

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK PADA MATERI LUAS GABUNGAN
BANGUN DATAR KELAS V SDN KAPI 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

LINTANG BINTARI

NPM: 2214060091

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK PADA MATERI LUAS GABUNGAN
BANGUN DATAR KELAS V SDN KAPI 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

LINTANG BINTARI
NPM: 2214060091

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

LINTANG BINTARI

NPM: 2214060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK PADA MATERI LUAS GABUNGAN
BANGUN DATAR KELAS V SDN KAPI 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

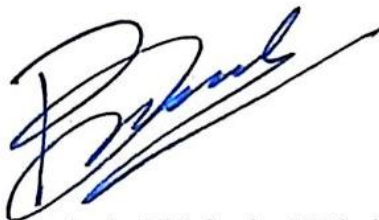
Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I

A blue ink signature of Dr. Kukuh Andri Aka, featuring a stylized 'K' and 'A'.

Dr. Kukuh Andri Aka, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II

A blue ink signature of Bagus Amirul Mukmin, featuring a stylized 'B' and 'A'.

Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0710059001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

LINTANG BINTARI

NPM: 2214060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL ENGKLEK PADA MATERI LUAS GABUNGAN
BANGUN DATAR KELAS V SDN KAPI 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lintang Bintari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 06 Agustus 2002
NPM : 2214060091
Fakultas/Jurusan/Program Studi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juni 2026
Yang menyatakan,



LINTANG BINTARI
NPM: 2214060091

MOTTO

“Jangan menganggap satu menitmu sama dengan satu menit orang lain.”

Na Hwa Jin_ Kdrama: Teach You a Lesson

“Terus berproses, nikmati setiap prosesnya. Jika merasa lelah, beristirahatlah sejenak. Lanjut beraksi ketika sudah lebih baik. Pasti ada jalannya walaupun itu berat.”

“Setiap orang memiliki waktunya masing-masing untuk bertumbuh dan mencapai tujuannya. Jadi, jangan bandingkan dirimu dengan orang lain”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Karya sederhana ini, penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, khususnya Ibunda tersayang, Nenek tersayang, Adik tersayang serta Almarhum Bapak tersayang yang selalu menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, dan motivasi yang telah diberikan. Kehadiran, cinta, dan kepercayaan dari keluarga menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, bantuan, dan semangat selama masa perkuliahan maupun proses penyusunan skripsi.
4. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah memilih untuk terus berproses, bertahan, dan tidak menyerah dalam setiap keadaan. Terima kasih telah berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang datang dan membuktikan bahwa setiap orang memiliki waktunya masing-masing untuk bertumbuh dan mencapai tujuannya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada Materi Luas Gabungan Bangun Datar Kelas V SDN Kapi 2” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian studi.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

6. Kepala Sekolah SDN Kapi 2, guru kelas V, serta seluruh siswa kelas V yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Sahabat, teman-teman seperjuangan, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Kediri, 22 Juni 2026



LINTANG BINTARI
NPM: 2214060091

ABSTRAK

Lintang Bintari. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Luas Gabungan Bangun Datar Kelas V SDN Kapi 2, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan tradisional engklek, luas gabungan bangun datar, ADDIE.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa kelas V SDN Kapi 2 terhadap materi luas gabungan bangun datar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis sehingga kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah, di mana dari 25 siswa hanya 12 siswa (48%) yang mencapai $KKTP \geq 75$, sedangkan 13 siswa (52%) belum mencapai ketuntasan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SDN Kapi 2.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kapi 2 yang berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli untuk menentukan tingkat kevalidan, angket respon guru dan siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan, serta hasil *posttest* untuk menentukan tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian persentase kevalidan dari ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan dari ahli media memperoleh persentase sebesar 92%. Berdasarkan persentase gabungan dari kedua validasi ahli tersebut, memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Persentase kepraktisan siswa pada uji coba terbatas sebesar 94,85%. Pada uji coba luas, angket respon guru memperoleh persentase sebesar 98%, sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 90,55%. Pada uji coba luas diperoleh hasil rata-rata gabungan persentase kepraktisan guru dan siswa sebesar 94,27% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,71% pada uji coba terbatas dan 94,44% pada uji coba luas sehingga media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar untuk siswa kelas V SDN Kapi 2 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	10
B. Landasan Teori.....	15
1. Pembelajaran Matematika di sekolah Dasar	15
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Media Permainan Tradisional	21
4. Permainan Tradisional Engklek	25
5. Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek	29
6. Materi Luas Gabungan Bangun Datar.....	30
7. Media Engklek Pada Materi Luas Gabungan Bangun Datar	33
8. Capaian Pembelajaran	34
C. Kerangka Berpikir	36

