

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRADISIONAL GEDRIK PADA
MATERI BENTUK BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN MOJOROTO 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DEVI WIRDA KARTIKASARI

NPM : 2214060284

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DEVI WIRDA KARTIKASARI

NPM: 2214060284

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRADISIONAL GEDRIK PADA
MATERI BENTUK BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN MOJOROTO 4**

Telah di setujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi

Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 2 Juli 2026

Pembimbing I



Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd

NIDN. 0730098803

Pembimbing II



TUTUT INDAH
SULISTIYOWATI, S.Pd, M.Si

NIDN. 0720088401

Skripsi oleh:

DEVI WIRDA KARTIKASARI

NPM: 2214060284

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRADISIONAL GEDRIK PADA
MATERI BENTUK BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi pada Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd. M.Pd

2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, S.Pd. M.Si



PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Devi Wirda Kartikasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl lahir : Kediri, 12 Juli 2002
NPM : 2214060284
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa pada 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, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Devi Wirda Kartikasari

NPM: 2214060284

MOTTO

“semua yang hadir di hidupku adalah orang baik, apapun akhirnya semua akan baik dimataku. Karena sebaik-baiknya manusia pasti memiliki sisi buruknya. begitupun denganku, sorry can't be the best”

-Penulis

“ketika kamu ikhlas menerima kekecewaan hidup, maka Allah akan membayar tuntas kekecewaan dengan beribu-ribu kebaikan”

-Ali Bin Abi Thalib-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam setiap langkah penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Tutut Indah Sulistiyowati, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberikan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri beserta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan.

Dengan penuh rasa hormat dan doa, penulis mengenang Almarhumah Ibu Kasemiati, Almarhum Bapak Ma'aruf, dan Almarhum Bapak Ramen yang telah lebih dahulu berpulang dan belum sempat menyaksikan penulis menyelesaikan pendidikan hingga meraih gelar sarjana. Terakhir, penulis mempersembahkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada Ayah tercinta, Bapak Kusnul Anam Basuki, dan Ibu tersayang, Jumiasih, atas cinta, doa, pengorbanan, dukungan, serta semangat yang tiada henti. Segala kasih sayang dan perjuangan mereka menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus berjuang hingga mencapai titik ini.

PRAKATA

Puji Syukur saya Panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan menulis skripsi ini dengan tepat waktu yang telah ditentukan.

Skripsi dengan dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional Gedrik Pada Materi Bentuk Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Mojoroto 4” disusun guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Untuk ini tidak lupa penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusanantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga sehingga terselesaikan Skripsi ini.
5. Tutut Indah Sulistiyowati S.Pd., M.Si., selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga sehingga terselesaikan Skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen serta Karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan Skripsi ini.
7. Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah membantu dalam memberikan informasi dan data saat observasi berlangsung.
8. Siswa-siswi kelas I SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri, yang telah membantu dalam observasi serta penelitian sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
9. Kepada Orang tua penulis, yang telah memberikan dukungan serta biaya selama Pendidikan sehingga S1 sehingga dapat terselesaikan Skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu skripsi ini.

kekurangan dan jauh dari kata sempurna oleh karena itu segala kritik dan saran akan selalu penulis terima. Akhirnya penulis berharap Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan kemajuan di masa mendatang umumnya.

Kediri,



Penulis,

Devi Wirda Kartikasari

NPM. 2014060284

ABSTRAK

Devi wirda kartikasari : Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional Gedrik Pada Materi Bentuk Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sdn Mojoroto 4, Tahun Ajaran 2025/2026, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2026

Kata kunci: media pembelajaran, permainan tradisional Gedrik, bangun datar, hasil belajar, matematika sekolah dasar.

Pembelajaran matematika pada materi bentuk bangun datar di kelas I sekolah dasar masih menghadapi kendala karena konsep yang bersifat abstrak serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Tradisional Gedrik pada materi bentuk bangun datar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini menggunakan metode Development Study dengan model Formative Evaluation Tessmer yang meliputi tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kevalidan, kepraktisan, dan ketuntasan hasil belajar, serta analisis deskriptif kualitatif terhadap saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa sebagai dasar perbaikan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Tradisional Gedrik memperoleh tingkat kevalidan sebesar 84,00% dari ahli media dan 89,33% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media pada tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* berturut-turut sebesar 98,33%, 98,33%, dan 90,33% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu dari 33,33% menjadi 100% pada tahap *one-to-one*, dari 16,67% menjadi 100% pada tahap *small group*, dan dari 40,00% menjadi 93,33% pada tahap *field test*. Dengan demikian, media pembelajaran Tradisional Gedrik dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bentuk bangun datar di sekolah dasar.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Media Pembelajaran	8
B. Permainan Tradisional	11
C. Media Permainan Tradisional Gedrik	19
D. Pembelajaran Matematika	21
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
F. Kerangka Berpikir	27
BAB III	29
METODE PENELITIAN.....	29
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Desain Pengembangan.....	32
D. Subjek Penelitian	34
E. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	34
F. Instrumen Penelitian	34

