

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam membentuk karakter anak, pendidikan merupakan salah satu pengaruh utama yang berperan langsung dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini dibuktikan, adanya kesadaran dan keseriusan pemerintah terhadap pendidikan dalam mewujudkan generasi anak agar berwawasan luas dan memiliki kualitas yang tinggi sebagai generasi yang akan meneruskan bangsa di masa akan datang. Seperti yang tercantum dalam UU. RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut. “Pendidikan adalah 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”.² Pendidikan merupakan suatu wadah yang berfungsi untuk mentransfer ilmu baik secara materi maupun tingkah laku dari pengirim (pendidik) ke penerima (peserta didik) yang dikemas dalam pembelajaran dan dilaksanakan dalam suatu lembaga pendidikan.

Menurut KH. Dewantara pendidikan pertama dan paling utama pada anak ialah di lingkungan keluarga.³ Namun dengan seiring perkembangan zaman, para orang tua menyibukan diri untuk bekerja, akhirnya pendidikan anak di lingkungan keluarga semakin tidak terpantau dengan baik. Maka dari itu sikap pemerintah dalam menanggapi hal tersebut akhirnya mendirikan lembaga pendidikan yang memiliki tujuan sesuai pada Undang-

² UU. RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Nenden Ineu Herawati. *Pendidikan Pertama pada Anak*. (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. 2012). Hlm. 2.

Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴

Awal mula pendidikan hanya mengacu pada "*teacher center*" istilah ini yang berarti bahwa guru merupakan peran utama dalam pembelajaran, dan siswa hanya menjadi penerima pembelajaran saja. Dilihat dari sistem *teacher center* ini, pendidikan dipandang kurang baik, karena peserta didik tidak diberikan kesempatan dapat aktif pada saat pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, sebagai alat penunjang pendidikan agar peserta didik dapat aktif dan pembelajaran tidak monoton, maka kita mengikuti perkembangan zaman yang ada yaitu memadukan teknologi dalam dunia pendidikan yang bertujuan supaya peserta didik semangat dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Teknologi pendidikan ialah praktik dan kajian untuk membantu dalam proses belajar dan untuk meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan ialah media pendidikan, yaitu teknologi yang digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan supaya lebih efisien dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik dapat memahami materi dengan mudah yang dipelajari sehingga hasil belajar yang

⁴ Fungsi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3.

diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang yang diharapkan.⁵

Hasil belajar yaitu perolehan atau kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran, bertujuan untuk memberikan perubahan berupa tingkah laku baik pengetahuan, sikap, pengalaman, dan keterampilan peserta didik agar mengalami perubahan yang lebih baik.⁶ Pengalaman belajar dapat diperoleh dari daya ingat yang didukung dengan keterlibatan media saat pembelajaran. Pengaruh pembelajaran menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah menerima materi ajar dan mudah mengingat tentang pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Media ialah suatu instrumen yang strategis untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Dengan adanya media dapat memberikan pemahaman secara langsung kepada peserta didik. Pada materi yang memiliki sifat abstrak maka akan lebih mudah tersampaikan dan pembelajaran dapat berlangsung lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan dengan menggunakan media pembelajaran.⁷

Media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa menyalurkan dan menyampaikan pesan dari suatu sumber secara tersusun. Pengaruh tersebut akan mengalami lingkungan belajar yang kondusif apabila penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.⁸ Keberadaan media pembelajaran berfungsi untuk memadukan objek pada

⁵ I Gede Satria Wibawa. *Teknologi Informatika dengan Pendekatan Kontekstual*. (Sidoarjo : Zifatama Jawa. 2020). Hlm. 1.

⁶ Ahmadiyahanto. *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lamphong Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Banjarmasin: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 6. Nomor 2. 2016). Hlm. 984.

⁷ Rahmi Mudia Alti. *Media Pembelajaran*. (Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi. 2022). Hlm. 2.