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	39
1. Tahap Analisis (Analyz)	39
2. Tahap Perancangan (Design)	41
3. Tahap Pengembangan (Develop)	42
4. Tahap Implementasi (Implement)	43
5. Tahap Evaluasi (Evaluate)	43
C. Desain Pengembangan	44
1. Menentukan Tujuan Pembelajaran.....	45
2. Menyusun Instrumen Penelitian.....	45
3. Perencanaan Bentuk Media Pembelajaran	45
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	46
1. Tempat Penelitian.....	46
2. Waktu Perancangan.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Wawancara	48
2. Observasi.....	49
3. Angket.....	49
4. Tes	50
5. Dokumentasi	50
F. Instrumen Penelitian.....	50
1. Pengembangan Instrumen	51
2. Bentuk Pengembangan Instrumen.....	51
G. Teknik Analisis Data	56
1. Analisis Data Kevalidan.....	56
2. Analisis Data Kepraktisan.....	58
3. Analisis Data Keefektifan	59
H. Metode, Uji Coba dan/ atau Validasi Produk	60
1. Metode.....	60
2. Uji Coba	60
3. Validasi Produk.....	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Data Hasil Produk Pengembangan.....	62
1. Tahap Analisis.....	62
2. Desain Awal Media.....	63
3. Hasil Pengembangan Media.....	81
B. Data Uji Coba.....	105
1. Hasil Uji Coba Terbatas	105
2. Hasil Uji Coba Luas	107
C. Analisis Data	111
1. Analisis Data Kevalidan.....	111
2. Analisis Data Kepraktisan.....	112
3. Analisis Data Keefektifan	112
D. Pembahasan.....	113
1. Kevalidan	113
2. Kepraktisan	115
3. Keefektifan.....	116
E. Revisi Produk.....	118
1. Revisi Ahli Materi.....	118
2. Revisi Ahli Media	118
F. Kajian Produk Akhir	118
1. Deskripsi Media	118
2. Komponen Pendukung Produk	121
3. Keunggulan Produk.....	121
4. Kelemahan Produk	122
BAB V PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu tentang Media Pembelajaran	
Permainan Tradisional Engklek	10
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian	
Ini	13
Tabel 2.3 Jenis Bangun Datar beserta Rumus Luasnya	31
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru Kelas V SDN Kapi 2	52
Tabel 3.4 Pedoman Observasi Pembelajaran Matematika Materi Luas	
Gabungan Bagun Datar di Kelas 5 SDN Kapi 2	52
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Media	53
Tabel 3.7 Angket Respon Guru Kelas 5 SDN Kapi 2.....	53
Tabel 3.8 Angket Respon Siswa Kelas 5 SDN Kapi 2	53
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal Evaluasi (<i>Posttest</i>) Pembelajaran Matematika	
Materi Luas Gabungan Bangun Datar	54
Tabel 3.10 Skala Likert Validasi Ahli Materi dan Media	56
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Media.....	57
Tabel 3.12 Skala Likert Angket Respon Guru dan Siswa.....	58
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Guru dan Siswa	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	101
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	103
Tabel 4. 3 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	105
Tabel 4.4 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Siswa Pada Uji Coba Terbatas	106
Tabel 4.5 Hasil Angket Kepraktisan Guru	107
Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas	109
Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Siswa Pada Uji Coba Luas	110
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Kevalidan	111
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Kepraktisan	112
Tabel 4.10 Hasil Analisis Data Keefektifan.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 4. 1 Rancangan Banner Permainan Engklek Matematika 1	64
Gambar 4. 2 Rancangan Banner Permainan Engklek Matematika 2	65
Gambar 4. 3 Rancangan Banner Permainan Engklek Matematika 3	66
Gambar 4. 4 Rancangan Banner Permainan Engklek Matematika 4	67
Gambar 4. 5 Rancangan Halaman Sampul Depan	68
Gambar 4. 6 Rancangan Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	69
Gambar 4. 7 Rancangan Halaman Aturan Permainan Engklek	70
Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Langkah Kegiatan Pembelajaran	71
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Sampul Depan	72
Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	73
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Petunjuk Penggunaan Media Untuk Guru ...	74
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Penilaian dan Tips Penggunaan Media	75
Gambar 4. 13 Rancangan Lembar Identitas LKPD	76
Gambar 4. 14 Rancangan Lembar Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk Kegiatan.....	77
Gambar 4. 15 Rancangan Lembar Pengukuran Bangun Datar	78
Gambar 4. 16 Rancangan Lembar Perhitungan Luas Gabungan Bangun Datar Kompleks	79
Gambar 4. 17 Gacuk dari Kancing Plastik.....	80
Gambar 4. 18 Meteran Jahit	80
Gambar 4. 19 Hasil Pengembangan Banner Permainan Engklek Pertama	82
Gambar 4. 20 Hasil Pengembangan Banner Permainan Engklek Kedua.....	83
Gambar 4. 21 Hasil Pengembangan Banner Permainan Engklek Ketiga	84
Gambar 4. 22 Hasil Pengembangan Banner Permainan Engklek Keempat.....	86
Gambar 4. 23 Halaman Sampul Depan.....	88
Gambar 4. 24 Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran	89
Gambar 4. 25 Halaman Aturan Dasar Bermain	90
Gambar 4. 26 Halaman Langkah Kegiatan Pembelajaran	91

