

## PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK SEWUAN UNTUK PEMBELAJARAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Intan Awwaluna Firdaus

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (intanawwaluna@gmail.com)

Budiyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian pengembangan permainan engklek *sewuan* ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media permainan engklek *sewuan*, mengetahui kevalidan media dan mengetahui 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 merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif *R & D* dan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dalam pelaksanaannya. Pada penelitian ini diperoleh hasil validasi materi sebesar 78,84% (sangat valid) dan hasil validasi media sebesar 92,5% (sangat valid). Hasil kuisioner uji coba media diperoleh hasil sebesar 92,91% (sangat layak) dan dari hasil kuisioner observasi terhadap subjek uji coba sebesar 80% (sangat layak). Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, media permainan engklek *sewuan* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas 2.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, engklek sewuan, bangun datar.

### Abstract

*This study of the development engklek sewuan games aims to describe the process of developing engklek sewuan game media, to determine the validity, and to determine the feasibility of the engklek sewuan game media so that the engklek sewuan game media is feasible to be used as a learning media for mathematics in the plane figure for the students in grade 2. This research is a quantitative descriptive research type of R&D and uses of the ADDIE development model in its development process. In this study obtained the result from the validation of the material were 78,84% (very valid), and the result of media validation was 92,5% (very valid). The result of the media test questionnaire obtained the results were 92,91% (very feasible) and the results of the observation questionnaire for the test subject were 80% (very feasible). From the result, it can be concluded that in this study, engklek sewuan game media is suitable to be used as a media in mathematics learning for plane figure materials in grade 2.*

**Keywords:** Media development, engklek sewuan, plane (geometry).

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan sangat penting dalam penanaman berbagai konsep pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penanaman konsep tersebut menjadi sangat penting dalam proses perkembangan belajar anak menuju tahapan selanjutnya, dan menjadi tahapan pembentukan pemahaman anak terhadap suatu konsep. Pemahaman konsep ini menjadi hal yang sangat penting bagi anak dimana dalam suatu proses pembelajaran masih terdapat materi yang abstrak, seperti yang ditemukan di dalam mata pelajaran matematika. Dalam praktiknya, penyampaian materi pembelajaran matematika memerlukan tingkat

pemahaman yang tinggi. Proses belajar matematika merupakan suatu kegiatan guru dalam proses belajar pembelajaran matematika dimana dalam kegiatan tersebut terdapat upaya guru untuk menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan pelayanan kemampuan siswa dalam belajar matematika dari berbagai karakteristik yang bertujuan menciptakan interaksi optimal dalam kegiatan belajar mengajar (Amin, 2004). Dalam kesempatan yang lainnya Bruner juga menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang menyangkut konsep dan struktur matematika yang tercantum dan akan dipahami dan merupakan proses untuk menemukan keterkaitan dari konsep dan struktur materi

matematika tersebut. Berdasarkan hal itulah, maka proses pembelajaran matematika sebaiknya menjembatani siswa dalam hal kemudahan pemahaman materi saat proses belajar matematika. Sehingga guru perlu menciptakan cara untuk pembelajaran tersebut, yaitu melalui penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media maupun alat peraga tersebut siswa akan menemukan keteraturan dan pola yang terbentuk dari suatu media yang diperhatikan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran matematika, selain membahas dan mempelajari tentang angka, rumus dan bilangan khususnya di sekolah dasar, juga mempelajari tentang bangun datar, pembelajaran materi tentang macam-macam bentuk bangun datar dan sifat-sifatnya. Menurut Glover (2004), bangun datar merupakan suatu bangun yang rata yang diperoleh dari potongan sehelai kertas. Sedangkan dalam kesempatan lain, Budiyo (2016) menyatakan bahwa bangun datar merupakan hamparan atau wilayah yang rata yang memiliki daerah panjang dan daerah lebar dan tidak terdapat tinggi dan ketebalan pada bidang tersebut. Bangun datar dapat diwujudkan sebagai suatu wilayah yang dikelilingi oleh ruas garis atau disebut dengan sisi bangun datar, dimana bentuk sisi ini bergantung pada sisi pembentuknya. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bangun datar merupakan suatu bangun yang bentuk permukaannya rata yang hanya memiliki sisi panjang dan lebar serta tidak mempunyai tinggi maupun ketebalan tertentu. Bentuk-bentuk bangun datar terdiri dari beberapa bentuk bangun, diantaranya yaitu persegi, persegi panjang, jajargenjang, layang-layang, trapesium, segitiga, lingkaran, belah ketupat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2, pada materi konsep bangun datar proses pembelajaran yang dilakukan pada umumnya penyampaian materi kepada siswa dilakukan secara lisan, pemberian contoh dengan menggambar di papan tulis, pemberian latihan soal, serta pengerjaan soal oleh siswa dari contoh soal sejenis yang telah diberikan sebelumnya. Selain itu, metode ceramah juga masih digunakan oleh guru untuk memberikan pemahaman konsep materi pembelajaran matematika pada siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran untuk mendukung terpahaminya suatu konsep oleh siswa dalam materi pembelajaran bangun datar masih sangat sedikit penggunaannya. Metode ceramah yang digunakan cenderung menjadikan siswa menjadi pasif dan pembelajaran akan bersifat *teacher center* yang akan mempengaruhi pemahaman siswa. Kegiatan belajar matematika merupakan suatu kegiatan belajar yang penting bagi siswa, akan tetapi pada kenyataannya siswa sering menemukan kesulitan dalam kegiatan belajar matematika. Hal tersebut dikarenakan adanya ketidaksesuaian dari apa yang mereka temui di lingkungan sekitarnya dengan kenyataan yang ada di

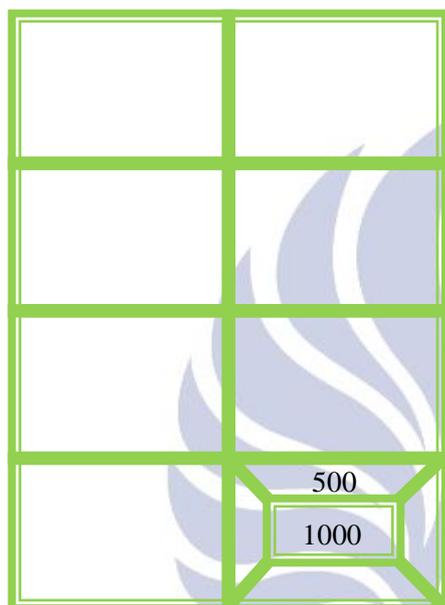
sekolah (Diah, 2018).

