis data dilakukan melalui penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, serta analisis respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek pada asesmen formatif di kelas III SDK Mbakaondo dinilai sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi yang diperoleh, yaitu penilaian ahli media sebesar 95%, ahli materi 92,5%, ahli desain 95%, serta uji coba produk dengan respons guru sebesar 88% dan respons siswa sebesar 87%. Persentase tersebut menegaskan bahwa media engklek efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pelaksanaan asesmen formatif. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menilai, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

**Abstract** The urgency of this research lies in the need for learning media that is not only engaging but also practical to implement in formative assessment for Catholic Religious Education. Formative assessment plays an essential role in continuously monitoring students' understanding, thus requiring media that can assist teachers in evaluating while also increasing student participation in the learning process. This study is a research and development (R&D) type employing the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included validation questionnaires from experts and

*student assessment instruments through field trials. Data analysis was carried out by examining the feasibility of the media by material experts, media experts, and design experts, as well as analyzing the responses of teachers and students. The results indicated that the learning media in the form of the traditional game engklek used in informative assessment for Grade III students at SDK Mbakaondo was highly feasible. This was evidenced by the validation results, namely 95% from media experts, 92.5% from material experts, 95% from design experts, as well as trial results showing teacher responses of 88% and student responses of 87%. These percentages confirm that the engklek game media is effective in supporting the learning process. In conclusion, the research highlights that the traditional engklek game as a learning medium can serve as an innovative alternative in informative assessment. This medium not only assists teachers in evaluating student learning but also enhances motivation, participation, and understanding in Catholic Religious Education.s.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License* 

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berkarakter serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, kurikulum memiliki peran strategis dalam menciptakan generasi masa depan yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam konteks ini, kurikulum merupakan elemen sentral dalam dalam penyelenggarakan pendidikan di Indonesia. Kurikulum bukan hanya kumpulan materi ajar, melainkan sebuah rancangan sistematis yang menggambarkan nilai, tujuan, dan strategi pembelajaran di institusi pendidikan (Nasution, 2023). Sejak kemerdekaan Indonesia, kurikulum nasional telah mengalami berbagai reformasi: mulai dari Rencana Pelajaran 1947 hingga transformasi terbaru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar pada tahun 2020 (Anas et al. 2025).

Kurikulum merdeka yang diterapkan di Indonesia saat ini bertujuan untuk merancang proses pembelajaran yang berpihak pada siswa. Proses belajar dalam kurikulum merdeka menekankan pada optimalisasi hasil belajar sesuai dengan kapasitas peserta didik. Oleh karena diperlukan desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik diperlukan sebuah penilaian (*assessment*). Penilaian (*assessment*) adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (Nasution, 2023). Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka terdapat 3 macam asesmen, ketiga macam asesmen tersebut antara lain asesmen diagnostik, asesmen formatif dan asesmen sumatif. Dari ketiganya, asesmen formatif memegang peranan penting dalam mendukung perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan karena dilakukan selama proses belajar berlangsung (Baruta, 2023).

Namun pelaksanaan asesmen formatif mengalami tantangan terutama dalam konteks. Banyak guru Namun demikian, pelaksanaan asesmen formatif tidak lepas dari tantangan (Astuti et al., 2024), terutama dalam konteks sekolah-sekolah di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi (Pertiwi et al., 2018). Dalam

jurnal berjudul *Permasalahan Asesmen Pada Kurikulum Merdeka* mengemukakan permasalahan yang dialami oleh guru pada asesmen formatif adalah kurangnya pengetahuan praktis di dalam penyusunan dan keterbatasan waktu didalamnya (Astuti et al., 2024). Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurangnya media penunjang. Di sejumlah sekolah dasar pedalaman, misalnya, guru masih mengandalkan tes tulis konvensional yang kerap tidak mampu menggambarkan pemahaman konseptual siswa secara utuh (Harahap & Jaelni, 2022).

Jika asesmen formatif tidak dilakukan atau pelaksanaannya kurang optimal, maka perannya sebagai *assessment as learning* yakni sarana refleksi terhadap proses pembelajaran guna melakukan perbaikan tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya. Tanpa adanya refleksi dan upaya perbaikan dari guru, mustahil kualitas maupun capaian pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Rozana & Bantali, 2020). Pendidikan agama, khususnya Pendidikan Agama Katolik, merupakan bagian tak terpisahkan dari pembentukan karakter peserta didik. Salah satu komponen penting dalam pelajaran Agama Katolik adalah kegiatan asesmen (Wariyanti et al., 2022). Pelaksanaan asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam memahami suatu materi namun assesment juga dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga sarana untuk memberikan umpan balik yang bermakna kepada peserta didik. Namun, dalam implementasinya, asesmen seringkali dianggap sebagai momok bagi peserta didik.