Gambar 4. 27 Halaman Sampul Depan.....	92
Gambar 4. 28 Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran	93
Gambar 4. 29 Halaman Petunjuk Penggunaan Media	94
Gambar 4. 30 Halaman Penilaian dan Tips Penggunaan Media.....	95
Gambar 4. 31 Lembar Identitas LKPD	96
Gambar 4. 32 Lembar Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk Kegiatan.....	97
Gambar 4. 33 Lembar Pengukuran Bangun Datar	98
Gambar 4. 34 Lembar Perhitungan Luas Gabungan Bangun Datar Kompleks	99
Gambar 4. 35 Gacuk dari Kancing Plastik.....	100
Gambar 4. 36 Meteran Jahit	100
Gambar 4. 37 Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek ..	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara	131
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	135
Lampiran 3. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	138
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	141
Lampiran 6. Surat Pemanfaatan Produk.....	142
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	143
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	144
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi.....	145
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	148
Lampiran 11. Modul Ajar	151
Lampiran 12. Handout Materi Luas Gabungan Bangun Datar	156
Lampiran 13. Hasil Pengerjaan LKPD Siswa Pada Uji Coba Terbatas	166
Lampiran 14. Hasil Pengerjaan LKPD Siswa Pada Uji Coba Luas	173
Lampiran 15. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Kognitif)	
Pada Uji Coba Terbatas	180
Lampiran 16. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Afektif)	
Pada Uji Coba Terbatas	183
Lampiran 17. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Psikomotor)	
Pada Uji Coba Terbatas	187
Lampiran 18. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Kognitif)	
Pada Uji Coba Luas	190
Lampiran 19. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Afektif)	
Pada Uji Coba Luas	193
Lampiran 20. Instrumen Penilaian dan Lembar Penilaian (Psikomotor)	
Pada Uji Coba Luas	198
Lampiran 21. Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas	202
Lampiran 22. Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas	206
Lampiran 23. Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Coba Luas.....	210