⁸ Ashyar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta : Referensi. 2012). Hlm. 8.

pembelajaran Matematika agar peserta didik bisa memahami pelajaran dengan mudah dan memberikan peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan benda manipulatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.⁹

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada struktur kurikulum ditingkat pendidikan SD/MI, SDLB sederajat. Matematika ialah suatu disiplin ilmu khusus dibanding dengan disiplin ilmu lainnya. Matematika harus memperhatikan hakekat dalam matematika dan kemampuan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media, simbol dan konsep pada matematika yang awalnya bersifat abstrak dapat menjadi konkret, dari penggunaan media dapat memberikan pengenalan simbol dan konsep matematika sejak dini, yang disesuaikan dengan taraf berpikir peserta didik.¹⁰

Dari hasil observasi yang dilakukan, di MIN 7 Tulungagung, peserta didik kelas I masih dianggap belum menguasai isi materi yang ada di LKS (Lembar Kerja Siswa) sepenuhnya. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan dalam memahami materi yang terdapat pada LKS dan hanya berpacu dari buku secara monoton. Jika pemilihan media dalam pembelajaran kurang tepat, maka akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran di kelas I MIN 7 Tulungagung pada pembelajaran matematika dengan materi bentuk bangun datar. Dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Tradisional *Gedrik* pada Materi Bentuk Bangun Datar untuk**

⁹ Disyacitta Neolia Firdana, Trimurtini. *Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa SD*. (Semarang : Universitas Negeri Semarang. 2018). Hlm. 68.

¹⁰ Umi Farihah. *Media Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Lintas Nalar. 2021). Hlm 12.

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di MIN 7 Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta diatas bahwa kurangnya perhatian pendidik dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat mengemas pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, maka diperoleh permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar?
2. Bagaimana kepraktisan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar?
3. Bagaimana pengembangan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran Matematika berupa Permainan Tradisional *Gedrik*. Tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah :

1. Untuk memvalidasi media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar.

3. Untuk mengetahui pengembangan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar.
4. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika memiliki manfaat yaitu membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga memberikan pengalaman yang diharapkan mampu membuat hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media permainan tradisional *gedrik* pada materi bentuk bangun datar pembelajaran matematika adalah :

1. Asumsi pengembangan
 - a. Penggunaan media permainan tradisional *gedrik* pada materi bentuk bangun datar pembelajaran matematika agar peserta didik aktif di dalam proses pembelajaran Matematika.
 - b. Peserta didik belajar mandiri dibawah arahan pendidik
 - c. Validator adalah dosen dan guru yang telah memiliki pengalaman mengajar dan dipilih sesuai pada bidangnya.
 - d. Item-item yang terdapat pada angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan kelayakan produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media Permainan Tradisional *Gedrik* yang berisi materi Bentuk Bangun Datar pada pembelajaran Matematika
 - b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual
 - c. Uji validasi dilakukan oleh validasi ahli dan uji coba secara empiris (uji coba lapangan)
 - d. Uji coba produk media pembelajaran dilakukan di MIN 7 Tulungagung kelas 1

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah Permainan Tradisional *Gedrik* dengan menggunakan media cetak.
2. Media Permainan Tradisional *Gedrik* didesain dengan tampilan yang menarik agar anak tertarik.
3. Media Permainan Tradisional *Gedrik* disajikan beberapa warna dan angka yang menarik.
4. Media Permainan Tradisional *Gedrik* berisi pendidikan untuk anak yang berpengaruh pada perkembangan kognitifnya.

G. Penelitian Terdahulu

Tujuan Penelitian terdahulu untuk memperoleh bahan acuan dan perbandingan. Serta menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu dalam kajian pustaka, sebagai berikut.

1. Hasil penelitian Dini Wahyu Mulyasari (2020) dengan judul Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore.
Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar masih memiliki kendala dalam menyampaikan materi, karena konsep

matematika yang abstrak dan karakter peserta didik yang memasuki fase konkret. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri pada siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore, (2) mengetahui efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman karakter cinta tanah air pada siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore, dan (3) mendeskripsikan proses pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri dan karakter cinta tanah air siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah *mixed method*, jenis penelitian *eksperimen one group pretest posttest design*, rancangan *explanatory sequential mixed method*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes tulis, angket, wawancara dan observasi. Data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif dan menggunakan uji *paired sample t-test*, data kualitatif diperoleh dengan cara mereduksi data, memaparkan data dan membuat kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” mendapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep geometri siswa 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore, (2) pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” mendapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 maka berpengaruh signifikan terhadap cinta tanah air siswa 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore, dan (3) proses pembelajaran etnomatematika menggunakan engklek disampaikan dengan menggunakan beberapa teknik di antaranya: ceramah, dan tanya jawab. Antusiasme siswa terlihat meningkat selama mengikuti pembelajaran, yang menyebabkan terjadinya

peningkatan hasil belajar dari sebelum dan sesudah pembelajaran etnomatematika “permainan engklek”.

