

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL *ENGKLEK* MATERI BILANGAN CACAH UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS II SD
NEGERI MOJOROTO 4**

SKRIPSI

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



OLEH :

DANISA ANGELICHA PUTRI

NPM: 2214060276

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh :

DANISA ANGELICHA PUTRI

NPM: 2214060276

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL *ENGKLEK* MATERI BILANGAN CACAH UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS II SD
NEGERI MOJOROTO 4**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 7 Juli 2026

Pembimbing I,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Pembimbing II,



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

Skripsi oleh :

DANISA ANGELICHA PUTRI

NPM: 2214060276

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL *ENGKLEK* MATERI BILANGAN CACAH UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS II SD
NEGERI MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal :

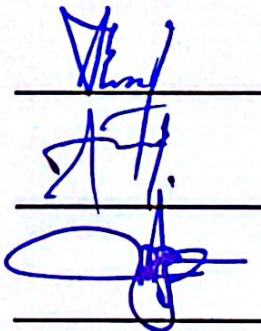
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd

3. Penguji II : Dr. Agus Widodo, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Danisa Angelicha Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 17 Desember 2004
NPM : 2214060276
Fak/Prodi : FKIP/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, 7 Juli 2026

Yang Menyatakan



Danisa Angelicha Putri

NPM 2214060276

MOTTO

“Asa besar tercipta di dada merangkul hati saling menjaga
percaya akan tiba cahaya”

(Rebellion Rose)

“ Yakin, tekun, lan kelakon”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada orang tua tercinta, ayah saya Harsono dan ibu saya Muntamah, terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, serta segala pengorbanan, dukungan, dan kerja keras yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Terima kasih telah menjadi tempat pulang terbaik dan alasan terbesar saya untuk terus berjuang hingga berada di titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang berkah, serta melimpahkan rezeki yang halal, luas, dan penuh keberkahan kepada Bapak dan Ibu. Semoga setiap tetes keringat dan doa yang telah dipanjatkan menjadi amal kebaikan yang dibalas dengan sebaik-baiknya oleh Allah SWT.
2. Untuk keempat sahabatku, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, saling menguatkan di saat lelah, menemani setiap proses, serta menghadirkan tawa di tengah berbagai tantangan selama perjalanan perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan mengapa perjalanan ini terasa lebih ringan dan penuh kenangan indah. Semoga persahabatan ini tetap terjalin sampai kapan pun.
3. Kepada teman-teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaan, bantuan, dukungan, semangat, serta setiap kenangan yang telah kita lalui selama masa perkuliahan. Semoga kita semua diberikan kesuksesan dan dapat meraih cita-cita masing-masing.
4. Dan yang terakhir, untuk diri saya sendiri, Danisa Angelicha Putri. Terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk tetap bangkit setiap kali merasa lelah, tetap berusaha ketika keadaan tidak selalu mudah, dan tidak menyerah meskipun perjalanan ini penuh dengan tantangan. Tetaplah menjadi Danisa, wanita yang ceria, cantik, kuat, dan selalu percaya bahwa setiap proses akan membawa pada hasil yang terbaik. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui menjadi awal dari perjalanan yang lebih indah, penuh keberkahan, serta mampu membanggakan kedua orang tua dan orang-orang tersayang.

ABSTRAK

Danisa Angelicha Putri. Pengembangan Media Permainan Tradisional *Engklek* Materi Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II SD Negeri Mojoroto 4, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media Permainan Tradisional *Engklek*, Bilangan Cacah, Literasi Numerasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada materi bilangan cacah di kelas II SD Negeri Mojoroto 4. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket tanpa didukung media pembelajaran yang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan cacah, seperti membaca, menulis, mengurutkan bilangan, serta memahami nilai tempat puluhan dan satuan. Oleh karena itu, dikembangkan media permainan tradisional *Engklek* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan literasi numerasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media permainan tradisional *Engklek* yang valid, (2) mengetahui kepraktisan media permainan tradisional *Engklek*, dan (3) mengetahui keefektifan media permainan tradisional *Engklek* untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas di kelas II SD Negeri Mojoroto 4. Instrumen penelitian meliputi angket validasi media, validasi perangkat pembelajaran, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes evaluasi hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional *Engklek* memperoleh persentase validitas ahli media sebesar 84% dan validasi perangkat pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan respons guru memperoleh persentase sebesar 80%, respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 90%, dan respons siswa pada uji coba luas sebesar 97%, dengan rata-rata kepraktisan sebesar 89% yang termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil uji coba terbatas dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 91% dan ketuntasan belajar klasikal 100%, sedangkan pada uji coba luas diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 88% dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. Rata-rata keefektifan media mencapai 90% dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional *Engklek* memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bilangan cacah untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Ii Sd Negeri Mojoroto 4” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing II;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univesitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku validator media permainan engklek;
6. Widi Wulansari, M.Pd. selaku validator perangkat pembelajaran;
7. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
8. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Mojoroto 4 Kota Kediri ;dan
9. pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu,yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 4 Juli 2026