Lampiran 24. Hasil Pengerjaan Tes Pemahaman Kognitif Siswa (<i>Posttest</i>) Pada Uji Coba Terbatas	213
Lampiran 25. Hasil Pengerjaan Tes Pemahaman Kognitif Siswa (<i>Posttest</i>) Pada Uji Coba Luas	219
Lampiran 26. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelas V	225
Lampiran 27. Dokumentasi Observasi	225
Lampiran 28. Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....	226
Lampiran 29. Dokumentasi Uji Coba Luas.....	226
Lampiran 30. Tampilan Produk Media Pembelajaran Permainan Engklek	227
Lampiran 31. Tampilan Buku Panduan Siswa Sebagai Komponen Pendukung Media Permainan Engklek	228
Lampiran 32. Tampilan Buku Panduan Guru Sebagai Komponen Pendukung Media Permainan Engklek	230
Lampiran 33. Tampilan LKPD Sebagai Komponen Pendukung Media Permainan Engklek	233
Lampiran 34. Gacuk Dari Kancing Plastik Sebagai Komponen Pendukung Media Permainan Engklek	235
Lampiran 35. Meteran Kain Sebagai Komponen Pendukung Media Permainan Engklek	235
Lampiran 36. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	236
Lampiran 37. Hasil Cek Plagiasi.....	237
Lampiran 38. Surat Pengajuan Judul	238

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak sekadar menekankan kemampuan menghitung, melainkan juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan sehari-hari. Guru perlu merancang pembelajaran yang bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan eksplorasi, diskusi kelompok, serta pemecahan masalah kontekstual. Selain itu, pembelajaran harus memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi sosial. Tujuan dari pembelajaran matematika mencakup pengembangan pemahaman konsep, keterampilan prosedural, serta kemampuan komunikasi dan representasi matematis (Priatna & Yuliardi, 2019). Guru sekolah dasar harus memahami karakteristik siswa dan mendukung kegiatan belajar yang mendalam dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan minat dan sikap positif terhadap matematika sejak usia kecil.

Keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep matematika sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk dalam topik geometri seperti luas bangun datar. Penguasaan guru terhadap konten serta keterampilan pedagogis sangat berpengaruh terhadap bagaimana siswa memahami konsep luas, yang tidak dapat dicapai hanya melalui menghafal rumus, tetapi perlu melalui proses representasi visual dan kegiatan eksploratif. Salah satu materi yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa adalah menentukan luas gabungan bangun datar, karena melibatkan pemahaman terhadap beberapa jenis bangun serta strategi memecah bangun gabungan menjadi beberapa bentuk bangun datar sederhana untuk dihitung luasnya. Menurut Nabila dkk., (2025), pembelajaran geometri perlu melibatkan pemodelan, pengukuran, serta aktivitas praktis berbasis pengalaman langsung yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual geometri, mengembangkan keterampilan berpikir spasial, serta memotivasi keterlibatan siswa dalam

pembelajaran matematika. Guru perlu mengaitkan konsep dasar luas bangun datar dengan situasi yang lebih kompleks agar luas gabungan bangun datar lebih mudah dipahami siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Kapi 2 menunjukkan bahwa materi luas gabungan bangun datar masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Guru menjelaskan bahwa materi luas gabungan bangun datar cukup kompleks bagi siswa sehingga mereka sering mengalami kebingungan ketika harus menentukan luas dari bangun datar yang terdiri dari beberapa bentuk. Kesulitan tersebut terutama terlihat ketika siswa harus menentukan langkah-langkah penyelesaian dalam menghitung luas dari bangun yang tersusun atas beberapa bangun datar. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas, yaitu hanya menggunakan buku paket dan penjelasan di papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat belajar siswa.