2. Hasil Penelitian Afdaldan Muhammad Fatir Atfal (2022) dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD NEGERI 024 Samarinda Utara Tahun 2022.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika pada siswa/i kelas III C SDN 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Tiap siklus meliputi : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 024 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2022/2023, pada pelajaran matematika materi tentang penjumlahan dan pengurangan. Penerapan permainan tradisional engklek meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari peningkatan hasil belajar dalam setiap siklus, dengan persentase ketuntasan diatas KKM 75 yaitu siklus I 63,3% dan siklus II 83,3%. Penerapan permainan tradisional engklek sangat berpengaruh dan cocok diterapkan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan karena hasil belajar siswa meningkat dari hasil sebelumnya. Karena di permainan ini siswa melakukan kerja sama dengan siswa lainnya dan guru sebagai fasilitator untuk menjelaskan yang belum dipahami.

3. Hasil penelitian Intan Awwaluna Firdaus (2021) dengan judul Pengembangan Permainan Engklek Sewuan untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan permainan engklek sewuan bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media permainan engklek sewuan, untuk mengetahui kevalidan media dan kelayakan media permainan engklek sewuan sehingga media permainan engklek sewuan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini memperoleh hasil validasi materi sebesar 78,84% (sangat valid) dan hasil validasi media sebesar 92,5% (sangat valid). Hasil kuisioner uji coba media sebesar 92,91% (sangat layak) dan hasil kuisioner observasi terhadap subjek uji coba sebesar 80% (sangat layak). Maka dapat disimpulkan media permainan engklek sewuan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas 2.

4. Hasil penelitian Siti Halimatul Maulida, Jatmiko, Yuni Katminingsih dengan judul Pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran ialah modul. Modul dimodifikasi sesuai dengan kriteria siswa dan juga lingkungan sekolah, namun pada pelajaran matematika jarang ditemui modul matematika yang memiliki tema tentang kebudayaan. Banyak ragam kebudayaan yang mengandung nilai matematika, diantaranya ialah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek mengandung unsur bangun datar yang merupakan pembahasan yang ada dalam materi matematika. Untuk itu perlu dilakukannya pengembangan modul berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE, karena adanya pandemi penelitian ini hanya sampai tahap validasi ahli. Tujuan dilakukan pengembangan ialah untuk menghasilkan modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Hasil validasi modul dengan para ahli menunjukkan angka 91,64%, maka dengan ini modul yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah masuk dalam kriteria layak.

H. Definisi Konseptual

1. Media Pembelajaran

Media merupakan seluruh alat fisik yang bisa menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Pada konteks komunikasi, media adalah komponen strategi pembelajaran sebagai wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada penerima pesan, dan materi yang disampaikan berupa pesan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.¹¹ Media pembelajaran yaitu faktor yang berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi yang berpengaruh psikologis

¹¹ Muhammad Hasan, Milawati, dkk. *Media Pembelajaran*. (Klaten : Tahta Media Grup. 2021). Hlm. 21.

terhadap pembelajaran¹² Media pembelajaran yaitu salah satu aspek yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar di lembaga pendidikan.¹³ Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran.¹⁴

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah permainan yang telah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi selanjutnya.¹⁵ Permainan tradisional ialah warisan yang diturunkan secara turun temurun memiliki makna simbolis dengan gerakan, ucapan, dan alat yang digunakan. Pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dewasa.¹⁶ Permainan tradisional ialah permainan yang membutuhkan alat sederhana dan dilakukan secara turun temurun dan dianggap sebagai budaya pada masyarakat yang melakukannya.¹⁷

3. Permainan *Gedrik* / Engklek

Permainan engklek yaitu permainan yang cara memainkannya dengan melompati petak dengan satu kaki¹⁸

¹² Amelia Putri Wulandari. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 05. No. 02. 2023). Hlm. 3929.

¹³ Rusli, Wa Ode Nurmala, dkk. *Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas Vi Sd Negeri 27 Buton*. (Sulawesi Tenggara : Universitas Muhammadiyah Buton. Jurnal Syattar 2021). Hlm. 123.

¹⁴ Amelia Putri Wulandari. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. *Journal on Education*. Vol. 05. No. 02. 2023). Hlm. 3929.