Danisa Angelicha P.
NPM 2214060276

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2. Hakikat Media Permainan <i>Engklek</i>	14
a. Pengertian Media Permainan <i>Engklek</i>	14
b. Karakteristik Media Permainan <i>Engklek</i>	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan.....	16
3. Capaian Pembelajaran Matematika di Kelas 2 SD	17
4. Hakikat Bilangan Cacah dalam Pembelajaran Matematika	18

a. Pengertian Bilangan Cacah	18
b. Sifat -sifat Bilangan Cacah.....	18
c. Operasi Bilangan Cacah	19
d. Himpunan Bilangan Cacah.....	20
5. Penerapan Media <i>Engklek</i> pada Pembelajaran Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II	20
C. Kerangka Berfikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Model Pengembangan	24
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Desain Pengembangan	29
D. Tempat dan Waktu Penelitian	29
E. Instrumen Penelitian.....	30
1. Pengembangan Intrumen.....	30
2. Validasi Instrumen	31
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	36
H. Metode, Uji coba, dan Validasi Produk	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan	44
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	44
2. Intepretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	45
3. Desain Produk Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	45
4. Data Hasil Pengembangan	46
B. Data Uji Coba.....	51
1. Hasil Uji Coba Terbatas	51
2. Hasil Uji Coba Luas.....	54
C. Analisis Data	57
1. Analisis Data Kevalidan.....	57
2. Analisis Data Kepraktisan.....	57
3. Analisis Data Kefektifan	57
D. Revisi Produk	58

E. Kajian Produk Akhir	59
1. Spesifikasi Media Pembelajaran Permainan Tradisional <i>Engklek</i> Materi Bilangan Cacah.....	59
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Tradisional <i>Engklek</i> Materi Bilangan Cacah	59
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Permainan Tradisional <i>Engklek</i> Materi Bilangan Cacah	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran.....	18
Tabel 3. 1 Desain <i>Engklek</i>	26
Tabel 3. 2 Pengembangan Media <i>Engklek</i>	29
Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan	30
Tabel 3. 4 Angket Validasi Media Permainan <i>Engklek</i>	31
Tabel 3. 5 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	31
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Evaluasi	33
Tabel 3. 7 Angket Validasi Respon Guru	33
Tabel 3. 8 Angket Validasi Respon Siswa	34
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Media.....	37
Tabel 3. 10 Skala Likert	37
Tabel 3. 11 Skala Guttman.....	38
Tabel 3. 12 Kriteria respon guru dan Siswa.....	38
Tabel 3. 13 Kriteria Keefektifan Produk.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media Permainan <i>Engklek</i>	47
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran yang Pertama	48
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran yang Kedua Sesudah Revisi .	50
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru	51
Tabel 4. 5 Hasil Respon Siswa.....	52
Tabel 4. 6 Hasil Keefektifan	53
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa.....	55
Tabel 4. 8 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	56
Tabel 4. 9 Hasil Revisi materi dalam Perangkat Pembelajaran	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Tahapan pengembangan model ADDIE.....	24
Gambar 3. 2 Pengembangan media <i>Engklek</i>	28
Gambar 3. 3 Pengembangan kartu pertanyaan.....	28
Gambar 4. 1 Desain permainan <i>Engklek</i>	45
Gambar 4. 2 Desain kartu tantangan.....	46
Gambar 4. 3 Kartu Tantangan.....	46
Gambar 4. 4 Banner permaian <i>Engklek</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Plagiasi	68
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul	69
Lampiran 3. Modul Ajar	71
Lampiran 4. Bahan Ajar	79
Lampiran 5. Soal Evaluasi	89
Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	90
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Media.....	93
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran yang Pertama	97
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran yang Kedua	102
Lampiran 10. Lembar Respon Guru.....	107
Lampiran 11. Lembar Post Test Uji Coba Terbatas.....	109
Lampiran 12 Lembar Post Test Uji Coba Luas.....	110
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	111
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 15. Surat Pemanfaatan Produk.....	114
Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian	115
Lampiran 17. Surat Bebas Plagiasi	116
Lampiran 18. Dokumentasi.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang formal, terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, dan salah satu yang memiliki peran penting adalah mata pelajaran matematika. Pemerintah melalui Permendiknas tentang standar isi menetapkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa menguasai konsep-konsep matematika (Jelatu, dkk., 2018). Konsep dasar matematika merupakan fondasi penting untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Penguasaan konsep dasar membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu contoh konsep dasar yang penting dikuasai sejak dini adalah konsep bilangan.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah matematika. Hakim dkk., (2016) mengungkapkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang perlu diberikan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (SD). Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sintetis, kritis, dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan dalam bekerja sama dengan orang lain. Menurut Permendiknas Nomor 12 Tahun 2025 tentang ruang lingkup materi SD/MI, materi mata pelajaran matematika salah satunya konsep bilangan, hubungan antara bilangan serta sifat sifat bilangan untuk menyatakan kuantitas dalam berbagai konteks yang sesuai.