Kondisi tersebut didukung dengan informasi rekapitulasi nilai pada materi luas gabungan bangun datar Tahun Ajaran 2025/2026 yang disampaikan oleh guru kelas bahwa dari 25 siswa, hanya 12 siswa (sekitar 48%) yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 13 siswa (52%) lainnya belum memenuhi ketuntasan. Nilai KKTP di kelas V SDN Kapi 2 ini adalah ≥ 75 . Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep menghitung luas gabungan dari berbagai bentuk bangun datar. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga siswa kesulitan memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Kapi 2 menunjukkan adanya beberapa hambatan dalam penyampaian materi luas gabungan bangun datar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep luas gabungan bangun datar. Hal ini tampak ketika beberapa siswa terlihat kebingungan saat mengerjakan soal yang berkaitan

dengan luas gabungan bangun datar. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, yaitu berupa buku paket. Guru menjelaskan materi dengan berpedoman pada buku paket dan menuliskan penjelasan di papan tulis, kemudian siswa mencatat materi tersebut di buku masing-masing. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa. Selain itu, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, serta cenderung hanya mencatat penjelasan yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep luas gabungan bangun datar secara lebih konkret dan menarik.

Keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat membantu siswa memahami materi matematika secara lebih efektif sehingga dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari konsep luas gabungan bangun datar. Menurut Wulandari & Wardhani (2024), pemilihan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang terstruktur, efektif, dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi matematika. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan papan tulis menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di kelas V.

Pemahaman terhadap media pembelajaran menjadi fondasi penting dalam merancang proses belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berperan sebagai penghubung antara konsep yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi luas gabungan bangun datar, media pembelajaran dapat membantu menyederhanakan konsep geometri yang kompleks menjadi lebih visual dan mudah dipahami. Menurut Shoffa dkk.,

(2023), media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu fisik maupun nonfisik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Guru perlu memahami fungsi dan jenis media pembelajaran agar dapat merancang pengalaman belajar yang bermakna, khususnya pada materi abstrak seperti luas gabungan bangun datar.

Sebagai salah satu bentuk penerapan media pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, guru dapat mengembangkan media yang menggabungkan unsur budaya lokal dengan konteks konkret kehidupan anak, salah satunya melalui permainan tradisional. Sebagai bagian dari budaya lokal, permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah permainan engklek. Permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal yang terbukti memiliki potensi edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar (Rahmawati dkk., 2025).

Salah satu bentuk permainan tradisional yang berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar adalah permainan engklek. Permainan engklek memiliki karakteristik petak permainan yang tersusun secara linear sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep geometri kepada siswa. Pola petak pada permainan engklek membentuk beberapa bangun datar seperti persegi dan persegi panjang yang tersusun dalam lintasan permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihah & Wulandari (2024) menunjukkan bahwa permainan engklek mengandung unsur etnomatematika yang memuat konsep geometri bangun datar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep luas gabungan bangun datar adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional, seperti permainan engklek. Melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas permainan engklek ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga konsep

matematika menjadi lebih mudah dipahami. Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Kapi 2 juga menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Menurut guru kelas V, media tersebut berpotensi membantu siswa memahami konsep luas gabungan bangun datar secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan permainan engklek dalam pembelajaran matematika dapat diimplementasikan melalui kegiatan belajar yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pemecahan masalah geometri. Dalam kegiatan tersebut, guru dapat memodifikasi petak permainan menjadi bentuk gabungan bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga yang berkaitan dengan materi luas bangun datar. Siswa kemudian diajak untuk mengidentifikasi bentuk setiap petak serta menghitung luas masing-masing bagian sebelum melakukan permainan sehingga konsep matematika dipelajari secara kontekstual dan konkret. Penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi matematika secara lebih bermakna dan aplikatif (Nur, 2025). Dengan demikian, integrasi permainan engklek dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep luas gabungan bangun datar secara lebih menarik dan bermakna.

Permainan tradisional engklek memiliki potensi yang kuat untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual di sekolah dasar. Hal ini karena bentuk petak-petak pada permainan engklek secara alami merepresentasikan berbagai bangun datar sehingga dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep geometri secara lebih konkret melalui aktivitas bermain. Selain membantu memahami konsep luas dan bentuk bangun datar, aktivitas permainan ini juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui gerakan fisik, interaksi sosial, serta kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Rambe dkk., (2024) menunjukkan bahwa permainan engklek mengandung unsur-unsur matematika

seperti persegi, persegi panjang, dan bentuk geometri lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep bangun datar kepada siswa dalam pembelajaran matematika yang kontekstual dan menarik.