¹⁵ Rizki Yulita. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. (Jakarta Timur : Badan Pengembangan dan Pembinaan bahasa. 2017). Hlm. 1.

¹⁶ Ari Wibowo. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. (Malang : Wineka Media. 2019).Hlm. 7.

¹⁷ Syafira Nur Damayanti, Fathia Hanif Tiaraningrum, dkk. *Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia*. (Semarang : Universitas Negeri Semarang. Vol. 05. No. 01. 2023). Hlm. 39.

¹⁸ Fitriyah, Khaerunisa. *Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*

Engklek adalah permainan tradisional yang telah ada sejak zaman dahulu, dinamakan engklek karena cara bermainnya dengan menggunakan satu kaki, dan melompat di dalam bentuk geometri.¹⁹ Engklek ialah permainan yang melibatkan gerakan tubuh seperti melompat, menyeberang, dan menghindari rintangan.²⁰

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang, dengan perubahan hasil belajar yang membaik akan dapat membentuk pribadi siswa.²¹ Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan yang berada dalam kawasan ranah kognitif yang paling bawah sampai hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan dan sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa.²² Hasil belajar harus menunjukkan perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.²³

Kelas VII. (Semarang : Journal of Medives. Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang. Vol. 2. No. 2. 2018). Hlm. 267.

¹⁹ Ririn Fitri Sukadaryah, dkk. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak.* (Banten : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2020). Hlm. 60.

²⁰ Masganti Sitorus, Salsabilah Septia Putri Anggraini, dkk. *Alat Permainan Engklek Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di Paud Swadaya.* (Sumatera : Universitas Islam Negeri Sumatera. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 2023). Hal. 444.

²¹ Suparlan. *Penerapan Teori Belajar Prilaku dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD/MI.* (Lombok Timur : STIT Palapa Nusantara. Alkhidmad : Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2021). Hlm. 6.

²² Tri Imelda Tumulo. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo.* (Gorontalo : SMA Negeri 4 Gorontalo. Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2022). Hlm. 438.

²³ Kosilah, Septian. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* (Sulawesi Tenggara : Universitas Muhammadiyah Buton. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol.1 No.6 2020). Hlm. 1142.

5. Matematika

Matematika adalah sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-perhitungan. Matematika membahas tentang ilmu yang sifatnya berhubungan dengan logika, diterima nalar sehat yang selalu berlandaskan logika disertai dengan fakta yang akurat.²⁴ Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang sistematis yang membahas pola hubungan, berpikir, seni, dan bahasa yang dikaji dengan logika serta bersifat deduktif.²⁵ Matematika ialah ilmu abstrak yang memiliki peranan penting dalam pendidikan, baik formal maupun non formal, karena matematika merupakan *basic of science* dalam kehidupan manusia.²⁶

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah alat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Yang mengandung informasi

²⁴ Yuliana Susanti. *Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. (Lombok Timur : STIT Palapa Nusantara. Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 2. No. 3. 2020). Hal. 437.

²⁵ Inayah Rizki Khaesarani, Eka Khairani Hasibuan, dkk. *Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 15 No. 3. 2021). Hal. 39.

²⁶ Asri Nurdayani, Dyah Rahmawati. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share Pada Materi Lingkaran*. (Palembang : Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika. Vol. 7 No. 01. 2023). Hal. 2.

dari internet, buku, film, televisi, dan lainnya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah kegiatan bermain yang telah dimainkan dari zaman dahulu dan masih dimainkan dari generasi ke generasi hingga saat ini.

3. Permainan *Gedrik* / Engklek

Permainan *Gedrik* atau Engklek ialah permainan yang dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki pada bidang yang sudah disediakan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah kegiatan belajar yang menyangkut aspek kognitif, efektif dan psikomotor.

5. Matematika

Ilmu yang mempelajari ide abstrak yang didasari dengan ilmu logika berfokus pada konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lain.

J. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan penelitian yang dapat memberi arah bagi yang membaca:

1. Bagian Awal

Pada bab awal skripsi ini mencakup: lembar cover skripsi, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar motto, lembar persembahan, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama, bagian pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat

pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi konseptual, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bab kedua berisi tentang tinjauan pustaka atau buku yang berisi teori besar (*grand theory*) dan teori yang dirujuk dari pustaka penelitian atau hasil penelitian terdahulu sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ketiga berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan dan penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi tentang penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V: PENUTUP

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian terakhir skripsi ini berisi tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran.