

**PENGEMBANGAN MEDIA *FRUITS GAME* BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3
SD NEGERI NGADI**

SKRIPSI

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



OLEH :

**YULIA IKE KARTIKA RATRI
NPM: 2214060093**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

YULIA IKE KARTIKA RATRI
NPM: 22.1.40.60.093

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FRUITS GAME* BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3
SD NEGERI NGADI**

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

Tanggal: 5 Mei 2026

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda. M.Pd
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna. M.Pd
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:

YULIA IKE KARTIKA RATRI
NPM: 2214060093

Judul:

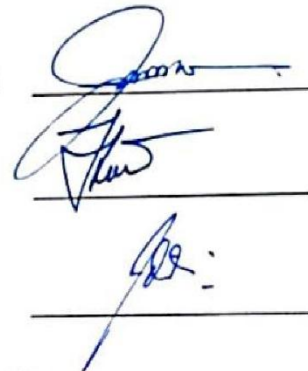
**PENGEMBANGAN MEDIA *FRUITS GAME* BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3
SD NEGERI NGADI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yulia Ike Kartika Ratri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Pacitan/ 25 April 2002
NPM : 2214060093
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Mei 2026

Yang Menyatakan



YULIA IKE KARTIKA RATRI
NPM: 2214060093

MOTTO

"Dari nol hingga hasil yang tak terduga, dengan doa ibu dan kenangan ayah sebagai kekuatan."

"Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada keindahan mimpi mereka."
(Eleanor Roosevelt)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan."
(QS. Al-Insyirah [94]: 6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan hasil dari proses panjang yang dimulai dari nol, penuh dengan tantangan, kesulitan, serta usaha yang tidak mudah, hingga akhirnya mencapai hasil yang tak terduga.

Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah tercinta (Alm.), yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang, didikan, serta doa terbaik. Meskipun kini telah tiada, kehadiran dan kenangan tentang Ayah senantiasa menjadi kekuatan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
2. Ibu tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tanpa henti kepada penulis.
3. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi dalam setiap langkah penulis.
4. Dosen pembimbing, yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Sahabat dan teman-teman, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Orang terkasih, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, kesabaran, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah hadir dan menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjuangan penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju pencapaian yang lebih baik di masa yang akan datang.

RINGKASAN

Yulia Ike Kartika Ratri, Pengembangan Media *Fruits Game* Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Ngadi, Skripsi, PGSD, FKIPUN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Fruits Game*, Permainan Tradisional, Hasil Belajar Matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri Ngadi diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi satuan berat masih sebesar 43 dengan persentase ketuntasan hanya 11,1%, sedangkan sebanyak 88,9% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional engklek serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Ngadi.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas III, serta siswa kelas III SD Negeri Ngadi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Keefektifan media dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 81% dari ahli media dan 87% dari ahli materi dengan kategori sangat valid.

Tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 85,7% pada uji coba terbatas dan 84,3% pada uji coba luas, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Fruits Game*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi satuan berat sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas berkah kesehatan, dan kelancaran yang telah diberikan sehingga dapat terselesaikannya Skripsi dengan judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA *FRUITS GAME* BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNUTK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SD NEGERI NGADI”**. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Pada prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam melakukan penelitian ini sampai dengan penyusunan Laporan skripsi, meskipun terdapat sedikit kesulitan serta hambatan yang dialami oleh penulis, namun berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga dapat terselesaikannya penulisan Laporan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan serta motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan pengarahan kepada mahasiswa;
4. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membantu dan memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Linda Dwi Yanti, M.Pd., selaku dosen validator ahli media pembelajaran;
7. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi

pembelajaran;

8. Bapak Irfan Mahmuji, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ngadi yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri Ngadi.
9. Ibu Anisfatul Awaliya, S.Pd., selaku guru kelas 3 SD Negeri Ngadi yang telah meluangkan waktunya untuk penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru yang telah membantu dan memberikan informasi ketika kegiatan observasi di SD Negeri Ngadi; dan rekan-rekan sejawat yang senantiasa mendukung serta memberikan masukan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ilmiah ini .
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini

Disadari bahwa dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih banyak kekurangan. Oleh, karena itu, kritik serta saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Dengan disertai harapan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 1 Mei 2026



YULIA IKE KARTIKA RATRI

NPM. 2214060093

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7

1. Hakikat Media Pembelajaran	7
2. Media <i>Fruits Game</i>	11
3. Media Berbasis Permainan Tradisional	14
4. Media <i>Fruits Game</i> Berbasis Permainan Tradisional	15
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	16
6. Hasil Belajar	17
7. Hakikat Pembelajaran Matematika	19
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	26
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Desain Pengembangan	31
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	34
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
B. Data Uji Coba Produk	53
C. Analisis Data.....	72
D. Revisi Produk.....	76
E. Kajian Produk Akhir	78

BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Implikasi	83
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	37
Tabel 3.3 Angket Validasi Media.....	38
Tabel 3.4 Angket Validasi Materi.....	39
Tabel 3.5 Angket Respon Guru	40
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3.7 Kisi-kisi Pertanyaan Uji Keefektivan Media	42
Tabel 3.8 Skala Validasi Media.....	45
Tabel 3.9 Skala Guttman	46
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan.....	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pembelajaran.....	54
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru	55
Tabel 4.3 Hasil Analisis Kebutuhan.....	57
Tabel 4.4 Desain Media.....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media.....	62
Tabel 4.7 Hasil Validasi Materi	63
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Materi	64
Tabel 4.9 Hasil angket Respon Siswa Terbatas	66
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa	67
Tabel 4.11 Hasil Preetest dan Posttest Uji Terbatas.....	68
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru	71
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	73
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Angket Siswa Luas	73
Tabel 4.15 Hasil <i>Pree-test</i> dan <i>Post-test</i>	75
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas.....	76
Tabel 4.17 Uji <i>Paired Statistic</i>	77
Tabel 4.18 Paired Samples Test	78
Tabel 4.19 Revisi Media	85

Tabel 4.20 Revisi Materi	86
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	27
Gambar 3.2 Desain Media <i>Fruits Game</i>	32
Gambar 3.3 Tampilan Depan Kartu Kuis dan Kartu Bermain	33
Gambar 3.4 Tampilan Belakang Kartu Kuis dan Kartu Jawaban.....	34
Gambar 3.5 Petunjuk Penggunaan Media <i>Fruits Game</i>	35
Gambar 4.1 Media <i>Fruits Game</i>	52
Gambar 4.2 Desain Media <i>Fruits Game</i>	58
Gambar 4.3 Desain Awl Media <i>Fruits Game</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	99
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi.	102
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi.....	105
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara Guru	107
Lampiran 5. Lembar Hasil Nilai Belajar Siswa.....	109
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru	121
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa Terbatas.....	125
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa Luas.....	129
Lampiran 11. Hasil Preetest Siswa Terbatas	133
Lampiran 12. Hasil Preetest Siswa Luas	137
Lampiran 13. Hasil Posttest Siswa Terbatas	139
Lampiran 14. Hasil Posttest Siswa Luas.....	141
Lampiran 15. Perangkat Ajar	144
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	165
Lampiran 17. Surat Keterangan Sudah Penelitian	167
Lampiran 18. Hasil Produk	169
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian	171
Lampiran 20. Hasil Similarity.....	173
Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	176
Lampiran 22. Lembar Pemanfaatan Produk.....	178
Lampiran 23. Kartu Bimbingan Skripsi.....	180
Lampiran 24. Berita Acara Ujian Skripsi	183
Lampiran 25. Hasil Revisi Ujian Skripsi.....	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah yang sangat penting dalam mensejahterakan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mewujudkan siswa yang berkarakter serta berkualitas yang nantinya dapat memiliki pandangan yang luas guna untuk meraih cita-citanya (Khodijah, 2018). Pendidikan dan kebudayaan adalah satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Pendidikan dapat digunakan sebagai wadah dalam mewariskan sebuah kebudayaan serta melestarikan dan mengembangkan kebudayaan yang ada. Dalam suatu Pendidikan tak lepas dari kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan siswa agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar (Rahmadhani, 2022). Tenaga pendidik, materi pembelajaran, ruang, fisik, dan kesiapan siswa semuanya diperlukan agar siswa dapat mencapai potensi penuhnya sebagai pembelajar. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu komunikasi yang sesuai dan baik agar pembelajaran tersebut dapat berhasil dan menarik bagi diri siswa. Komunikasi yang baik dalam pembelajaran yaitu, dimana siswa dapat memahami pesan serta tujuan yang disampaikan oleh pendidik. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa adanya komunikasi yang baik tujuan serta maksud dari pembelajaran tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik dan maksimal. Agar komunikasi dapat berjalan dengan baik pada proses pembelajaran diperlukannya sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik secara terencana sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pendidik menggunakan media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswanya. Kustandi dan Darmawan (2020) menyatakan bahwa

ketersediaan dari media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyajikan dan menguraikan isi pelajaran dengan cara mengomunikasikan tujuan pembelajaran secara efektif. Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang Pendidikan. Memahami gagasan matematika sangat penting bagi banyak aspek kehidupan sehari-hari, dan di sinilah pengajaran matematika sekolah dasar benar-benar berperan. Dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari keterampilan matematika, secara tidak sadar setiap kali kita membeli atau menjual sesuatu. Pemahaman konseptual siswa sangat penting bagi keberhasilan mereka dalam pembelajaran matematika (Lestari, 2024). Dalam memahami konsep matematika, diperlukan pemecahan masalah dan media konkret untuk mendukung siswa dalam mempelajari dan memahami ilmu matematika. Minimnya media dalam pembelajaran dapat menghambat proses belajar mengajar (Sumarsih, 2016).

Kurangnya kreatifitas serta pengetahuan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menjadi suatu penyebab kegiatan pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Adanya media pembelajaran sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan maksud dan tujuan tertentu mewakili sesuatu yang tidak dapat diungkapkan langsung melalui kata-kata. Kesulitan siswa dalam proses pembelajaran tentunya akan terbantu dengan hadirnya media pembelajaran, sehingga dapat memberikan umpan balik yang nantinya akan memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Ngadi pada kelas 3 masih dilakukan pembelajaran yang mengandalkan metode ceramah. Untuk menyampaikan materi kepada siswa, pendidik hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat dan semangat dalam proses pembelajaran.

Akibatnya, siswa akan merasa bosan terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut pastinya akan berdampak pada hasil belajar siswa karena mereka tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi diperoleh bahwa guru hanya memiliki sedikit waktu dan tenaga untuk mengembangkan materi serta media pembelajaran, dan siswa merasa kurang antusias dalam

proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika karena mereka menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, terutama untuk mata pelajaran seperti pengukuran berat. Berdasarkan hasil studi dokumen nilai hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi pada pembelajaran matematika terdapat nilai ketuntasan yang harus dicapai oleh siswa, yaitu dengan nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran adalah 75. Adapun data ketuntasan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi dengan jumlah 27 siswa, diperoleh nilai rata-rata yaitu 43, jumlah siswa yang tuntas dengan persentase siswa 11,1 % yaitu sebanyak 3 siswa dan siswa yang tidak tuntas dengan persentase siswa sejumlah 88,9% dengan jumlah sebanyak 25 siswa.

Dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka solusi yang diberikan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional *engklek* pada pembelajaran matematika materi satuan berat. Media pembelajaran *game* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan, dimana siswa dapat mempelajari materi dengan menggunakan media permainan tersebut. Permainan atau merupakan sesuatu yang tidak asing lagi bagi anak-anak, media permainan merupakan alat yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak (Fahmi, 2016). Sedangkan *engklek* merupakan permainan yang sudah ada sejak lama dan mengharuskan para pemainnya untuk mengikuti kesepakatan yang ketat ketika menggunakan item dan menghitung untuk keuntungan mereka (Munawaroh, 2017). Manfaat dari penggunaan media berbasis permainan tradisional *engklek* yaitu pola permainan *engklek* yang dipadukan dengan materi mengurutkan satuan berat dapat meningkatkan kecerdasan kinetik siswa, kecerdasan personal dan interpersonal serta kecerdasan berpikir siswa (Sundari & Siregar, 2023). Untuk menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran, desain tampilan gambar dan pertanyaan yang harus di jawab dapat membuat siswa menjadi aktif sehingga anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan menghibur.

Adapun kelebihan dari media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional *engklek* yaitu, media *game* merupakan media yang sangat menyenangkan dan dapat merangsang pemikiran serta kreativitas anak-anak.

Dimana apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka dapat memotivasi anak-anak serta merangsang pemikirannya pada materi yang diajarkan. Adapun manfaat dari penggunaan media berbasis permainan tradisional engklek yaitu pola dari permainan engklek dengan dipadukan pada materi pengurutan satuan berat dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa, kecerdasan personal dan interpersonal serta kecerdasan berfikir siswa (Sundari & Siregar, 2023). Dengan tampilan desain yang dilengkapi gambar fruits serta soal yang harus dipecahkan siswa dalam memainkan *game* ini akan menarik minat siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga terciptanya pembelajaran yang bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan tradisional engklek adalah alat yang valid dan berguna untuk tujuan pendidikan (Tasiah, Nurdjam & Hisbullah, 2024). Kegiatan pembelajaran yang menyertakan permainan kriket kuno sangat berhasil dalam memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Widyastuti, Malik & Razak 2020). Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan akan menumbuhkan interaksi antar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Adanya media berbasis permainan setiap siswa berpotensi menjadi sumber pembelajaran bagi teman-temannya. Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat mendukung peningkatan capaian hasil belajar siswa. matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dari, itu peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian dengan topik **“Pengembangan Media *Fruits Game* Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Ngadi”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka dari itu dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional engklek materi matematika satuan berat di kelas 3 SD Negeri Ngadi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan pembatasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fruits Game* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Ngadi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Secara teoritis: penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan teori, khususnya bahwa media pembelajaran *Fruits Game* yang berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan

atau landasan bagi penelitian selanjutnya yang masih berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika

2. Secara praktis:

- a. Bagi peneliti, penelitian pengembangan media *Fruits Game* berbasis permainan tradisional ini diharapkan dapat meningkatkan sebuah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat guna untuk diterapkan dalam sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran, dan dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.
- c. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keaktifan serta meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, agar siswa tidak merasa bosan dan dapat menerima materi yang diajarkan dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3).
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda.
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V Sd Negeri 5 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 65–74.
<https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Ambar Sari, T. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/>
- Anwar, M. N. (2021). The role of instructional media in enhancing student learning. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 1-11.
- Ariana, R. (2016). Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrifah, F. S., & Budiyo. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12 (183-191).
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. BSNP.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Anisah, R. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 2023–2024.
- Destania, Y., & Riwayati, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02).
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.569>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/she>
- Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan Media Games Education dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 215–226.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1189>
- Fikri, H., Madona, A. S., & Morelent, Y. (2018). *The practicality and effectiveness of interactive multimedia in Indonesian language learning at the 5 th grade of elementary school*. *The Journal of Social Sciences Research*, 531-539.
<https://doi.org/10.32861/jssr.spi2.531.539>
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 127–135.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n01.p127-135>
- Imam, W. (2019). Hakikat Pembelajaran Matematika: Penalaran Logis dan Konseptual untuk Tingkat Dasar. *Malang: Universitas Negeri Malang Press*.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter siswa (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.21580/nw.2016.10.2.1284>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Khodijah, S. (2018). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018*. 111
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana.
- Lusiana, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (Engklek Fun And Smart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik (*Skripsi*). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Madona, E. (2018). Teori komunikasi instruksional: Efektivitas penyampaian pesan dari guru kepada siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 6(2), 101–110.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Murwani, G. G. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Suka Pin Baru Untuk Kelas V*. [http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27189%](http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27189%27)
- Okpatrioka. (2025). *Research and development (R&D) dalam pendidikan dan pengajaran*. *IKRAITH-HUMANIORA*, 9(2). <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i2>
- Rahmadhani, E. (2022). Etnomatemathematics dan Permainan Tradisional dalam Pendidikan Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 81–94. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.81-94>
- Ridwan. (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner Menggunakan Macromedia Flash Berkonteks Budaya Lokal Pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas 8 SMP <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6858/>
- Rizki Wandini M., Rora. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita, 2019.
- Rozak, A., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Smk Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i1.1267>
- Romadhona, N. F., & Rusijono. (2016). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru pada Kelas VII dan VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–8.
- Sahri, M., & Zulkarnaen, Z. (2022). Identifikasi Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Perencanaan Pembelajaran Fisika di SMA Negeri 2 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, XVI(01)*, 117–120.
- Sari, M. P., Kautsar, F., Maulana, A., & Lorensa, F. (2021). Pemanfaatan permainan tradisional engklek sampar sebagai media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang meliputi rumah adat , upacara adat , tarian, lagu , dan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran [U. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1, 447–458.
- Sriyani, D., Pratiwi, I.A., & Kuryanto, M.S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Enggoro (Engklek Gotong Royong) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,

- 9(3), 882-893. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16933>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1787–1799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>
- Sukma, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pop- Up Book Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Skripsi_IAIN_Curup*.
- Tasiah, N., Nurdjan, S., & Hisbullah. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Siswa. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.927>.
- Rizky, T. M., (2018). Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 122–123.
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Mursyidah, H. (2018.). Engklek Geometri: Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Matematika Di Smp Muhammadiyah 4 Surabaya. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6. <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v6i1.678>.
- Ulya, F. I., Sumarno, & Wijayanti, A. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Discovery Learning untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>
- Wandini, R. R., & Banurea, O. K. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD* (Issue 57).
- Wartini, Y. (2023). Penggunaan Alat Peraga Tangga Satuan Berat Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Di Kelas Iii Sdn 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023, 21-22. <https://doi.org/10.51700/alifbata.v4i1.621>
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.247>
- Yani, F., & Hasibuan, V. U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5153>
- Yani, S., Kurniawan, K., & Putri, D. P. (2019). *Evaluasi Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Mengenal Karakteristik Peserta Didik Di Sdit Kahiru Ummah*. 1–106. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/136/>
- Yanti, Y. R., Sari, E., Azzahra, M., & Semarang, U. N. (2022). Penerapan Metode Etnomatematika Pada Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Datar Matematika Jenjang Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4(Sandika IV), 612–618.
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>.
- Zunaidah & Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30, <https://doi.org/10.22219/jpbi.v2i1.3368>