Salah satu jenis bilangan yang dipelajari di tingkat dasar adalah bilangan cacah, selain itu juga terdapat bilangan bulat, bilangan prima, dan jenis bilangan lainnya yang menjadi bagian dari konsep dasar matematika. Materi operasi bilangan cacah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena menjadi landasan penting dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Unaenah, dkk. 2022). Meskipun pemahaman materi bilangan cacah ini termasuk konsep yang paling dasar, namun faktannya siswa banyak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan bilangan cacah.

Salah satu capaian pembelajaran pada fase A mata pelajaran matematika kelas II adalah peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) Melalui permainan tradisional *Engklek*, peserta didik dapat menyebutkan dan menuliskan bilangan cacah sampai 100 dengan benar; (2) melalui permainan tradisional *Engklek*, peserta didik dapat menjelaskan nilai tempat puluhan dan satuan pada bilangan cacah sampai 100 dengan tepat; (3) melalui permainan tradisional *Engklek*, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 100 dengan benar; dan (4) melalui permainan tradisional *Engklek*, peserta didik dapat menyusun dan menguraikan bilangan cacah sampai 100 berdasarkan nilai tempat puluhan dan satuan dengan tepat.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Mojoroto 4, pembelajaran materi bilangan cacah belum berjalan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari masih adanya kesalahan mendasar dalam memahami konsep bilangan, khususnya pada pengejaan atau penyebutan bilangan. Beberapa siswa belum mampu menyebutkan bilangan dengan benar, misalnya angka 21 yang seharusnya dibaca “dua puluh satu” justru disebut “dua satu”. Kesalahan ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep nilai tempat (puluhan dan satuan) secara utuh. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan dan menghubungkannya dengan representasi konkret.

Hal ini tampak dari proses pembelajaran yang masih belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif, karena guru belum memanfaatkan media secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran cenderung berlangsung dengan penjelasan lisan dan pemberian tugas, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, baik dalam hal bertanya, menjawab, maupun berpartisipasi aktif

selama proses berlangsung. Akibatnya, siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Tanpa adanya media yang mampu memvisualisasikan konsep, khususnya pada materi bilangan cacah, siswa mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh.

Metode pembelajaran yang diterapkan berpusat pada guru, dengan dominasi ceramah dan latihan soal, yang membuat siswa cepat merasa jenuh. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket tanpa adanya variasi atau pengayaan materi yang kontekstual. Model pembelajaran yang digunakan juga belum mengakomodasi pendekatan yang bersifat partisipatif dan menyenangkan. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dasar bilangan cacah. Hal ini tercermin dari hasil penilaian harian, di mana dari 28 siswa kelas II, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara 18 siswa lainnya masih belum mencapai standar tersebut.

Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Mojoroto 4 turut menguatkan temuan observasi sebelumnya. Guru menyampaikan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan bilangan secara tepat, baik secara lisan maupun tertulis. Beberapa siswa tampak bingung ketika diminta menuliskan bilangan secara berurutan dari yang terkecil hingga terbesar maupun sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dasar bilangan cacah masih lemah. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa selama ini belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep bilangan secara menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi bilangan cacah. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangkitkan minat belajar, merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik guna mendukung terciptanya proses belajar yang efektif (Mahnun, N., 2012). Dalam pembelajaran Matematika, pemilihan media perlu mempertimbangkan beberapa hal, seperti kemampuan media dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pengalaman belajar siswa, membantu siswa mengaitkan pengetahuan lama

dengan yang baru, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memberikan tanggapan dan umpan balik selama proses belajar Ulya, H. (2017). Oleh karena itu, diperlukan media yang menyenangkan, kontekstual, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit. Permainan tradisional merupakan bentuk permainan sederhana yang berkembang dari budaya masyarakat dan mengandung nilai-nilai edukatif. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah *Engklek*. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki ke dalam kotak-kotak berurutan yang digambar di lantai atau tanah (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Dengan memodifikasi permainan *Engklek* menjadi media pembelajaran, siswa diajak untuk menyebutkan dan menuliskan bilangan cacah secara terstruktur dan menyenangkan. Aktivitas fisik yang menyatu dengan proses belajar membuat siswa lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam memahami konsep bilangan. Dengan demikian, permainan *Engklek* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan numerasi siswa, khususnya dalam materi bilangan cacah.

Media pembelajaran permainan tradisional *Engklek* memiliki kelebihan. Menurut Sari dkk., (2023) melalui bermain anak-anak akan mendapatkan kesempatan dalam bereksplorasi, menemukan jawaban dari permasalahan, mengekspresikan perasaan diri sendiri, berkreasi dalam suatu hal, dan menciptakan suasana belajarnya sendiri dengan gembira dan senang. Adapun kekurangan dari media permainan tradisional "*Engklek*" menurut Dini, (2024) kekurangan permainan *Engklek* terletak pada keterbatasan sarana dan prasarana serta rendahnya pemahaman masyarakat terhadap nilai budaya, sehingga penerapannya belum optimal. Permainan ini dirancang untuk dapat membantu masalah siswa pada penyebutan dan penulisan bilangan cacah dengan mengaitkan literasi numerasi pada permainan.

Literasi merupakan keterampilan fundamental yang sangat penting bagi siswa dalam mencapai keberhasilan akademis dan kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, tantangan dalam meningkatkan literasi, terutama di tingkat dasar, masih menjadi isu yang memerlukan perhatian serius. Literasi merupakan pondasi dalam menerima materi dan meliputi empat aktivitas: menulis, membaca, numerasi, serta berbicara. Literasi numerasi berperan penting dalam mengarahkan pembelajaran matematika di sekolah abad ke 21, dengan tujuan menjadikannya lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa (Fajriyah, 2022). Kecakapan literasi numerasi berperan dalam membantu menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, namun tidak semua siswa mampu memanfaatkannya secara optimal. Pada umumnya kebanyakan siswa telah menguasai konsep dasar matematika, tetapi masih dinilai pada pengaplikasiannya masih jauh dari harapan (Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, dalam memecahkan masalah matematika sangat dibutuhkan kemampuan literasi numerasi. Kemampuan numerasi melibatkan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, tidak hanya dalam 5 pelajaran matematika, tetapi juga dalam berbagai situasi nyata yang memerlukan pemahaman di luar konteks matematis.

Berdasarkan uraian di atas, dipilihlah judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional *Engklek* Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II SD Negeri Mojoroto 4”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut.:

1. Kevalidan media permainan tradisional *Engklek* materi bilangan cacah untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.
2. keefektifan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.