G. Teknik pengumpulan data	41
H. Teknik Analisis Data	42
I. Metode, Uji Coba dan atau Validasi Produk	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Preliminary (Persiapan)	47
B. Formative Evaluation (Prototyping).....	52
C. Kajian Produk Akhir.....	73
BAB V	77
PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembatasan Materi Matematika	24
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi.....	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Wawancara	36
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Guru	38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Siswa	39
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Tes Soal.....	40
Tabel 3. 8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Media	43
Tabel 3. 9 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Media	43
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Keefektifan Produk Media.....	44
Tabel 4. 1 Tabel Prototipe.....	51
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media.....	53
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Angket Kepraktisan Guru	60
Tabel 4. 5 Hasil Pre test dan Post test One-to-One.....	62
Tabel 4. 6 Ketuntasan Pre test dan Post test One-to-One	63
Tabel 4. 7 Hasil Angket Uji Kepraktisan dari siswa one-to-one	64
Tabel 4. 8 Hasil Pre test dan Post test Small Group.....	66
Tabel 4. 9 Hasil Ketuntasan Pre test dan Post test Small Group	66
Tabel 4. 10 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa Small Group	68
Tabel 4. 11 Hasil Pre test dan Post test Field Test	70
Tabel 4. 12 Hasil Pre test dan Post test Field Test	70
Tabel 4. 13 Hasil Angket Uji Kepraktisan siswa Field Test	71
Tabel 4. 14 Desain Produk Akhir	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedrik Palang Merah	15
Gambar 2. 2 Gedrik Gunungan.....	16
Gambar 2. 3 Gedrik Menara	17
Gambar 2. 4 Gedrik Baling-Baling.....	17
Gambar 2. 5 Gedrik Payung.....	18
Gambar 2. 6 Gedrik Butani	18
Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir	28
Gambar 3. 1 Diagram Alur Formative Evalution.....	29
Gambar 3. 2 Desain Pembelajaran.....	34
Gambar 4. 1 Desain Media Gedrik.....	51
Gambar 4. 2 Tampilan Pertanyaan Pada Media Gedrik.....	51
Gambar 4. 3 Desain Sampul Buku Panduan.....	51
Gambar 4. 4 Desain Tampilan Daftar Isi	51
Gambar 4. 5 Bentuk Kotak Misteri dan Pull Strip Media.....	52
Gambar 4. 6 Isi Kotak Misteri.....	52
Gambar 4. 7 Perubahan Gambar Pada LKPD	52
Gambar 4. 8 Penambahan Gambar Pada Kotak Misteri	52
Gambar 4. 9 Komentar dan Saran Validator Ahli Media.....	55
Gambar 4. 10 Komentar dan Saran dari Validator Ahli Materi	58
Gambar 4. 11 Desain Sebelum Revisi	58
Gambar 4. 12 Desain Setelah Revisi.....	58
Gambar 4. 13 Komentar dan Saran Guru	61
Gambar 4. 14 Desain Produk Sebelum Dicitak	74
Gambar 4. 15 Desain Produk Pertanyaan Sebelum Dimodifikasi	74
Gambar 4. 16 Desain Produk Akhir	74
Gambar 4. 17 Desain Banner dan Soal.....	74
Gambar 4. 18 Desain Produk Kotak Misteri.....	74
Gambar 4. 19 Desain Isi Produk Pada Kotak Misteri	74
Gambar 4. 20 Desain Pull Strip Media.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	83
Lampiran 2 Berita Acara.....	84
Lampiran 3 Lembar Observasi	86
Lampiran 4 Hasil Wawancara.....	87
Lampiran 5 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa.....	88
Lampiran 6 Kisi-kisi Validasi Media.....	89
Lampiran 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru	91
Lampiran 9 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Siswa	92
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	93
Lampiran 11 Perangkat Ajar.....	94
Lampiran 12 Angket Kebutuhan Siswa	113
Lampiran 13 Angket Respon Siswa.....	114
Lampiran 14 Respon Uji Kepraktisan Guru	115
Lampiran 15 Angket Analisis Kebutuhan Guru	116
Lampiran 16 Angket Validasi Media.....	117
Lampiran 17 Angket Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 18 Pretest One-to-One	119
Lampiran 19 Post test One-to-One.....	121
Lampiran 20 Pre Test Small Group.....	123
Lampiran 21 Post test Small Group	125
Lampiran 22 Pre Test Field Test.....	127
Lampiran 23 Post Test Field Test.....	129
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Kepraktisan Siswa.....	131
Lampiran 25 Hasil Pre Test dan Post Test	134
Lampiran 26 Surat Keterangan Penelitian	137
Lampiran 27 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	138
Lampiran 28 Dokumentasi	139
Lampiran 29 Hasil Uji Plangiasi	143
Lampiran 30 Surat Keterangan Plangiasi.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat menentukan perkembangan kualitas sumber daya manusia karena berperan dalam membentuk karakter, kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian peserta didik. Keseriusan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi proses pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Seiring berkembangnya dunia pendidikan, paradigma pembelajaran mengalami perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pada pendekatan lama, guru menjadi sumber utama informasi, sedangkan peserta didik cenderung menerima materi secara pasif sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir menjadi terbatas. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Alti., (2022), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara sistematis sehingga mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan media yang sesuai tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada aktivitas peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, keberadaan media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata, media visual, maupun aktivitas yang dapat mereka alami secara langsung (Khoiriyah, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, memerlukan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Siswa kelas I sekolah dasar juga masih berada pada masa transisi dari pendidikan anak usia dini menuju pembelajaran formal sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain. Ayuningsih., (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media konkret sangat membantu siswa memahami materi matematika sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Selain itu, Khasanah dan Budiharti., (2025) menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suparman dan Asmara (2024) yang menjelaskan bahwa media konkret memungkinkan siswa melihat, memegang, dan memanipulasi objek secara langsung sehingga konsep matematika lebih mudah dipahami. Situmorang, Hariandi, et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar sendiri merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperkuat daya ingat, serta mendorong peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama pada materi bangun datar yang bersifat abstrak. Dalam praktiknya, guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa diselingi metode lain yang lebih bervariasi, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif, dan belum memberikan pengalaman belajar yang konkret. Kondisi tersebut menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan memahami

konsep bangun datar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, yaitu permainan Gedrik. Gedrik merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan menggunakan tutup botol, uang logam, atau benda kecil lainnya sebagai gaco. Dalam pengembangannya sebagai media pembelajaran, permainan ini dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi bangun datar sehingga setiap aktivitas bermain menjadi bagian dari proses belajar. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan Gedrik juga memuat aktivitas matematika seperti membilang, mengenal posisi, mengukur, serta mengidentifikasi bentuk bangun datar sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Sasabila, et al .(2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan karakteristik tersebut, media Gedrik diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas I sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tradisional Gedrik menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kediri, ditemukan bahwa pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas I masih mengalami beberapa kendala. Guru masih menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, siswa kelas I yang berada pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar apabila materi hanya disampaikan secara verbal tanpa didukung media pembelajaran yang konkret dan menarik. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar belum optimal.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Angket kebutuhan diberikan kepada 30 siswa yang terdiri atas 8 butir pernyataan meliputi aspek minat belajar matematika,