Potensi permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti dkk., (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 pada materi nilai tempat melalui desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Mereka menemukan peningkatan signifikan pada rata-rata nilai siswa setelah menggunakan engklek sebagai media pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian oleh Bramuda dkk., (2025) mengembangkan “Engklek Pintar” pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SDN 19 Palembang dan menemukan persentase kevalidan dengan rata-rata 95,7%, kepraktisan rata-rata 92%, serta tingkat efektivitas 88%. Dengan demikian, rangkaian studi tersebut mendukung potensi dan kebaruan penelitian ini, yakni mengadaptasi engklek sebagai media pembelajaran luas gabungan bangun datar bagi siswa kelas V SDN Kapi 2.

Beberapa penelitian telah mengkaji pemanfaatan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan berbagai keunggulan, namun masih terdapat celah yang perlu diisi. Penelitian oleh Widyastuti dkk., (2020) hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat untuk siswa kelas II SD Muhammadiyah 1, tanpa mengarah pada materi geometri tertentu seperti luas bangun datar. Penelitian Bramuda dkk., (2025) memang mengembangkan “Engklek Pintar” pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SDN 19 Palembang, namun masih pada pengenalan bangun datar sederhana. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami konsep luas gabungan bangun datar pada siswa kelas V masih terbatas. Padahal, luas gabungan bangun datar merupakan materi yang lebih kompleks karena melibatkan pemahaman beberapa jenis bangun sekaligus serta strategi memecah atau menggabungkannya. Penelitian ini mengembangkan media

permainan tradisional engklek yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran luas gabungan bangun datar pada siswa kelas V SDN Kapi 2.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang memanfaatkan permainan tradisional engklek pada materi nilai tempat dan pengenalan bangun datar sederhana, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dengan materi luas gabungan bangun datar untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan memodifikasi petak permainan engklek menjadi bentuk gabungan beberapa bangun datar sehingga dapat membantu siswa memahami konsep serta perhitungan luas gabungan bangun datar secara lebih konkret dan kontekstual.

Perbedaan fokus penelitian tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi luas gabungan bangun datar. Media pembelajaran yang kontekstual dan menarik diperlukan agar siswa dapat memahami konsep luas gabungan bangun datar secara lebih konkret dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V, serta analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Kapi 2, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar. Media ini dirancang agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Media tersebut diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas V SDN Kapi 2.

Berdasarkan latar belakang tersebut, judul proposal penelitian ini adalah *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Luas Gabungan Bangun Datar Kelas V SDN Kapi 2.*

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Kapi 2 Kabupaten Kediri.
2. Penelitian ini memfokuskan pembahasan mengenai media pembelajaran terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian ini membahas mengenai media permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi luas gabungan bangun datar kelas V SDN Kapi 2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau wawasan tambahan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat berguna dalam proses pembelajaran luas gabungan bangun datar di SDN Kapi 2.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional di sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Media permainan tradisional engklek diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi luas gabungan bangun datar melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mengatasi kesulitan memahami luas gabungan bangun datar.

c. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual dalam mengajarkan materi luas gabungan bangun datar

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press Uin Sunan Kalijaga.
- Agung, L. (2021). Menggunakan Permainan Tradisional Gedrik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa Kelas 2 SD Islam Siti Hajar Kota Madiun. *Jurnal Buana Pedagogi Olahraga*, 1(1), 12–21.
- Aini, F. N., & Sari, A. D. I. (2024). Implementasi Etnomatematika Dalam Permainan Engklek Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *Alena – Journal Of Elementary Education*, 2(2), 127–135.
- Aisah, S., & Wirandani. (2025). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Luas Bangun Datar Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (Rme). *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 11(1), 304–312.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Alfarisi, R., Dafik, & Prihandini, R. M. (2023). *Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Riset Dan Inovasi Nasional.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Anim, Ulfa, N., Aini, K. N., Putra, A. D., Arfi, E., Irwan, S. E., & Sulistiani, I. R. (2025). *Pembelajaran Matematika SD*. Sumatera Barat: Lingkar Edukasi Indonesia Anggota.
- Arrifah, F. S., & Budiyo. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 12(10), 183–191.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bramuda, A. C. . M. P., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). Pengembangan Permainan Engklek Pintar (Engpin) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 76–88. <https://doi.org/10.37216/Badaa.V7i1.2052>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. New York: Springer.
- Firdaus, I. A., & Budiyo. (2021). Pengembangan Permainan Engklek Sewuan Untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09(08), 3032–3043.