Untuk menciptakan kondisi yang sesuai dengan apa yang siswa temukan di lingkungan sekitar, salah satunya adalah dengan melalui permainan yang mereka mainkan di lingkungan tersebut. Salah satunya yaitu dengan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang sifatnya menghibur dimana dalam suatu permainan dapat dilakukan dengan alat yang sederhana atau dengan tanpa menggunakan alat yang diwariskan secara turun temurun (Nurdiana & Wiwik, 2018). Hasanah & pratiwi (2017) juga mengemukakan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional anak dapat belajar bermacam-macam konsep dasar yang mereka temukan dari kegiatan bermain tersebut, seperti halnya dalam pengenalan konsep warna, bentuk dasar, arah, abjad, dan numerasi. Dalam kesempatan lain Iswinarti (2017) menjelaskan bahwa salah satu cara yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk memaksimalkan proses berkembang pada anak dengan penerapakan proses belajar yang menyenangkan salah satunya melalui sarana permainan tradisional.

Dari pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional bermanfaat dalam proses berkembangnya fisik, emosional, sampai pada perkembangan kognitif anak. Sehingga permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu sarana untuk proses belajar berbagai pengetahuan bagi anak. Permainan tradisional juga bermanfaat untuk mengemabangkan kemampuan matematika bagi siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Junariah (2015) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa dalam proses berkembangnya logika kecerdasan matematika pada anak dapat dilakukan melalui sarana permainan tradisional yaitu sebesar 47% peningkatan kecerdasan logika matematika, hal tersebut dapat digunakan untuk suatu sarana acuan untuk mengembangkan media belajar melalui permainan tradisional yaitu permainan engklek *sewuau*.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional Indonesia yang dimainkan dengan melompat dari satu bidang ke bidang lainnya dengan satu kaki pada bidang yang telah digambar sebelumnya dan biasanya dilakukan oleh 3-6 anak (Montolau, 2005). Permainan engklek *sewuau* merupakan salah satu bentuk permainan tradisional engklek yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini merupakan permainan engklek yang menggunakan 8 petak yang berukuran sama besar, dimana 8 petak tersebut akan disusun 2 petak sebanyak 4 kali sehingga akan membentuk Persegi Panjang yang terdiri dari 2 kali 4 petak dengan menggunakan gaco yang cara bermainnya yaitu dengan cara mendorong gaco tersebut dengan satu kaki hingga gaco tersebut berpindah dari petak satu ke petak lainnya. Setelah sampai pada petak kelima, gaco tersebut lalu didorong hingga mencapai petak terakhir dimana di dalam petak tersebut terdapat target poin

yang akan dituju yaitu 500 dan 1000, angka 1000 (seribu) yang dalam Bahasa Jawa disebut angka *sewu* sehingga permainan ini dinamakan engklek sewuan. Setelah mendapatkan poin, pemain akan menuliskan perolehan poin yang diperoleh pada setiap level permainan yang kemudian akan dijumlahkan pada saat permainan selesai. Permainan ini dilakukan secara bergantian dimana pemain yang pertama kali mendapatkan giliran bermain akan di tentukan dengan menggunakan *hom pim pa* atau menggunakan suit. Jika pemain gagal ditengah-tengah permainan, maka pemain selanjutnya yang akan mendapatkan giliran bermain.



Gambar 1. Petak Engklek *Sewuan*.

Pada perkembangan zaman yang sangat pesat seperti saat ini, perubahan yang terjadi pada dunia anak-anak cukup terlihat khususnya pada permainan tradisional. Dimana minat anak akan permainan tradisional semakin lama semakin berkurang dan bahkan menghilang. Hal ini akan menyebabkan kepopuleran permainan tradisional lambat laun akan semakin memudar. Permainan tradisional memang tidak lagi menjadi permainan yang digemari oleh anak-anak. Anak-anak cenderung lebih memainkan permainan yang ada pada ponsel mereka. Hal ini menyebabkan berkurangnya eksistensi permainan tradisional yang telah populer sejak zaman nenek moyang. Siregar dan lestari (2018) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu kegiatan dapat menciptakan hiburan bagi orang yang memainkannya dimana dalam kegiatan bermain tersebut dilakukan dengan media alat sederhana ataupun tanpa melalui media alat yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah diwariskan secara turun temurun dari generasi kegenerasi. Oleh karena itu memang sangat perlu adanya pelestarian permainan tradisional, dimana ini bisa dilakukan melalui pendidikan. Disinilah peran guru menjadi sangat penting untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa dengan cara

melakukan inovasi permainan tradisional engklek. Yaitu salah satunya dengan memasukkan konsep materi pembelajaran ke dalam permainan tradisional, yaitu pada pembelajaran matematika. Kegiatan ini disebut dengan istilah etnomatematis yaitu unsur budaya yang terdapat pada matematika.

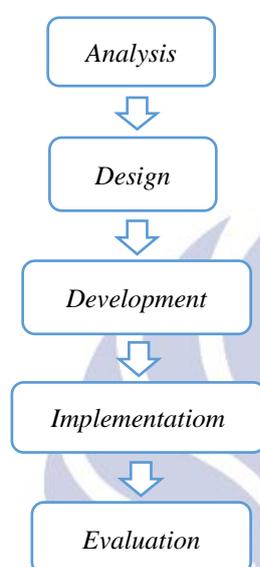
Dari permasalahan tersebut, maka permainan tradisional dapat dijadikan sebagai sarana atau media dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi konsep bangun datar. Hal tersebut dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan cara melakukan inovasi permainan tradisional engklek sebagai alat yang digunakan untuk pembelajaran bangun datar. Yaitu dengan cara memodifikasi permainan tradisional engklek dengan memasukkan beberapa bentuk bangun datar pada setiap petak permainan engklek. Sehingga dengan permainan engklek bisa menjadi sebuah sarana atau media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika sekaligus sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi saat ini yaitu dapat dimulai dari usia sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi pembelajaran matematika kelas 2 sekolah dasar tentang pengenalan nama-nama bangun datar, ruas garis, dan titik sudut. Sehingga penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan engklek sewuan untuk membantu pemahaman konsep pada materi bangun datar kepada siswa kelas 2 sekolah dasar dan sebagai media yang dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media permainan engklek *sewuan*, mendeskripsikan kevalidan media permainan engklek *sewuan*, dan mendeskripsikan kelayakan media permainan engklek *sewuan* untuk pembelajaran pemahaman konsep materi bangun datar pada pembelajaran matematika kelas 2 sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Peneliti melakukan pengembangan produk sehingga menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional engklek *sewuan* yang dilakukan dengan menambahkan beberapa gambar bangun datar pada setiap bidangnya dan menambahkan materi serta beberapa pertanyaan harus dijawab oleh siswa. Model penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

*implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) untuk merancang pengembangan yang dilakukan dalam sistem pembelajaran. Simanihuruk, dkk (2019) menyatakan bahwa pada tahap evaluasi pada penelitian model *ADDIE* dapat dilakukan pada setiap empat tahapan di atas dan dapat dilakukan pada akhir pelaksanaan empat tahapan tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan evaluasi yang dilakukan diakhir tahapan. Dengan demikian, maka berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:



Bagan 1. Tahapan Penelitian Pengembangan Model *ADDIE*.

Subjek uji coba yang digunakan untuk uji coba produk pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 sekolah dasar yang bertempat tinggal di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, yaitu di Dusun Sukorejo, Desa Sukorejo, Kecamatan Perak, Kabupaten Jombang. Sehingga dalam menentukan subjek penelitian yaitu menggunakan subjek berskala kecil yang yaitu sebanyak 5 orang siswa. Penetapan subjek penelitian tentunya tidak lepas dari kondisi penelitian yang dilakukan pada masa pandemic covid-19, dimana proses kegiatan belajar mengajar masih dibatasi sehingga pembelajaran masih dilakukan secara daring atau belajar di lingkungan rumah sesuai dengan kebijakan Dinas Pendidikan Tahun 2020 yang juga bertujuan untuk menghindari bahaya virus covid-19. Sehingga peneliti tidak bisa melakukan penelitian seperti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan pada umumnya.

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media permainan engklek *sewuana* ini yaitu berupa data kuantitatif deskriptif yang terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif terdiri dari data validasi materi, data validasi media, data kuisioner respon siswa, dan data hasil observasi penggunaan media. Data ini diperoleh dari hasil penilaian validasi materi dan validasi media oleh para ahli/validator,

hasil pengisian kuisioner penilaian media oleh siswa, dan penilaian hasil observasi siswa oleh peneliti. Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh hasil wawancara dengan guru kelas 2 dan saran yang telah diberikan oleh para ahli validator, dan subjek uji coba ( 5 siswa kelas 2).

Teknik pengambilan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara untuk menentukan permasalahan awal dan menggunakan instrumen penelitian untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Instrumen penelitian terdiri dari instrumen validasi materi untuk ahli materi, instrumen validasi media untuk penilaian media, lembar kuisioner respon siswa, dan lembar observasi penggunaan media. Pengumpulan data menggunakan instrumen validasi materi, instrumen validasi media, lembar kuisioner respon siswa, dan lembar observasi. Instrument penilaian ini bertujuan untuk memperoleh data hasil penilaian media oleh para ahli yaitu dengan melakukan penilaian kepada dosen penguji untuk menentukan kevalidan media permainan engklek *sewuana* yang telah dibuat. Sedangkan penggunaan lembar kuisioner penilaian siswa dan lembar observasi penggunaan media ini bertujuan untuk memperoleh data dari respon siswa dari penggunaan media sehingga dapat digunakan menentukan kelayakan media permainan engklek *sewuana* yang digunakan oleh siswa.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data metode deskriptif presentase. Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli materi dan media dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup (*skala likert*) yang menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Validasi Materi dan Media.

No	Skor	Kategori
1.	Skor 1	Kurang Baik
2.	Skor 2	Cukup Baik
3.	Skor 3	Baik
4.	Skor 4	Sangat Baik

(Sugiyono, 2016)

Analisis data dari hasil instrument penilaian validasi materi dan instrumen penilaian validasi media yang diperoleh, kemudian akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

PSA = Presentase Skor Akhir

(Sugiyono, 2016)

Dengan hasil perhitungan data tersebut, maka dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan media yang dikembangkan berdasarkan tingkat kevalidan berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Presentase Validasi Materi dan Media.

Presentase Penilaian	Kriteria
$PSA \leq 25\%$	Tidak Valid
$25\% \leq PSA \leq 50\%$	Cukup Valid
$50\% \leq PSA \leq 75\%$	Valid
$75\% \leq PSA \leq 100\%$	Sangat Valid

(Sugiyono, 2016)

Data yang diperoleh dari respon siswa terhadap media permainan engklek *sewuau* didapatkan dari hasil lembar kuisioner yang diberikan kepada siswa setelah proses uji coba media permainan engklek *sewuau* yang dilakukan oleh peneliti. Lembar kuisioner yang digunakan yaitu menggunakan *skala likert* dengan kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Skor Penilaian Lembar Kuisioner Siswa.

No	Skor	Kategori
1.	Skor 1	Tidak Setuju
2.	Skor 2	Kurang Setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat Setuju

(Sugiyono, 2016)

Setelah diperoleh data dari hasil kuisioner siswa, kemudian data tersebut akan dianalisis. Dalam proses analisis data hasil kuisioner respon siswa, peneliti menggunakan rumus perhitungan data sebagai berikut:

Teknik Perhitungan Skor Rata-Rata Penilaian Media Setiap Siswa (NR):

$$SR = \frac{\sum \text{Nilai dari setiap jawaban yang dipilih siswa}}{\text{Nilai maksimal jawaban kuisioner}} \times 100\%$$

Teknik Perhitungan Presentase Skor Akhir Penilaian Media (PSA) :

$$PSA = \frac{\sum \text{Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek yang dinilai}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Dengan rumus tersebut, maka dapat dilakukan analisis sesuai dengan tingkat kelayakan produk yang dibuat dengan kriteria kelayakan produk sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Presentase Penilaian Kelayakan Produk.