Hal tersebut terjadi karena pelaksanaan asesmen masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat evaluatif dan kompetitif, dengan fokus utama pada kesalahan serta kekurangan, bukan pada proses belajar itu sendiri (Herniawati et al., 2024). Selain itu, asesmen umumnya dilakukan secara konvensional atau manual melalui penggerjaan soal di atas kertas dan pemberian tugas, yang justru dapat menurunkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Cara konvensional ini cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga mengurangi keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Annisa, 2024). Tantangan lain dari asesmen konvensional adalah kebutuhan waktu dan tenaga yang cukup besar, baik bagi guru maupun peserta didik (Tasiah & Nurdjan, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengubah paradigma asesmen agar lebih berfokus pada proses pembelajaran, di mana asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Septiyana, 2024).

Salah satu solusi yang dapat menjawab tantangan asesmen formatif adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan konteks budaya siswa. Salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran adalah prinsip ketersediaan, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan pembelajaran akan sulit dicapai (Nasron et al., 2024). Berdasarkan prinsip tersebut, permainan tradisional dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan, khususnya di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas penunjang seperti listrik, internet, atau perangkat digital.

Dalam kerangka ini, permainan tradisional menjadi alternatif media yang tidak hanya murah dan mudah diakses, tetapi juga sarat dengan nilai edukatif dan sosial. Salah satu bentuk permainan yang cukup dikenal oleh anak-anak Indonesia adalah permainan tradisional engklek. Permainan ini dapat dijumpai di berbagai daerah di Indonesia walaupun dengan penyebarluasan yang berbeda di masing-masing daerah. Istilah permainan engklek dalam Bahasa Ende adalah *Jedhe*. *Jedhe* merupakan permainan

tradisional dengan gerakan motorik dimana mengharuskan anak-anak yang memainkannya untuk melompati petak-petak yang tergambar di tanah atau lantai secara bergantian (Anisa et al, 2020).

Permainan *jedhe* dapat menjadi instrument dalam pelaksanaan assesmen formatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan siswa akan diberikan kesempatan untuk bermain sambil belajar di lingkungan sekolah (Cahyani et al., 2025)). Permainan tradisional seperti *engklek* tidak hanya membantu pengembangan motorik anak, tetapi juga melatih fokus, kerja sama, dan nilai kebersamaan (Fauziah dan Erawai, 2020). Penggabungan permainan ini ke dalam asesmen formatif dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan partisipatif selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka (Noviarti & Ismet, 2021).

Teknis permainan *engklek* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran dalam pelaksanaan asesmen formatif dapat dimulai dengan setiap peserta secara bergiliran melempar gaco (potongan batu yang dipipih), gaco dilempar pada kotak pertama. Setelahnya, pemain mulai melompat-lompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain secara berurutan, kecuali kotak tempat gaco. Saat peserta sampai pada kotak terakhir sebelum kotak gaco peserta berada, peserta membacakan pertanyaan yang tertera pada kotak tersebut (Raihana & Sari, 2021). Selanjutnya, peserta menuliskan jawaban mereka pada lembar kertas yang telah disediakan. Jawaban tersebut kemudian ditunjukkan kepada guru tanpa diketahui oleh peserta lainnya. Jika jawaban yang diberikan benar, maka giliran permainan dilanjutkan oleh peserta berikutnya. Namun, apabila jawaban salah, peserta tetap berada pada kotak tersebut dan tidak berpindah posisi.