- Fitrianawati, M., Surtiani, I., & Istiandaru, A. (2022). *Matematika Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T. (2024). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi* (Issue 021). Jakarta: Author.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khoerunnissa, N. R., Sunaryo, Y., & Zakiah, N. E. (2023). Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 63–72.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga Dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Matondang, S. H. (2026). *Metode Penelitian Di Sekolah Dasar Berbasis Model Pengembangan Addie*. Indramayu: Cv Adanu Abimata. https://www.google.co.id/books/edition/_/A0dreqaqbaj?hl=id
- Martadireja, S., & Hafizah, E. (2025). Penerapan Teori Warna Pada Media Pembelajaran Bagi Guru Mts Panca Mukti Bengkulu Tengah. *Jurnal Abdimas Serawai*, 5(April), 1–12.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press Iain Raden Intan Lampung.
- Merliza, P., Loviana, S., Priatmajo, N. N., Kurniawan, H., & Yusi, D. F. (2022). Pengenalan Konsep Luas Dan Keliling Bangun Datar Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pemantik*, 1(1), 26–34.
- Husein MR, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15.
- Muljo, A., & Suzana, Y. (2023). *Buku Ajar Geometri*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Nabila, D. R., Mailani, E., Ketaren, M. A., Nababan, F. A., Nababan, J. F., & Muhammad, F. (2025). Meningkatkan Pemahaman Geometri Melalui Aktivitas Praktis Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primed: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(3), 1048–1053.
- Nur, M. A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar : Literature Review. *Jimat: Jurnal Ilmiah Matematika*, 6(1), 265–282.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematikan Untuk Guru SD Dan Calon Guru Sd*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Rahmawati, Syarifuddin, & Hermansyah. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Di Min Kota Bima. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 401–409.
- Rambe, I. W., Harahap, D., Rifa, S., Miranda, R., Lingga, P., & Jeremia, P. (2024). Eksplorasi Permainan Engklek Untuk Pengenalan Geometri Kepada Siswa Kelas III SDN 068044 Medan. *Jurnal Math_Umb.Edu*, 12(1), 32–41.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, Dan Desain Penelitian* (Z. R. Bahar (Ed.)). Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rismadani, R. P., Fuadiah, N. F., & Masnunah. (2026). Penerapan Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas 3 SDN 28 Banyuasin I. *Jurnal Papeda*, 8(1), 25–34.
- Safitri, S. L. D. A., Santoso, D. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Melalui Pendekatan Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Absis: Mathematics Education Journal*, 6(2), 106–111.
- Salsabilah, A. S., Afifah, N. P. N., Herdiansyah, R. F. P., & Komariah. (2023). Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Luas Bangun Datar Gabungan Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*, 06(01), 2601–2608.
- Sam, F. K., Pramono, & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jp2kg Aud (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini) Pg Paud Universitas Negeri Surabaya*, 2(1), 1–8.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka.
- Sholihah, A., & Wulandari, R. (2024). Kelayakan Ensiklopedia Berbasis Etnomatematika Permainan Engklek Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 465–473.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Soenarjo, R. J. (2007). *Matematika 5 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, Puteri, G. B., & Ismail. (2025). *Media Pembelajaran*. Jombang: Aksara Sastra Media.
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 371–376.

- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *Permainan Tradisional*. Jambi: Unja Publisher.
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Primatika*, 9(1), 19–24.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Dan Gaya Belajar Siswa: Strategi Dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11).
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.