Presentase Penilaian	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak

26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti kemudian akan dilakukan pengolahan data berdasarkan dengan *Skala Gutmann*. Perhitungan dilakukan berdasarkan hasil dari lembar observasi yang telah disusun peneliti. Dari jawaban yang diperoleh dapat dilakukan penskoran yaitu untuk jawaban setuju dengan skor 1 dan jawaban tidak setuju dengan skor 0 (Sugiyono, 2016). Skala Gutmann yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Skor Jawaban Lembar Observasi.

Jawaban	Skor
Setuju	1
Tidak Setuju	0

(Sugiyono, 2016).

Data hasil observasi, selanjutnya akan diolah dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$SAP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

SAP = Skor Akhir Penilaian Hasil Observasi

F = Jumlah skor yang diperoleh dari hasil observasi

N = Skor maksimal dari skala penilaian

(Sudijono, 2009)

Dari hasil perhitungan yang dilakukan, kemudian dapat diketahui untuk taraf keberhasilan pengembangan media berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Table 6. Kriteria Presentase Penilaian Hasil Observasi.

Presentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan media permainan engklek *sewuau* ini merupakan penelitian yang dilaksanakan berdasarkan model penelitian pengembangan *ADDIE*. Pada model penelitian pengembangan *ADDIE* ini, terdapat 5 tahapan penelitian,

antara lain yaitu Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap analisis ini peneliti melakukan beberapa analisis untuk menentukan permasalahan dalam menentukan tujuan penelitian. Yaitu dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan yang dialami, analisis siswa, analisis pengajar, dan analisis media pembelajaran yang digunakan. Tahapan analisis ini dilakukan melalui wawancara kepada guru dan siswa kelas 2 MI Khulafaurrosyidin.

Hasil analisis permasalahan berdasarkan pada kegiatan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas 2 MI Khulafa'urrosyidin terkait dengan permasalahan dalam pembelajaran matematika. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu, menurut guru kelas 2 MI Khulafa'urrosyidin siswa masih kesulitan dalam pembelajaran materi bangun datar, hal ini berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Siswa masih kesulitan dalam membedakan nama bangun datar, berapa banyak sisi, sudut, dan titik sudut pada bangun datar. Dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa pada penyampaian materi bangun datar ini memerlukan perhatian khusus. Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa juga diperoleh hasil bahwa, pada pembelajaran guru masih menggunakan metode sederhana yaitu dengan menggambarkan bangun datar pada papan tulis dan menggunakan media kertas sebagai media dalam penyampaian materi bentuk bangun datar pada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran melalui permainan tradisional engklek *sewu'an* sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran bangun datar dan dapat memotivasi minat siswa dalam melakukan pembelajaran matematika. Dari hasil diskusi dan bimbingan dari dosen pembimbing maka peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan melibatkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran yang digunakan. Selain melihat dari permasalahan yang terjadi penggunaan permainan engklek sebagai media pembelajaran ini juga dilihat dari permainan engklek sendiri yang dekat dengan kehidupan yang dialami oleh siswa di lingkungan sekitarnya dan bentuk dari petak engklek sendiri banyak terdapat bangun datar didalamnya, peneliti juga melihat dari sisi melestarikan permainan tradisional engklek *sewu'an* melalui pembelajaran kepada siswa dengan mengintegrasikannya dalam media pembelajaran. Sehingga nantinya siswa dapat bermain sekaligus belajar melalui media permainan engklek *sewu'an*. Selain itu, melalui media ini bisa membantu siswa untuk lebih mudah

memperoleh pemahaman pada materi bangun datar dan lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi bangun datar pada pelajaran matematika kepada siswa.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu tahap desain (*desain*), pada tahap desain, kegiatan dilakukan dengan cara menentukan pengembangan media pembelajaran dengan menganalisis materi pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, dan menentukan desain rancangan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan KD dan Indikator materi pada pembelajaran bangun datar di kelas 2 berdasarkan pada penetapan kurikulum 2013. Pada tahap ini, peneliti juga menentukan materi pembelajaran bangun datar yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dilihat dari permasalahan yang ada. Selain itu peneliti juga menyusun kriteria lembar validasi materi dan media, lembar kuisioner respon penggunaan media, dan lembar observasi penggunaan media oleh siswa.

Selanjutnya peneliti menentukan rancangan pengembangan media yang akan digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media permainan engklek *sewu'an*, pengembangan media pembelajaran permainan engklek *sewu'an* ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media untuk pembelajaran matematika materi pengenalan bangun datar pada siswa kelas 2 sekolah dasar yang dalam pengaplikasiannya siswa akan belajar dan bermain melalui permainan engklek *sewu'an*. Alasan peneliti menggunakan permainan engklek *sewu'an* sebagai pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan bentuk bidang engklek yang terdapat bentuk bangun datar pada bidang engklek sehingga siswa lebih mudah dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Selain itu, melalui permainan engklek *sewu'an* untuk pembelajaran sekaligus dapat digunakan sebagai cara untuk melestarikan permainan tradisional di lingkungan sekolah. Selanjutnya, peneliti merancang permainan dan bidang bangun datar yang dimuat dalam permainan untuk pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menentukan rancangan media permainan engklek *sewu'an* sebagai alat dalam pembelajaran yang meliputi pembuatan bidang dan bentuk engklek, menentukan gambar benda yang akan dimasukkan pada setiap bidang engklek, menentukan bangun datar yang dimuat dalam media permainan engklek *sewu'an* yang diaplikasikan pada bentuk *gaco*, menentukan bahan yang digunakan untuk *gaco* dalam media permainan engklek *sewu'an*, membuat gulungan kertas yang berisi angka 1-7 dan yang terakhir yaitu membuat tata cara penggunaan media permainan engklek *sewu'an*. Media permainan engklek *sewu'an* ini tidak lepas dari konsep awal dalam permainan engklek pada umumnya, dimana pemain akan melakukan lompatan menggunakan satu kaki (*angkle*) pada setiap bidang engklek. Peneliti selanjutnya memodifikasi permainan tersebut dengan menambahkan beberapa gambar benda

yang menyerupai bangun datar dan menambahkan materi serta permainan didalam pelaksanaanya.

