PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

OLEH
YUNI
F1081221051

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

OLEH
YUNI
F1081221051

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
YUNI
F1081221051

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

YUNI

F1081221051

Disetujui Oleh

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Siti Halidjah, M.Pd.	Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd.
NIP. 197205282002122002	NIP. 198802042024062001

Disahkan
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal: 10 April 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

YUNI

F1081221051

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Dr. Siti Halidjah, M.Pd.
NIP. 197205282002122002

Pembimbing II

Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd.
NIP. 198802042024062001

Penguji I

Prof. Dr. Agung Hartoyo, M.Pd.
NIP. 196102131988101001

Penguji II

Nany Safrianty, M.Pd.
NIP. 199102182024062001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Aulia Vilda Ghasya, S.Pd, M.Pd.
NIP. 199207192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yuni

NIM : F1081221051

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 4 April 2026

Yang membuat pernyataan,



Yuni

NIM F1081221051

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate*. Namun Pada penelitian ini, tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Validasi produk meliputi validasi materi, media, dan bahasa yang masing-masingnya terdiri dari dua validator (satu dosen dan satu guru). Hasil validasi dihitung menggunakan rumus Gregory. Hasil validasi materi, media, dan bahasa seluruhnya memperoleh skor 1 dengan kategori "validitas sangat tinggi". Uji respon siswa dilakukan terhadap 18 siswa, hasil rata-rata persentase respon siswa sebesar 87% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional engklek pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III SD sangat valid dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Permainan Tradisional *Engklek*, Perkalian, Pembagian, Kelas III, Sekolah Dasar

MOTTO

Apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku.
(Umar bin Khattab)

Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.
(Baskara Putra)

Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan.
(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas kemudahan, kekuatan, kesabaran, dan nikmat yang teramat banyak, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Teruntuk ibu tercinta, sosok ibu yang sangat hebat. Orang yang senantiasa menemani setiap proses, memberi semangat, tempat bercerita dan berkeluh kesah bagi peneliti. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan, dan doa tiada henti yang selalu mengiringi langkah peneliti. Semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan untuk ibu.
2. Teruntuk cinta pertama peneliti, Bapak (Alm), sosok yang paling peneliti rindukan. Orang yang senantiasa mengupayakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terima kasih atas pengorbanan, cinta, dan kasih sayangmu yang tulus. Meskipun saat ini bapak sudah tiada, tetapi kebersamaan dan kenangan serta cinta dan kasih sayangmu akan selalu terekam manis dihati dan ingatan peneliti.
3. Teruntuk kakak, abang-abang, dan adik tersayang. Terima kasih atas doa, dukungan dan segala upaya yang telah diberikan untuk memenuhi kebutuhan peneliti selama menempuh perkuliahan. Semoga kita senantiasa bersama dan saling menyayangi.
4. Teruntuk keponakan-keponakan tersayang, yang menjadi penghibur hati dengan tingkah lucu dan menggemaskan, sehingga peneliti tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teruntuk diriku sendiri, yang sudah bertahan dan tidak menyerah hingga saat ini. Ini merupakan awal dari segalanya, masih banyak hal yang harus kita lewati. Tetap kuat, sabar, ikhlas, dan pantang menyerah untuk menjemput kebagiaan-kebahagian lainnya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Tradisional *Engklek* pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Kelas III Sekolah Dasar". Skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Penelitian dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing yaitu Dr. Siti Halidjah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan dan saran yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah mengeluarkan surat keputusan pengangkatan dosen pembimbing.
2. Prof. Dr. Hairida, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi yang diperlukan.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi yang diperlukan.

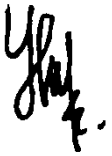
4. Rio Pranata, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan motivasi selama masa perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanungpura Pontianak yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Staf tata usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu dalam kelancaran administrasi.
7. Nurhaiyati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 17 Pontianak Utara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 17 Pontianak Utara.
8. Tusmiati, A.Ma dan Anugrah Purnamasari, S.Pd., wali kelas III SD Negeri 17 Pontianak Utara yang telah bersedia membantu jalannya penelitian di sekolah.
9. Siswa kelas III SD Negeri 17 Pontianak Utara yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.
10. Sahabat-sahabat peneliti semasa sekolah, yaitu Gita Rizky Ananda Putri, Putri Rubia Ningsih, dan Rizkia Hana Anisa, yang telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti serta memberikan dukungan dan semangat untuk peneliti.
11. Sahabat-sahabat peneliti Agatha Christie, Della Pramesty, Githa Febriani, Gusmini, Mahfuuzhah, Regina Widyastuti, Ririn Sapitri, Widia Rahma Alia,

dan Zamania yang selalu menemani, memberikan semangat, dan bantuan selama masa perkuliahan.

12. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, namun tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, tetapi kontribusinya tetap sangat berarti bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan penelitian kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 11 Maret 2026



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
ABSTRAK vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 9
E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan 10
F. Terminologi (Peristilahan) 11
BAB II KAJIAN TEORI 13
A. Media Pembelajaran 13
1. Pengertian 13
2. Jenis-jenis 14
3. Syarat 19
4. Kriteria 20
5. Peran 24
B. Permainan Tradisional *Engklek* dalam Pembelajaran Matematika 26
1. Pengertian 26
2. Penerapan 28
3. Manfaat 30
4. Kelebihan dan Kekurangan 32
C. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar 32
1. Pengertian 32
2. Tujuan 35
3. Manfaat 36
4. Materi Perkalian dan Pembagian di Kelas III SD 37
D. Penelitian Relevan 42
E. Kerangka Berpikir 46
BAB III METODE PENELITIAN 47
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 47
B. Subjek Penelitian 47
C. Prosedur Penelitian 48
1. Analisis 49
2. Desain 51

3. Pengembangan 52
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 53
1. Wawancara 53
2. Angket 54
E. Teknik Analisis Data 54
1. Teknik Analisis Data Kuantitatif 54
2. Teknik Analisis Data Kualitatif 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 57
A. Hasil 57
1. Tahap Analisis (*Analyze*) 57
2. Tahap Desain (*Design*) 64
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 71
B. Pembahasan 87
1. Desain Media Permainan Tradisional *Engklek* 88
2. Hasil Validasi dan Respon Siswa terhadap Media Permainan Tradisional *Engklek* 91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 102
A. Kesimpulan 102
B. Saran 103
DAFTAR PUSTAKA 104
LAMPIRAN 114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan *Engklek*..... 28
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 46
Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE 48
Gambar 4.1 Desain Papan *Engklek* 66
Gambar 4.2 Desain *Gaco* (Penanda) 67
Gambar 4.3 Desain Kartu Soal..... 68
Gambar 4.4 Desain Kartu Jawaban 69
Gambar 4.5 Desain Buku Panduan..... 70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori dalam Skala Likert..... 55
Tabel 3.2 Tabulasi Silang Validitas Gregory 55
Tabel 3.3 Kriteria Validitas 56
Tabel 3.4 Kriteria Angket Respon Siswa 56
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Awal Siswa..... 58
Tabel 4.2 Rancangan Konten Produk..... 63
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Materi 74
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Bahasa 76
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Media..... 78
Tabel 4.6 Revisi Produk 81
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa 86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing 115
Lampiran 2 Surat Izin Pra-Riset 116
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal 117
Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal 118
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Proposal 119
Lampiran 6 Surat Izin Riset 120
Lampiran 7 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian 121
Lampiran 8 Kisi Wawancara Guru 122
Lampiran 9 Kisi Angket Kebutuhan Awal Siswa 124
Lampiran 10 Kisi Instrumen Validasi Materi 126
Lampiran 11 Kisi Instrumen Validasi Media 127
Lampiran 12 Kisi Instrumen Validasi Bahasa 128
Lampiran 13 Kisi Angket Respon Siswa 129
Lampiran 14 Hasil Wawancara 130
Lampiran 15 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa 141
Lampiran 16 Link Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa 142
Lampiran 17 Lembar Angket Validasi Materi 143
Lampiran 18 Lembar Angket Validasi Media 146
Lampiran 19 Lembar Angket Validasi Bahasa 150
Lampiran 20 Link Hasil Validasi Materi, Media, dan Bahasa 153
Lampiran 21 Link Dokumentasi Uji Coba Terbatas Media 154
Lampiran 22 Lembar Angket Respon Siswa 155
Lampiran 23 Hasil Angket Respon Siswa 158
Lampiran 24 Link Hasil Angket Respon Siswa 159
Lampiran 25 Link Produk 160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar matematika adalah proses membangun pikiran melalui berbagai konsep dan struktur yang ada dalam materi matematika, dan memulai hubungan antara keduanya, dari yang sederhana hingga kompleks. "Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan penggunaan nalar atau kemampuan berfikir seseorang secara logika dan pikiran logis, kritis, analitis dan sistematis" (Yayuk, 2019, h.1). Kehadiran mata pelajaran matematika di sekolah sangat penting bagi siswa. Semua siswa dari sekolah dasar hingga tingkat berikutnya diberikan pembelajaran matematika. Ini bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kolaboratif.