Peserta akan diberikan kesempatan untuk mencari jawaban yang tepat sebelum melanjutkan pada giliran berikutnya. Permainan dinyatakan selesai setelah seluruh peserta mencapai kotak terakhir. Guru kemudian menghitung total skor masing-masing peserta untuk menentukan hasil akhir. Permainan juga dapat disesuaikan dengan pembatasan waktu tertentu, misalnya dimainkan selama 30 menit, tergantung pada kebutuhan dan situasi pembelajaran di kelas. Peneliti tertarik untuk memanfaatkan permainan tradisional *jedhe* sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan asesmen formatif yang bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran, sekaligus memperkuat nilai budaya lokal dalam pendidikan nasional.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi permainan tradisional ke dalam proses asesmen formatif, sehingga asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimodifikasi menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Keterbatasan penelitian ini adalah skala uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah peserta didik yang relatif kecil, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada satu jenis permainan tradisional, sehingga masih terbuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi permainan tradisional lain yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut (Waruwu, 2024). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahapan pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan tahapan *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Waruwu, 2024). Subjek dalam penelitian ini yaitu pada tahap awal dilakukan validasi oleh expert (ahli evaluasi, media, dan materi). Kemudian dilanjutkan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi yang akan diisi oleh ketiga ahli dan instrument penilaian yang akan diisi oleh subjek uji coba. Lembar validasi dalam bentuk angket digunakan untuk memperoleh informasi serta data untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan (Sudjiono, 2012). Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket penilaian validator, dan instrumen penilaian peserta didik melalui uji coba lapangan. Data yang didapat berupa data kualitatif yang kemudian dirubah menjadi data kuantitatif dengan aturan skala Likert yang telah ditetapkan seperti pada tabel 1 :

**Tabel 1. Skala Penilaian**

Interval Skeor	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Selanjutnya, peneliti menghitung skor kriteria dengan rumus sebagai berikut (Maryuliana et al., 2016). Setelah skor maksimal didapat, maka selanjutnya melakukan perhitungan persentase angket validasi ahli dan lembar penilaian dari subjek uji coba. Perhitungan dapat menggunakan rumus sebagai berikut. Hasil yang didapat kemudian diberi kesimpulan berdasarkan pengukuran rating scale. Penafsiran kategori kelayakan produk digolongkan menggunakan rating scale seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kategori Berdasarkan Rating Scale**

Skor Presentasi (%)	Interpretasi
0-25 %	Sangat Tidak Layak
26-50 %	Tidak Layak
51-75 %	Cukup Layak
76-100 %	Sangat Layak

Pembagian kriteria penilaian di atas dapat dijadikan pedoman dalam menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Media pembelajaran permainan engklek dianggap layak digunakan sebagai media asesmen formatif apabila hasil penilaian dari uji ahli maupun pengguna memperoleh kategori minimal baik atau layak.

## **Hasil Dan Pembahasan**

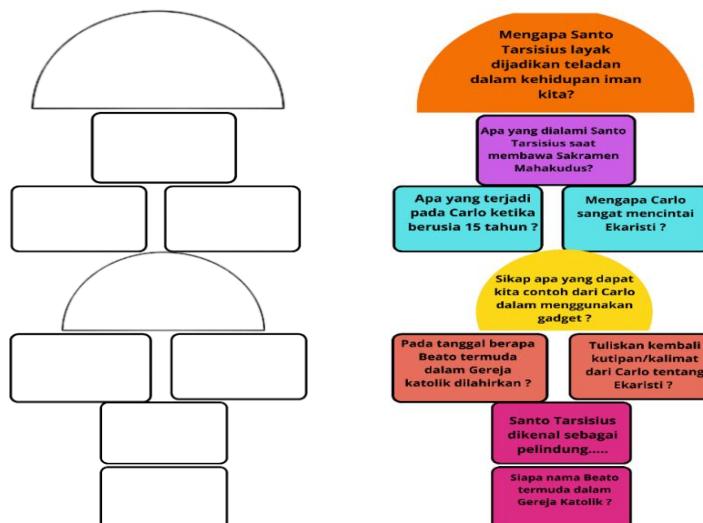
### **Analisis (Analyze)**

Tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan cara memvalidasi perbedaan antara kondisi nyata di lapangan dan kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Dari hasil analisis tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan produk atau desain tertentu sebagai alternatif pemecahan masalah. Observasi terhadap siswa kelas III SDK Mbakaondo menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang sangat beragam, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Akan tetapi, *asesmen* masih sering dianggap menakutkan oleh siswa karena

pendekatannya lebih menekankan sisi evaluatif dan kompetitif serta lebih fokus pada kesalahan daripada pada proses belajar. Di sisi lain, keterbatasan sarana dan prasarana sekolah menjadi hambatan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bentuk *asesmen* yang masih bersifat konvensional pun terkesan monoton dan kurang menarik, sehingga dapat mengurangi partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan identifikasi masalah tersebut peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru kelas untuk menganalisis upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sehingga pada akhirnya gagasan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* diterima oleh guru kelas sebagai alternatif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.