Tata cara penggunaan media permainan engklek *sewuau* meliputi beberapa kegiatan, kegiatan pertama yang dilakukan yaitu siswa akan diminta untuk suit dengan cara *hom pim pa* untuk menetapkan pemaian yang mendapatkan kesempatan bermain pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Setelah melakukan *hom pim pa* siswa yang mendapatkan giliran pertama kemudian melemparkan gaco pada petak pertama. Selanjutnya sambil angkle (berdiri dengan satu kaki) siswa mendorong gaco dengan kaki hingga gaco berada di petak kedua tanpa menyentuh garis dari setiap petak engklek. Selanjutnya gaco didorong menggunakan satu kaki hingga menuju pada petak ketiga. Setelah gaco berada pada petak ketiga gaco kemudian didorong lagi hingga menuju pada petak keempat. Setelah gaco berada pada petak keempat gaco kemudian didorong lagi hingga menuju pada petak kelima. Setelah berada pada petak kelima pemain kemudian berdiri dengan dua kaki, kemudian gaco didorong hingga menuju pada petak kelima dengan menggunakan satu kaki. Gaco yang berada pada petak nomor 6 kemudian didorong kembali hingga berada pada petak terakhir yang terdapat angka 1000 dan 500. Setelah itu, siswa kemudian melihat gaco tersebut apakah berhenti pada angka 1000, 500, atau tidak. Ketika siswa/pemain berhasil mendorong gaco tepat pada angka 500 atau 1000 kemudian peneliti menuliskan angka yang telah didapatkan tersebut. Setelah itu pemain kembali berdiri dengan dua kaki pada petak kelima. Pemain kemudian kembali melompat dengan satu kaki (*angkle*) dari petak keempat, ketiga, kedua, hingga pada petak pertama atau kembali menuju start. Kemudian, pemain mengambil gaco yang berapa pada petak terakhir atau petak kedelapan. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengambil gulungan kertas yang sudah disiapkan oleh peneliti. Didalam gulungan kertas tersebut berisi nomor yang kemudian dicocokkan dengan urutan petak yang terdapat pada petak engklek. Kemudian siswa menebak bangun datar apa yang menyerupai gambar benda pada petak tersebut. Lalu siswa menggambar bentuk bangun datar pada kertas yang sudah disediakan dan menyebutkan nama bangun datar, berapa banyak sisi, berapa banyak sudut, dan titik sudut dari bangun datar tersebut. Pemain pertama selesai memainkan permaianan. Kemudian dilanjutkan dengan pemain kedua, ketiga, dan seterusnya sesuai dengan langkah-langkah dalam permainan engklek *sewuau*.

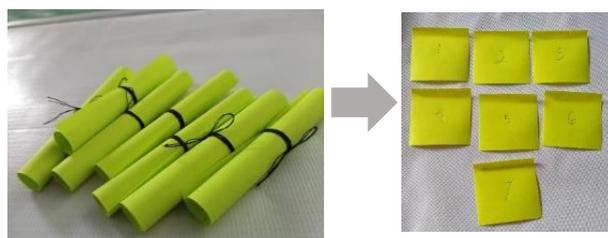
Tahap selanjutnya yaitu tahap ketiga, tahap ketiga merupakan tahap pengembangan (*development*), dalam tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu merealisasikan desain produk media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan beberapa *software* yang digunakan untuk mendesain petak permainan engklek *sewuau* yaitu *microsoftword* dan

*photoshop*. Setelah mendesain bentuk petak engklek yang akan digunakan, selanjutnya peneliti membuat bidang dan bentuk engklek, memasukkan gambar benda pada setiap bidang engklek. Pada petak pertama gambar yang dimuat yaitu gambar bidang catur, pada petak kedua gambar yang dimuat yaitu rambu lampu merah, pada petak ketiga yaitu gambar jam dinding berbentuk lingkaran, pada petak keempat yaitu gambar penggaris segitiga, gambar pada petak kelima yaitu gambar layang-layang, gambar pada petak keenam yaitu gambar papan tulis berbentuk persegi panjang, dan pada petak ketujuh yaitu gambar kertas berbentuk jajargenjang. Selanjutnya peneliti akan mencetak petak engklek dalam bentuk *banner*, pemilihan bahan ini bertujuan untuk lebih memudahkan pengguna media dalam penggunaannya, lebih ringan dan mudah dipindahkan sehingga akan lebih efisien.

Pada tahap selanjutnya peneliti mengaplikasikan bentuk bangun datar yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, dan lingkaran kedalam bentuk *gaco*. Peneliti selanjutnya membuat *gaco* yang terbuat dari bahan kardus dengan ketebalan 1.5 cm yang kemudian dilapisi dengan kertas origami berwarna kuning untuk *gaco* berbentuk persegi, warna oranye untuk *gaco* berbentuk jajargenjang, warna merah untuk *gaco* berbentuk segitiga, warna biru untuk *gaco* berbentuk lingkaran, dan warna hijau muda untuk *gaco* berbentuk persegi Panjang. Selanjutnya peneliti membuat gulungan kertas yang berisi angka 1-7 sebagai alat yang digunakan oleh siswa untuk menebak nama bangun datar, berapa banyak sisi, sudut, dan titik sudut sesuai angka yang akan diperoleh. Angka 1-7 sesuai dengan urutan pada petak engklek media permainan engklek *sewuau*.



Gambar 2. Gaco Permainan Engklek *Sewuan*.



Gambar 3. Gulungan Kertas Berisi Angka 1-7.



Gambar 4. Media Permainan Engklek *Sewuan*.