Pembelajaran di jenjang sekolah dasar idealnya mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial. Sejalan dengan konsep *self-efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura yaitu konsep yang menggambarkan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk berhasil melakukan tindakan (Irama dkk, 2024, h.133). Konsep ini berkaitan dengan teori konstruktivisme, dimana untuk membangun pengetahuannya siswa perlu meyakini terlebih dahulu

kemampuan yang dimilikinya sehingga dalam proses mengkonstruksi pengetahuan berjalan dengan lancar dan berhasil. Tokoh-tokoh konstruktivisme seperti Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, tetapi pada pemahaman konsep secara mendalam yang dikonstruksi oleh siswa melalui keterlibatan langsung dengan materi. Piaget berpendapat bahwa anak mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif di mana mereka secara aktif membentuk konsep baru berdasarkan pengalaman pribadi. Sementara itu, Vygotsky menyoroti pentingnya peran interaksi sosial dalam membantu anak menginternalisasi pengetahuan melalui bimbingan orang lain dalam zona perkembangan proksimal (Widayanthi dkk, 2024, h.5). Teori Vygotsky selaras dengan teori belajar sosial Bandura yang menyatakan bahwa anak-anak belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi, imitasi, dan interaksi sosial dengan orang lain (Irama dkk, 2024, h.132). Melalui media permainan siswa dapat belajar dari temannya yaitu dengan cara mengamati temannya bermain, meniru cara bermain temannya yang berhasil melewati permainan, dan siswa dapat belajar melalui interaksi sosial saat bermain bersama dan melihat teman-temannya menyelesaikan permainan.

Bermain adalah aktivitas yang disenangi anak-anak, bermain bisa diintegrasikan dalam pembelajaran asalkan direncanakan dan disusun tahap demi tahapnya. Menurut Vygotsky, sumber perkembangan anak khususnya dalam aspek berpikir adalah bermain dan interaksi aktif anak dengan lingkungan adalah salah satu faktor anak menguasai pengetahuan (Rini, 2025,

h.16). Sejalan dengan pendapat Froebel yang memandang bahwa anak perlu pengalaman nyata dan aktif secara fisik, berdasarkan pandangan ini maka terdapat kaitan antara bermain dan belajar. Berdasarkan teori Vygotsky dan Froebel, menjelaskan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik anak. Dengan mengintegrasikan permainan kedalam pembelajaran, belajar menjadi menyenangkan dan bermakna (Pinangkaan dkk, 2023, h.3).

Permainan yang terintegrasi dalam pembelajaran disebut juga permainan edukatif karena mendukung proses belajar dan perkembangan anak. Menurut Skinner salah satu tokoh behaviorisme mengatakan, proses belajar terjadi melalui stimulus dan respons yang diperkuat dengan penguatan positif (Abdurahman dkk, 2024, h.36). Ketika siswa diberikan tantangan melalui permainan edukatif yang terintegrasi dengan pembelajaran, kemudian berhasil melewati tantangan tersebut dengan benar dan diberi apresiasi seperti pujian atau poin dalam permainan, maka dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan penelitian yang dilakukan oleh (Wedanthi dkk, 2025, h.2394) yang mengatakan penerapan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media konkret seperti media permainan tradisional *engklek* pada materi perkalian dan pembagian, adalah pendekatan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Bustomi

dkk, 2024, h.16377). Pendekatan pembelajaran kontekstual melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar matematika secara teoritis, tetapi juga mengaitkan konsep tersebut dengan aktivitas mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu permainan tradisional engklek ini juga sesuai dengan teori RME (*Realistic Mathematics Education*) yang dikemukakan oleh Freudenthal, yang menekankan bahwa pembelajaran matematika harus dimulai dari konteks nyata dan relevan dengan kehidupan siswa (Bustomi dkk, 2024, h.16379). Dengan pendekatan ini, matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang abstrak dan sulit, tetapi sebagai alat yang berguna dalam kehidupan nyata. Pendekatan pembelajaran kontekstual dan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) pada dasarnya sama, hanya saja pendekatan RME adalah pendekatan khusus dalam pembelajaran matematika yang bersifat kontekstual, jadi bisa dikatakan RME adalah bagian dari pendekatan kontekstual.

Setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, dan pembelajaran sebaiknya melibatkan lebih dari satu kecerdasan (Bustomi dkk, 2024, 16378). Howard Gadner merupakan tokoh yang mengemukakan teori kecerdasan majemuk atau multiple intelligences. Menurut teori Gardner, manusia memiliki beragam jenis kecerdasan yang dibagi menjadi sembilan jenis yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial (Nita,

2020, h.44). Pembelajaran matematika yang dilaksanakan biasanya hanya menekankan satu jenis kecerdasan yaitu kecerdasan matematis. Media permainan engklek melibatkan beberapa jenis kecerdasan seperti kecerdasan kinestetik, spasial, interpersonal, dan matematis. Media ini memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan potensi mereka dan belajar dengan cara yang sesuai dengan keunikan dan kecerdasan masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap dua guru kelas III di Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Utara diketahui bahwa, pembelajaran matematika menggunakan metode yang umum seperti menghafal, tanya jawab dan metode jarimatika. Siswa dari dua kelas menunjukkan hasil belajar yang beragam. Di kelas III, dari 60 siswa, terdapat 22 siswa dengan hasil belajar tinggi, 27 siswa dengan hasil belajar sedang, dan 11 siswa dengan hasil belajar rendah. Kemudian ada siswa yang dapat memahami materi dengan cepat, tetapi sebagian besar memiliki pemahaman sedang dan lambat dalam memahami perkalian, terutama dalam bentuk bersusun dan pembagian. Meskipun hafalan dilakukan setiap hari, banyak siswa yang belum hafal dan paham dengan konsep perkalian. Beberapa media yang sudah digunakan guru seperti *PowerPoint*, video, dan permainan sederhana selama proses pembelajaran, dan media-media tersebut sedikit membantu siswa dalam memahami materi. Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa masih kesulitan untuk fokus saat pembelajaran menggunakan media digital, selain itu ada beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui media konkret dan praktek langsung dibandingkan hanya melihat tayangan visual melalui *PowerPoint* dan video.

Menurut guru, pendekatan bermain meningkatkan partisipasi siswa dan antusiasme pembelajaran. Namun, permainan yang digunakan selama ini belum mengintegrasikan unsur permainan tradisional. Kedua guru sepakat bahwa permainan tradisional seperti *engklek* efektif untuk dijadikan media pembelajaran, karena dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi melalui aktivitas fisik dan interaktif sehingga pengembangan media ini diperlukan dalam pembelajaran matematika. Mereka juga menyatakan kesediaannya untuk menggunakan media yang dikembangkan dengan panduan yang jelas dalam penerapan media tersebut ke dalam pembelajaran di kelas.

Banyak siswa yang memiliki pandangan bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika. Dalam hal ini guru sangat berperan penting untuk melaksanakan pembelajaran matematika secara menyenangkan, efektif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru merancang semuanya dengan memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran dan media yang inovatif. Media yang inovatif seperti alat peraga harus digunakan dalam pembelajaran matematika agar materi mudah dipelajari dan menjadikan pemahaman siswa lebih bermakna. Siswa belajar tidak hanya pandangan abstrak dan imajinasi semata melainkan belajar secara konkret. Hal ini sejalan dengan teori Piaget, yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar (7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret di mana mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan objek nyata dan tindakan