### Perancangan (Design)

Model penelitian pengembangan ADDIE, tahap desain merupakan proses sistematis yang diawali dengan perancangan konsep media pembelajaran. Pada tahap ini, proses perancangan media terdiri atas dua tahapan utama. Pertama, peneliti menentukan dan menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses asesmen. Dalam penelitian ini, materi yang dipilih adalah kisah hidup orang kudus dalam Gereja Katolik. Pemilihan ini disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik untuk siswa kelas III SD pada Bab IV, yaitu "Beriman dan Berdoa kepada Allah."



Gambar 1. Sketsa Permainan Engklek (Hitam Putih) dan Sudah di Warnai

Setelah materi pembelajaran ditentukan, peneliti merumuskan modul pembelajaran yang relevan dengan materi tersebut. Modul pembelajaran tersebut dilengkapi 9 pertanyaan yang menjadi instrument asesmen formatif. Langkah berikutnya adalah merancang sketsa permainan *engklek* menggunakan aplikasi *Canva*, di mana setiap elemen visual dirancang secara terstruktur untuk mendukung tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dalam proses visualisasi, pemilihan warna disesuaikan dengan respons emosional anak-anak terhadap warna yang digunakan. Respons emosional terhadap warna sangat dipengaruhi oleh usia (Turubarova et al., 2025). Peserta didik kelas III Sekolah Dasar termasuk dalam kategori anak-anak yang secara psikologis menunjukkan preferensi kuat terhadap warna-warna hangat seperti merah, pink, kuning, dan oranye. Preferensi ini berkaitan erat dengan respons emosional usia dini terhadap warna, sebagaimana penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung tertarik pada warna-warna cerah dan kombinasi menyala dibandingkan dengan orang dewasa

(Turubarova et al., 2025). Dengan mempertimbangkan aspek psikologis tersebut, sketsa permainan didesain agar mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus mendukung efektivitas asesmen formatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

### **Pengembangan (Development)**

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak. Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan instrument asesmen, selanjutnya media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Pada tahap pengembangan, produk awal media yang sudah dibuat, selanjutnya akan divalidasi oleh 3 orang ahli yakni ahli materi, ahli evaluasi dan ahli media. Validasi ketiga ahli dilakukan untuk penyempurnaan produk awal. Ada beberapa aspek penilaian yang akan dilakukan pada tahap validasi media ini.

#### **Uji Ahli Materi**

Hasil revisi dari ahli materi berupa perbaikan dan saran pada Permainan Tradisional Engklek. Hasil validasi dari ahli materi pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui instrument angket disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Uji Ahli Materi**

Aspek	Presentasi	Kategori
Kesesuaian materi permainan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.	87,5%	Sangat Layak
Kesesuaian Instrumen dengan Karakteristik Peserta Didik	100%	Sangat Layak
Kejelasan dan Keterpahaman isi	87,5%	Sangat Layak
Kedalaman refleksi iman	92%	Sangat Layak

Berdasarkan rumus yang telah ditetapkan, skor yang didapat dari angket hasil review ahli materi adalah 44 atau dilihat dari presentase kelayakan sebesar 92%. Jadi kelayakan dari ahli materi terhadap produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional berada pada tingkat kualifikasi sangat layak sehingga desain produk ini sangat layak dikembangkan. Namun harus melakukan revisi terutama pada beberapa jenis pertanyaan yang seharusnya pertanyaan langsung menjurus kepada capaian pembelajaran CP.

#### **Uji Ahli Desain**

Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui instrument angket disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 4. Uji Ahli Desain**

No	Aspek	Total Skor	Kategori
1.	Tata Letak Visual	100%	Sangat Layak
2.	Pola Engklek	100%	Sangat Layak
3.	Keterbacaan Teks	75%	Layak
4.	Pemilihan Warna	100%	Sangat Layak
5.	Konsistensi Desain	100%	Sangat Layak
6.	Estetika Visual	75%	Layak
7.	Fungsi Edukatif	100%	Sangat Layak
8.	Kesesuaian Target Usia	100%	Sangat Layak
9.	Fleksibilitas Media	100%	Sangat Layak
10.	Keamanan Visual	100%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diinterpretasikan bahwa produk pengembangan media pembelajaran asesmen formatif berbasis permainan tradisional memperoleh skor total 38 dari maksimum 40, dengan persentase rata-rata sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa, berdasarkan penilaian ahli desain terhadap sepuluh aspek

yang dievaluasi, media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* dikategorikan sebagai sangat layak dan siap untuk diujicobakan pada tahap pengembangan berikutnya. Namun demikian, terdapat masukan yang perlu diperhatikan, yakni rekomendasi untuk mengganti jenis font teks pada media. Hal ini bertujuan agar teks lebih mudah dibaca oleh peserta didik, mengingat mereka masih berada pada tahap perkembangan usia anak-anak yang memiliki keterbatasan dalam persepsi visual terhadap bentuk huruf.

### **Ahli Media**

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran melalui angket disajikan pada tabel 3 berikut :

**Tabel 5. Ahli Media**

Aspek	Presentasi	Kategori
Kesesuaian media dengan Tujuan dan prinsip Asesmen Formatif	100%	Sangat Layak
Kesesuaian media dengan Aspek Asesmen (Kognitif, Afektif, dan psikomotorik)	100%	Sangat Layak
Kelengkapan Panduan dan Rubrik Penilaian	75%	Layak
Efisiensi dan kesesuaian format	83%	Sangat Layak
Kebermanfaatan media	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasikan bahwa produk pengembangan media produk media pembelajaran asesmen formatif berbasis permainan tradisional menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor 49 dari total skor maksimal 52, dengan persentase rata-rata mencapai 94%. Persentase ini mencerminkan tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan evaluasi terhadap berbagai aspek pengembangan. Dengan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan, serta siap untuk diujicobakan pada tahap pengembangan berikutnya. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional memiliki potensi signifikan dalam mendukung pelaksanaan asesmen formatif, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Dapat disimpulkan bahwa permainan engklek pada pembelajaran tema 7 dinyatakan valid serta layak digunakan sebagai media pembelajaran (Aktorida et al., 2022).

### **Implementasi (Implementation)**

Setelah media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* tema Beriman dan Berdoa kepada Allah kelas III SD mendapatkan validasi oleh validator, tahap selanjutnya produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* sudah dapat diuji coba kepada subjek peneliti untuk mengetahui media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan oleh 15 orang siswa kelas III dan 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Adapun hasil uji coba produk yang didapatkan melalui angket respon sebagai berikut :

**Tabel 6. Implementasi**

No	Aspek	Jumlah Skor
1.	Kegunaan (Fungsi dan Manfaat Media)	160
2.	Keterlibatan dan Motivasi	153
3.	Kesesuaian Materi	108
4.	Kesesuaian Desain & Instruksi	105
5.	Kepuasan dan Keinginan Mengulang	107
	Jumlah	633
	Presentasi	88%
	Kategori	Sangat Praktis

Hasil implementasi media yang dievaluasi menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, terbukti dari perolehan skor total 33 atau setara dengan 88%, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Kinerja media sangat unggul pada aspek Kegunaan (Fungsi dan Manfaat Media) dengan skor tertinggi (160), menggarisbawahi efektivitas fungsionalnya, diikuti oleh aspek Keterlibatan dan Motivasi (153), yang menegaskan kemampuan media dalam menarik perhatian dan mendorong semangat pengguna. Sementara itu, aspek lain seperti Kesesuaian Materi (108), Kepuasan dan Keinginan Mengulang (107), dan Kesesuaian Desain & Instruksi (105) juga memberikan kontribusi positif. Secara keseluruhan, data ini mengonfirmasi bahwa media tersebut sangat efektif, fungsional, dan diterima dengan baik oleh pengguna, menjadikannya alat yang sangat praktis. Kemudian untuk hasil penilaian respon uji produk oleh 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 7. Hasil Penilaian Respon Uji Produk**

No	Aspek	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	10
2.	Kualitas Materi	10
3.	Inovasi dan Kreativitas	12
4.	Efektivitas Asesmen Formatif	10
5.	Kelayakan Asesmen Formatif	10
Jumlah		52
Presentasi		87%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan data perhitungan diatas menyatakan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* dalam pelaksanaan asesmen formatif untuk siswa Kelas III Sekolah Dasar mendapatkan presentase nilai sebesar 87% yang menunjukkan bahwa produk media pembelajaran termasuk pada kategori "sangat layak". Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Penggunaan permainan ini memberikan berbagai manfaat yang membuat proses belajar lebih menarik dan tidak monoton, sekaligus membantu memvisualisasikan objek-objek matematika. Selain berfungsi sebagai sarana untuk memahami konsep-konsep matematika, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar (Khoerunnissa et al., 2023).