Setelah media permainan engklek *sewuan* selesai dibuat, selanjutnya media dapat diuji kevalidannya kepada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media yang telah dibuat. Validasi materi dilakukan oleh dosen pengampuh mata kuliah matematika di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi yang dilakukan mengacu pada lembar validasi materi yang telah dibuat sebelumnya. Pada lembar validasi materi ini, memuat 13 indikator penilaian yang akan dinilai oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran, kelayakan isi, penyajian, dan keefektifan. Pada aspek pembelajaran semua indikator aspek penilaian mendapatkan nilai 3, kecuali pada indikator kesesuaian media permainan engklek *sewuan* dengan materi bangun datar memperoleh nilai 4. Pada aspek kelayakan isi, semua indikator aspek penilaian mendapatkan nilai 3. Pada aspek penyajian 2 indikator aspek penilaian memperoleh nilai 3 dan 1 indikator aspek penilaian kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 4. Pada aspek keefektifan, semua indikator aspek penilaian memperoleh nilai 3. Berdasarkan hasil perolehan nilai dari keseluruhan aspek dan pada setiap indikator, nilai yang diperoleh tersebut kemudian dijumlahkan dengan hasil sebesar 41 dari skor maksimal penilaian indikator yaitu 52. Jumlah skor yang diperoleh kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini, untuk mengetahui presentase akhir penilaian hasil validasi materi dan akan diperoleh hasil:

$$PSA = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{41}{52} \times 100\%$$

$$PSA = 78,84\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa hasil akhir dari validasi materi yang telah dilakukan mendapatkan presentase akhir sebesar 78,84%. Dan jika dilihat berdasarkan kriteria kevalidan materi, maka media permainan engklek *sewuan* dinyatakan sangat valid dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi sebagai bahan untuk memperbaiki materi yang dimuat dalam media permainan engklek *sewuan*. komentar tersebut terkait dengan penyampaian materi yang masih kurang terlihat pada media pembelajaran engklek *sewuan*.

Setelah melakukan uji validasi materi kepada ahli materi, peneliti kemudian melakukan uji validasi media kepada ahli yang sama, yaitu oleh dosen pengampuh mata kuliah matematika di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya. Validasi media mengacu pada lembar validasi media yang telah dibuat sebelumnya. Lembar validasi media yang dibuat memuat 10 indikator penilaian yang meliputi aspek penilaian antara lain yaitu aspek tampilan media, aspek kesesuaian media, dan aspek kemudahan penggunaan media. Pada aspek tampilan semua indikator pada aspek ini mendapatkan nilai 4, hal ini sesuai dengan tampilan media diciptakan menarik dengan warna-warna yang sesuai sehingga akan memunculkan ketertarikan pada siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Pada aspek kesesuaian semua indikator pada aspek ini mendapatkan nilai 3 karena dalam penyampaian materi masih kurang terlihat dalam permainan. Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan, semua indikator penilaian pada aspek ini mendapatkan nilai 4, dalam penggunaannya sama seperti permainan engklek yang dimainkan oleh siswa sehingga siswa mudah menggunakannya. Berdasarkan hasil perolehan nilai dari keseluruhan aspek dan pada setiap indikator, nilai yang diperoleh tersebut kemudian dijumlahkan dengan hasil sebesar 37 dari skor maksimal jumlah nilai semua indikator yaitu 40. Jumlah skor yang diperoleh kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini, untuk mengetahui presentase akhir penilaian hasil validasi materi dan akan diperoleh hasil:

$$PSA = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh keseluruhan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$PSA = 92,5 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa hasil akhir dari validasi media yang telah dilakukan mendapatkan presentase akhir sebesar 92,5%. Dan jika dilihat berdasarkan kriteria kevalidan media, maka media permainan engklek *sewuan* dinyatakan sangat valid dan dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media untuk memperbaiki media yang

telah dibuat. Komentar tersebut berkaitan dengan penggunaan bahan yang digunakan dalam pembuatan bahan *gaco* dalam permainan engklek *sewu*. Ahli media menyarankan untuk menggunakan bahan yang lebih berat sebagai *gaco* dalam permainan tersebut.

Tahap keempat pada penelitian ini yaitu tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini setelah melakukan uji validasi materi dan media kepada para ahli kemudian hasil validasi tersebut akan diimplementasikan kepada siswa dengan cara melakukan uji coba media permainan engklek *sewu* kepada siswa. Uji coba atau evaluasi formatif dapat dibedakan ke dalam tiga bentuk yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*) uji coba aini dilakukan terhadap 1-3 orang subjek uji coba, selanjutnya yaitu uji coba berskala kecil (*small group tryout*) dengan subjek uji coba 6-8 orang, dan yang terakhir yaitu uji coba lapangan (*field tryout*) merupakan uji coba yang dilakukan dengan subjek yang lebih besar seperti subjek dalam suatu kelas pembelajaran yang terdiri dari 15-30 subjek uji coba (Dick & Carey, 2001).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara uji coba perorangan (*one to one trying out*), Dick & Carey (2001) menyatakan bahwa dua atau tiga subjek penelitian sudah cukup memadai untuk memperoleh informasi dan mengetahui hasil dari uji coba yang dilakukan. Hal ini dikarenakan untuk melakukan uji coba lapangan pada kondisi pandemi seperti sekarang ini tidak bisa dilakukan dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah sangat dibatasi dan banyak sekolah yang masih melakukan pembelajaran secara *daring*. Sehingga peneliti menggunakan uji coba bentuk perorangan atau *one to one trying out* untuk memperoleh data uji coba produk media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pengambilan data uji coba peneliti menggunakan subjek uji coba dengan 5 orang siswa yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, yaitu di Desa Sukorejo Perak Jombang. Berikut ini gambar yang diperoleh pada saat melakukan uji coba media pembelajaran permainan engklek *sewu* :



Gambar 5. Uji Coba Media Permainan Engklek *Sewuan*.

Uji coba media permainan engklek *sewu* dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Cara yang dilakukan dalam kegiatan uji coba media pembelajaran yaitu dengan cara memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang cara bermain permainan engklek *sewu* kepada subjek penelitian. Yaitu dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan tutorial cara bermain engklek *sewu* kepada siswa. Kemudian setelah diberikan penjelasan cara bermain, 5 orang siswa kemudian siswa suit dengan cara *hom pim pa* untuk mengetahui pemain yang akan bermain pertama, kedua, ketiga, keempat, dan kelima, kemudian siswa secara bergantian memainkan permainan engklek *sewu*.



Gambar 6. Pengisian Kuisioner oleh Siswa.

Setelah uji coba selesai dilakukan, siswa kemudian diberikan lembar kuisioner penggunaan media untuk menilai kelayakan media permainan engklek *sewu* tersebut. Lembar kuisioner penggunaan media ini berisi 12 pernyataan yang bernilai 1, 2, 3, dan 4, yang kemudian akan dinilai oleh siswa sesuai dengan pengalamannya setelah bermain menggunakan media permainan engklek *sewu*. Lembar kuisioner penggunaan media memuat 12 pernyataan antara lain tampilan gambar, warna media, kejelasan gambar, ukuran media, kemenarikan media, kejelasan petunjuk penggunaan media, kemudahan penggunaan media, penyampaian materi mudah dipahami, kemudahan memahami materi, penggunaan media menyenangkan, kemudahan mempelajari bangun datar menggunakan media, pembelajaran materi bangun datar menggunakan media permainan engklek dapat memotivasi siswa. Yang kemudian akan dinilai oleh siswa, setelah penilaian media oleh siswa, kemudian dihitung rata-rata skor penilaian hasil kuisioner penggunaan media permainan engklek *sewu* setelah dilakukan uji coba kepada siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$SR = \frac{\sum \text{Nilai dari setiap jawaban yang dipilih siswa}}{\text{Nilai maksimal jawaban kuisioner}} \times 100$$

Sehingga akan diperoleh nilai rata-rata penilaian media

sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Kuisioner Uji Coba Media.

No	Subjek Uji Coba	Skor Hasil Penilaian Media	Rata-Rata Skor Penilaian
1.	Nasya Putri D A	44	91,67
2.	Evi Dwi Anggraini	45	93,75
3.	M. Toto Adi W	45	93,75
4.	Moch. Addli K	46	95,83
5.	Nada Amalia	43	89,58
<b>Σ Rata-rata skor penilaian</b>			<b>464,58</b>

Setelah diperoleh skor rata-rata dari hasil penilaian media, kemudian akan dihitung presentase nilai akhir dari penilaian media permainan engklek *sewuwan* dengan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek yang dinilai}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{464,58}{5} \times 100\% = 92,91\%$$

Setelah peneliti melakukan perhitungan, maka dapat dilihat bahwa hasil akhir dari penilaian media dari hasil kuisioner penggunaan media mendapatkan presentase akhir sebesar 92,91%. Dan jika dilihat berdasarkan kriteria kelayakan media, maka media permainan engklek *sewuwan* dinyatakan sangat layak.

Setelah melakukan uji coba dan pengisian kuisioner oleh siswa, untuk selanjutnya langkah terakhir dalam penilaian keseluruhan media pembelajaran yaitu observasi respon siswa yang dilakukan oleh peneliti. Observasi ini dilakukan selama uji coba media permainan engklek *sewuwan* oleh siswa. Observasi dilakukan untuk menilai kelayakan media yang melalui lembar kuisioner observasi respon siswa. Lembar observasi respon siswa berisi 10 pernyataan. Setelah peneliti melakukan observasi, hasil penilaian observasi tersebut kemudian akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SAP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$SAP = \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$SAP = 80\%$$

Dengan menggunakan dasar dari data hasil perhitungan menggunakan rumus, maka dapat ditarik hasil akhir dari penilaian kelayakan media dari hasil observasi respon siswa pada saat menggunakan media mendapatkan

presentase akhir sebesar 80%. Dan jika dilihat berdasarkan kriteria kelayakan media, maka media permainan engklek *sewuwan* dinyatakan sangat layak.

Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap kelima yang merupakan tahap evaluasi (*evaluation*), evaluasi pada tahap ini dilakukan setelah kegiatan implementasi atau pada akhir tahapan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara melihat bagaimana respon siswa pada saat menggunakan media, serta melakukan beberapa perbaikan dari saran yang diberikan oleh siswa pada saat uji coba produk atau pada tahap implementasi. Dari kegiatan implementasi yang dilakukan, siswa tertarik menggunakan media permainan engklek *sewuwan*, siswa lebih mudah memahami materi dan menyukai pembelajaran melalui permainan, hal ini dapat dilihat dari reaksi siswa saat menggunakan media dan dari hasil penilaian siswa terhadap penggunaan media pada lembar kuisioner yang telah diberikan setelah dilakukan uji coba media kepada siswa. Selain itu, tahap evaluasi ini juga dilakukan pada media engklek *sewuwan* yang digunakan, dimana pada saat siswa menggunakan *gaco* dalam permainan engklek siswa masih mengalami kesulitan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada *gaco* yaitu dengan memperbaiki ukuran *gaco* agar lebih besar dan mengganti bahan yang digunakan untuk *gaco* dengan bahan yang lebih berat serta menambahkan nama-nama bangun datar agar siswa lebih mudah mengetahui nama-nama bangun datar pada media permainan engklek *sewuwan* untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas 2 yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, dan dari hasil deskripsi data yang telah diperoleh dari pengembangan media permainan engklek *sewuwan*, maka dapat dijelaskan bahwa pengembangan media permainan engklek *sewuwan* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep materi pengenalan bangun datar pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dapat mempelajari berbagai bangun datar yang terdapat pada media permainan engklek *sewuwan* mulai dari nama-nama bangun datar seperti bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, belah ketupat, jajargenjang dan lingkaran. Selain mengenal nama-nama bangun datar dari gambar-gambar yang terdapat pada setiap petak engklek, dalam media ini siswa juga belajar menghitung berapa banyak sisi, titik sudut, dan sudut yang terdapat pada bangun tersebut melalui media permainan engklek *sewuwan*. Kegiatan belajar yang dilakukan melalui permainan ini lebih menarik perhatian siswa, serta siswa sangat bersemangat saat melakukan pembelajaran melalui permainan engklek *sewuwan* ini. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat

melakukan uji coba media dan hasil kuisioner penggunaan media. Dari kuisioner tersebut siswa memberikan nilai 4 untuk pembelajaran dengan media permainan engklek menyenangkan. Hal ini dapat diartikan jika siswa lebih menyukai pembelajaran melalui media permainan.

Media permainan engklek *sewuau* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan dari hasil uji coba media yang dilakukan kepada 5 orang siswa yaitu dapat dilihat dari aspek ke 10 dan 12 dengan nilai 4, dimana artinya siswa menyukai pembelajaran melalui media engklek *sewuau* dan lebih menyenangkan dari pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dengan hanya menerangkan materi saja.

Kegiatan pengembangan media ini tentunya dapat dijadikan sebagai salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pembelajaran yang menarik ini dapat dilakukan melalui permainan, hal ini sejalan dengan pendapat Suparman dan Agustini (2017) yang menjelaskan bahwa permainan ini sebagai kebutuhan jiwa untuk siswa karena dapat menambah keterampilan serta perkembangan anak melalui suasana yang menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, melalui penggunaan media permainan engklek *sewuau* dalam pembelajaran ini tentunya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal inilah yang akan membantu siswa untuk lebih mudah dalam pemahaman konsep dan materi bangun datar dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah. Alamsyah (2017) juga menjelaskan bahwa pemahaman akan suatu konsep ini dapat diartikan tidak hanya memahami suatu materi saja, melainkan juga kemampuan dalam menjelaskan kembali dan kemampuan dalam mengaplikasikannya. Penggunaan media ini juga sangat sesuai untuk mendukung siswa dalam memudahkan untuk memasuki materi selanjutnya karena media ini untuk pembelajaran pengenalan konsep bangun datar pada siswa. Pemahaman konsep ini sangat berguna untuk menganalisis, mencermati dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Penggunaan media permainan engklek *sewuau* ini juga sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas pada pembelajaran kurikulum 2013. Seperti yang disampaikan Faisal (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga guru hanya sebagai fasilitator dan yang menjembatani siswa dalam pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga untuk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 penggunaan media pembelajaran yang berpusat pada siswa ini sangat sesuai. Pada media pembelajaran engklek *sewuau* ini siswa belajar untuk mencari sendiri berapa banyak sudut, titik sudut, dan rusuk

pada setiap bangun sehingga pembelajaran yang dilakukan terpusat pada siswa.

Selain dari segi akademik, penggunaan media engklek *sewuau* ini juga memberikan manfaat bagi siswa dalam hal kemampuan lainnya, antara lain yaitu kemampuan fisik siswa menjadi lebih kuat karena saat memainkan permainan ini siswa diharuskan untuk melompat pada setiap bidang engklek, siswa juga berlatih untuk mentaati peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan sehingga hal ini mampu melatih siswa dalam hal kejujuran, dan yang terakhir yaitu dapat melatih motorik siswa pada saat melempar *gaco* dan ketika melompat pada setiap bidang engklek. Hal tersebut berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan uji coba media engklek *sewuau* kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan engklek *sewuau* yang telah dilakukan serta dari hasil dan pemahasan yang telah dipaparkan, maka media permainan engklek *sewuau* dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika untuk pemahaman konsep pengenalan materi bangun datar pada siswa kelas 2 sekolah dasar.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran permainan engklek *sewuau* merupakan pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman konsep untuk pengenalan bangun datar pada kelas 2 sekolah dasar. Pengembangan media ini merupakan modifikasi dari permainan engklek yang kemudian dikembangkan dengan cara menambahkan beberapa gambar benda yang terkait dengan bentuk bangun datar dan penambahan materi terkait pengenalan bangun datar kepada siswa. Pengembangan media permainan engklek *sewuau* ini dikembangkan dengan menggunakan Model Pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media permainan engklek *sewuau* ini membutuhkan waktu selama 1 bulan dalam pengembangannya sampai pada proses validasi materi dan media hingga pada proses uji coba yang dilakukan kepada 5 orang siswa dilingkungan sekitar tempat tinggal peneliti.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, media permainan engklek *sewuau* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pengenalan bangun datar dalam pembelajaran kelas 2 sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan dari hasil beberapa penilaian yang diperoleh oleh peneliti, antara lain yaitu penilaian dari ahli materi sebesar 78,48% (sangat valid), penilaian dari ahli media sebesar 92,5% (sangat valid), penilaian dari hasil uji coba pengguna media 92,91% (sangat layak), dan penilaian hasil observasi penggunaan media sebesar 80%

(sangat layak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil penilaian tersebut rata-rata penilaian yang diperoleh oleh peneliti di atas 75% yang artinya dalam pengembangan media permainan engklek *sewuhan* untuk pembelajaran pemahaman konsep materi pengenalan bangun datar di kelas 2 sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran pemahaman konsep materi bangun datar bagi siswa kelas 2 sekolah dasar.

### Saran

Setelah melakukan pengembangan media, peneliti memberika beberapa saran antara lain: (1) Bagi guru hasil pengembangan media permainan engklek *sewuhan* diharapkan menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam penggunaan media belajar bagi siswa pada materi pembelajaran bangun datar. (2) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media permainan tradisional lainnya dengan materi pembelajaran lain dan juga dapat mengembangkan permainan engklek *sewuhan* untuk materi pembelajaran yang lain. (3) Bagi peneliti penelitian untuk mengembangkan pengembangan media pembelajaran ini tentunya bisa digunakan untuk bahan evaluasi pada saat mengembangkan media pembelajaran kedepannya agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, G., dkk. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *Jumlahku (Jurnal Matematika Ilmiah)*, 6(1), 87-101.
- Aprilia, E. D., dkk. (2019). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar. *Kadikma*, 10(2), 85-94.
- As'ari, A. R., dkk. (2019). *Mengembangkan HOTS (High Order Thinking Skills) melalui Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang Penerbit dan Percetakan.
- Erawan, G. M. (2019). *Pengembangan Media Permainan KAPIKA (Karpit Pijak Matematika) Sebagai Pengenalan Jenis-Jenis Bangun Datar Di Sekolah Dasar*.
- Faisal. (2014). *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Febriyanti, C., dkk. (2018). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng (Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan)*, 12(1), 1-6.
- Muhammad, A. F. N. (2017). Berpikir Profetik dalam Pembelajaran Matematika SD/MI. *Al-Bidayah (Jurnal Pendidikan Dasar Islam)*, 9(2), 1-10.
- Rohmatullah, A. L. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventur Berbasis Androis Pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar*.
- Salim & Haidir. (2012). *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. Medan: Perdana Publishing.
- Setiani, A. M. (2020). *Pengembangan Media Banu Adventure Berbasis Android Materi Perkalian dan Pembagian Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*.
- Siregar, N. & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika (Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika)*, 2(2), 1-7.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadaryah, R. F. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*, 4(1), 57-63.
- Wandini, R. R. & Rafi, A. (2018). Belajar Mengenal Bangun Datar dengan Menggunakan Permainan Tradisional Engklek/Engkrang. *Nizhamiyah (Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan)*, VII(1), 1-12.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Widyastuti, L. R., dkk. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Primatika*, 9(1), 19-24.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Anak Tradisional Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.