langsung untuk membantu pemahaman (Nuryati & Darsinah, 2021, h.156). Oleh karena itu, materi matematika seperti perkalian dan pembagian sebaiknya diajarkan menggunakan media konkret dan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik seperti permainan tradisional *engklek*. Untuk mendukung proses pembelajaran, guru perlu memahami pentingnya menggunakan pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, merencanakan pembelajaran dengan baik dan presentasi materi yang menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan pengembangan media permainan tradisional *engklek* sebagai media konkret yang digunakan dalam pembelajaran perkalian dan pembagian yang dimainkan secara berkelompok. Pengembangan media permainan tradisional *engklek* dimaksudkan agar siswa dapat mengenal kearifan lokal yang ada ditempat tinggalnya. Siswa juga dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa bisa memahami materi perkalian dan pembagian dengan baik. Kemudian pengembangan media ini melibatkan partisipasi siswa secara aktif dalam belajar karena siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan permainan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini mengembangkan media permainan tradisional *engklek* untuk siswa kelas III SD pada materi perkalian dan pembagian. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, permasalahan tersebut dirinci menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan materi pada media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut validasi ahli materi?
2. Bagaimana kelayakan bahasa pada media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut validasi ahli bahasa?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut validasi ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut siswa kelas III SD?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian kelas III SD. Untuk menambah variasi media pembelajaran dan menunjang pembelajaran agar siswa lebih memahami materi serta belajar dengan menyenangkan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Menilai kelayakan materi pada media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut hasil validasi dari ahli materi.
2. Menilai kelayakan bahasa pada media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut hasil validasi dari ahli bahasa.
3. Menilai kelayakan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut hasil validasi dari ahli media.
4. Menilai kelayakan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional *engklek* menurut siswa kelas III SD sebagai pengguna media.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media permainan tradisional *engklek* mendukung pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
    a. Menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada materi perkalian dan pembagian.
    b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika melalui permainan yang aktif dan kontekstual.
2. Bagi Guru
    a. Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
    b. Membantu guru menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih konkret dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
    a. Menambah variasi model pembelajaran yang berbasis budaya lokal dan sesuai dengan karakteristik siswa.
    b. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui inovasi media.
4. Bagi peneliti lain
    a. Menjadi referensi jika ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional menggunakan model ADDIE.

b. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media permainan tradisional engklek dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian pada siswa sekolah dasar.

E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas III SD cenderung lebih tertarik dan aktif belajar melalui pendekatan yang melibatkan permainan dan aktivitas fisik karena masih difase operasional konkret.
2. Permainan tradisional engklek menjadi alternatif media pembelajaran yang bermakna dan kontekstual untuk materi perkalian dan pembagian.
3. Dengan mengintegrasikan media permainan tradisional engklek, siswa dapat mengenal budaya lokal dan mengeksplorasi permainan tradisional lainnya.

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap *development* berdasarkan model ADDIE.
2. Pengembangan media hanya dilakukan pada materi perkalian dan pembagian di kelas III.

F. Terminologi (Peristilahan)

1. Pengembangan

   Pengembangan dalam penelitian ini adalah proses sistematis untuk merancang, membuat, dan memvalidasi media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*), yang dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *Development*.

2. Media

   Media dalam konteks penelitian ini adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Media yang dikembangkan adalah berbasis permainan tradisional, dengan karakteristik aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

3. Kelayakan

   Kelayakan dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat kesesuaian dan kualitas media pembelajaran permainan tradisional *engklek* yang dikembangkan terhadap aspek materi, media, dan bahasa. Kelayakan materi diperoleh melalui proses hasil validasi oleh ahli materi yang menilai dari tiga aspek yaitu kesesuaian dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan nilai kemanfaatan. Kelayakan media diperoleh melalui proses validasi oleh ahli media yang menilai dari delapan aspek yaitu kesesuaian dengan tujuan, ketersediaan fasilitas, kemudahan penggunaan, aspek daya tarik, nilai kemanfaatan, praktis,

luwes, dan tahan lama, sasaran pengguna, serta mutu teknis. Kelayakan bahasa diperoleh melalui proses hasil validasi oleh ahli bahasa yang menilai dari tiga aspek yaitu kesesuaian dengan pemahaman siswa, konsistensi dan ketepatan bahasa, serta kejelasan penyampaian pesan. Selain validasi ahli materi, media, dan bahasa, kelayakan media juga diukur melalui angket respon siswa. Hal ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dari sudut pandang siswa sebagai pengguna media. Dengan demikian, kelayakan mencerminkan sejauh mana media permainan *engklek* dapat digunakan secara efektif dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dan pembagian pada kelas III SD.

4. Permainan Tradisional *Engklek*

   Permainan tradisional *engklek* adalah permainan yang dimainkan dengan cara melompat pada kotak-kotak berpola tertentu. Dalam penelitian ini, engklek dimodifikasi menjadi media pembelajaran Matematika untuk menyampaikan materi perkalian dan pembagian, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif dan kontekstual. Media permainan tradisional engklek yang dikembangkan diberi nama “HopMath”.

5. Materi Perkalian dan Pembagian

   Yang dimaksud dengan materi perkalian dan pembagian adalah materi Matematika yang diajarkan di kelas III SD pada semester ganjil, yaitu operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Materi ini menjadi fokus pembelajaran dalam penggunaan media *engklek*.