### **Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam siklus pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh penilaian akhir terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, dikembangkan, serta diuji coba pada siswa kelas III SDK Mbakaondo. Penilaian diperoleh melalui angket validasi media dari validator, angket praktikalitas guru, serta angket efektivitas dari peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk pelaksanaan asesmen formatif tergolong sangat layak dan sangat praktis digunakan di kelas III SD. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi (Indarta et al., 2022). Oleh karena itu, permainan tradisional engklek berpotensi dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan.

## Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek sebagai media dalam pelaksanaan asesmen formatif pada materi orang Kudus dalam Gereja Katolik bagi siswa kelas III SDK Mbakaondo. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan minat belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan materi sebesar 92%, desain 95%, dan media 94%. Uji coba kepada 15 peserta didik menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 88% yang termasuk kategori sangat praktis, sedangkan respon guru memperoleh nilai 87% dengan kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media engklek dapat menjadi alternatif asesmen formatif yang menarik, interaktif, dan sesuai konteks budaya lokal. Implikasi penelitian ini adalah perlunya integrasi media tradisional dalam pembelajaran modern untuk memperkuat nilai budaya sekaligus meningkatkan efektivitas asesmen formatif.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan uji coba pada sekolah dan tingkat kelas yang lebih beragam serta mengembangkan variasi permainan tradisional lain yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran, sehingga dapat memperkaya strategi asesmen formatif dalam konteks pendidikan agama maupun mata pelajaran lainnya.

## Daftar Pustaka

- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Lingga Journal Science Education (LJSE)*, 2(2), 164-173. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Anas, M. H., Bakti, S., Nasril, Y., & Adawiyah, R. (2025). Analisis perkembangan kurikulum pendidikan nasional di Indonesia dari kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka: Studi literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1259-1272. <https://doi.org/10.58230/27454312.1978>
- Anas, S. (2012). *Pengantar statistik pendidikan* (Cet. 24). PT Raja Grafindo Persada.
- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (2020). Engklek Gen 4.0 (Studi etnomatematika: Permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika). *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 33-48. <https://doi.org/10.30762/factor m.v3i1.2499>
- Annisa, P. (2024). Pengembangan model permainan tradisional engklek untuk meningkatkan matematika permulaan pada anak kelompok A di RA Umdi Ujung Lare (Disertasi doktor, IAIN Parepare).
- Astuti, N. P. E., Margunayasa, I. G., Suarni, N. K., Wirawan, I. P. H., & Sulastra, P. (2024). Permasalahan asesmen pada Kurikulum Merdeka. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 22-32. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2954>
- Baruta, Y. (2023). *Asesmen pembelajaran pada Kurikulum Merdeka: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Penerbit P4I.

- Cahyani, N. D., Islami, C. C., Gustiana, E., & Cahyani, N. (2025). Pengaruh teknik permainan tradisional engklek terhadap perkembangan pada anak usia dini di RA Fatahlah. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7(2), 488–501. <https://doi.org/10.37411/jecej.v7i2.4161>
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek. *Paradikma*, 15(1), 86–90. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v15i1.35995>
- Herniawati, A., Hidayat, Y., Ernasari, S., & Susanti, E. (2024). Analisis penggunaan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5–6 tahun di PAUD Mawar. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.35>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Khoerunnissa, N. R., Sunaryo, Y., & Zakiah, N. E. (2023). Permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 1(1), 63–72.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2954>
- Nasution, S. W. (2022). Asesmen Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v4i3.16853>
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis pengembangan motorik kasar anak usia dini dalam permainan tradisional engklek. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 222–230. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1978>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 74–83. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).6743](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743)
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional engklek*. Edu Publisher.
- Sumawartini, S., & Septiyana, H. (2024). The importance of communicative competence assessment and measurement in language teaching and learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 699–704. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1160>
- Tasiah, N., & Nurdjan, S. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk mengembangkan pemahaman literasi membaca peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38–49. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.927>

- Turubarova, A., Pozdniakova-Kyrbiatieva, E., Hordiienko, N., & Zhrebtssova, T. (2025). The influence of color on the psycho-emotional state of individuals across different age periods. *Public Administration and Law Review*, 2(22), 111–125. <https://doi.org/10.36690/2674-5216-2025-2-111-125>
- Wariyanti, W., Nur, W., & Ananda, R. (2022). Perkembangan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5351–5361. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>