3. Respon guru dan siswa terhadap media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.

C. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah untuk

1. mendeskripsikan kevalidan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4;
2. mendeskripsikan kepraktisan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4; dan
3. mendeskripsikan keefektifan media permainan tradisional *Engklek* materi Bilangan Cacah untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa kelas II SD Negeri Mojoroto 4.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam konteks literasi numerasi di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a) Bagi Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas II SD.

b) Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau koleksi ilmiah dalam bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Akhmad, K. (2021). *Peran Pendidikan kewirausahaan untuk mengatasi kemiskinan. Jurnal Ekonomi, Sosial, & Humaniora*, 2(6),173-181
- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (2020). *Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 33-48.
- Aprilia, P. N., dkk (2023). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL DAN MEDIA INOVATIF*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=sunPEAAAQBAJ>
- Dini, A. U. (2024). *ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK PADA ANAK USIA DINI* . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Vol.09, No.01,)
- Djiwandono, P. D. P. I., & Yulianto, W. E. (2023). *PENELITIAN KUALITATIF ITU MENGASYIKKAN: Metode Penelitian untuk Bidang Humaniora dan Kesusastraan*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=AZyvEAAAQBAJ>
- Dwiyanti, S. (2022). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura)*.
- Fajriyah, E. (2022, October). Kemampuan literasi numerasi siswa pada pembelajaran matematika di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 403-409).
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). *Pengaruh penggunaan metode drill berbantuan permainan Engklek termodifikasi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII*. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267-277.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hakim, A. R., Windayana, H., Belajar, H., & Pendahuluan, A. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD*.
- Hapsari, D. P., Mujiwati, E. S., & Imorn, I. F. (2023). *Pengembangan bahan ajar Buklet berbasis E-Book materi sumber energi dan perubahan bentuk energi*

- siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. SEMDIKJAR: Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran, 6, 1056–1061.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). *Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak*. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309
Islam, 37(1): 27-35.
- Hermawan Asep, M. S. (2014). *Penelitian Bisnis - Paragidma Kuantitati*. Grasindo.
<https://books.google.co.id/books?id=XOytduwzBzAC>
- Ismail Ilyas, M. P. M. S. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=IPcOEAAAQBAJ>
- Jelatu, S., Mandur, K., Jundu, R., & Kurniawan, Y. (2018). *Relasi Antara Visualisasi Spasial dan Orientasi Spasial terhadap Pemahaman Konsep Geometri Ruang*. *Journal of Songke Math*, 1(1), 47–59.
- Kawuwung, W. B., dkk. *Buku Ajar Matematika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=2RUQEQAQBAJ>
- Khotimah Khusnul, (2024). *Media Pembelajaran By Nur Annisa Fitri*, Dkk. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=468YEQAQBAJ>
- Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran*
- Maryanti,E.,dkk (2021) *Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar*. *JURNAL BASICEDU*, 5, (5), 4212 – 4226
- Mustadi, A.,dkk (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar*. UNY Press.
https://books.google.co.id/books?id=_Kh0EAAAQBAJ
- Nurrita Teni. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 12 Tahun 2025 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, (2025)
- Pertiwi, dkk (2022). *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*. Sukoharjo : CV. Pradina Pustaka Grup.
- Pratiwi, R., Putri, A., & Basori, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran monopoli materi bangun ruang matematika kelas VI sekolah dasar*. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(3), 228–235.

- Rambe, I. W., dkk. (2024). *EKSPLORASI PERMAINAN ENKLEK UNTUK PENGENALAN GEOMETRI KEPADA SISWA KELAS III SDN 068044 MEDAN*. 12(1), 32–41.
- Safitri, M., dkk., (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). *Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa*. In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK) (Vol. 5, pp. 84-90).
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sari, T. I., Saragi, D., Ndonga, Y., Medan, U. N., Belajar, M., & Engklek, P. T. (2023). Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional *Engklek* Mata Pelajaran Pkn di SDN. November, 119–124. <https://doi.org/10.47709/geci>.
- Serli Marlina, M. P. (2024). Studi Sosial Anak Usia Dini di Era Teknologi. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=GGcUEQAAQBAJ>
- Setyawan, F. E. B. (2025). *Metode Penelitian Konsep dan Analisis*. UMMPress. <https://books.google.co.id/books?id=SZJdEQAAQBAJ>
- Ulya, H. (2017). *Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376).
- Unaenah, E., Noviantik, D., & Ariq, M. (2022). *ANALISIS KESULITAN BILANGAN CACAH DI SEKOLAH DASAR*. Renjana Pendidikan Dasar, 2(3), 185-190.
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6, No., 6. Pp 5840-5849.