kesulitan belajar, media pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kebutuhan media. Berdasarkan hasil angket, diperoleh 267 jawaban "Ya" dari total skor maksimal 300 ($30 \text{ siswa} \times 10 \text{ indikator}$), sehingga diperoleh persentase sebesar 89%. Selain itu, sebanyak 93,3% siswa memiliki minat belajar yang baik terhadap pembelajaran matematika, 73,3% siswa mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, 93,3% siswa menyatakan pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran, dan 96,7% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta dapat membantu memahami materi bangun datar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Hasil pretest yang diberikan kepada siswa juga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi bangun datar masih tergolong rendah. Dari 30 siswa, hanya 2 siswa (7%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 28 siswa (93%) masih memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa sebesar 61,67 dari skor maksimal 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep bangun datar dengan baik sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan hasil pretest tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep bangun datar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas I sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran tradisional *gedrik* yang memadukan unsur permainan tradisional dengan materi bangun datar. Melalui media ini diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain, lebih aktif selama proses pembelajaran, lebih mudah memahami konsep bangun datar, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional *Gedrik* pada Materi Bentuk Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di SDN MOJOROTO 4 Kediri”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, cukup luas permasalahannya sehingga perlu ada pembatasan masalah untuk diteliti. Maka dalam penelitian yang akan dilakukan ini akan dibatasi pada uji kevalidan produk, uji kepraktisan produk, dan uji keefektifan produk pengembangan media pembelajaran tradisional *gedrik* pada materi bentuk bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas I di SDN Mojoroto 4 Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan sebelumnya, masih terdapat rendahnya perhatian pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menjadi salah satu penyebab utama kurangnya pemahaman dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dapat diidentifikasi adanya permasalahan yang perlu ditangani melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kondisi, dan kebutuhan peserta didik, yaitu :

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

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kevalidan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran matematika terhadap hasil belajar.
3. Untuk mengetahui keefektifitas penggunaan media pembelajaran media Permainan Tradisional *Gedrik* pada materi Bentuk Bangun Datar mata Pelajaran Matematika.

E. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *Gedrik* dalam materi bentuk bangun datar pada mata pelajaran matematika memiliki manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- Menambah referensi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika
- Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal.
- Mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan konkret-operasional yang menekankan pentingnya media nyata dalam pembelajaran di kelas rendah.
- Memperkaya studi etnomatematika, khususnya dalam penerapan unsur matematika dalam permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami konsep bangun datar secara konkret dan menyenangkan, Meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar matematika, Memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui aktivitas fisik dan sosial.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mudah digunakan, Membantu guru menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa kelas rendah.

c. Bagi Sekolah

Mendorong penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan Meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Al Amin, M. A. S. (2024). *Pengembangan media permainan tradisional Gedrik pada materi bentuk bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas I di MIN 7 Tulungagung* [Skripsi, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung].
- Andriani, P. P., & Sari, A. D. I. (2024). Pemanfaatan permainan tradisional layang-layang dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 55–64. <https://doi.org/10.56773/pjer.v1i2.6>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Ayuningsih, N. P. M. (2022). Efektivitas media pembelajaran matematika sekolah dasar menggunakan software Blender 3D. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3185>
- Christananda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2).
- Dariyah, N., Widodo, A., & Hidayat, M. (2025). Pembelajaran matematika sekolah dasar berdasarkan tahap perkembangan kognitif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Fauziah, S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional di MI Raudlatul Ulum Karangploso* (Master's thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Herawati, N. I. (2012). *Pendidikan anak dalam keluarga dan sekolah*. Alfabeta.
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2024). Peningkatan pemahaman dan motivasi pembelajaran matematika di sekolah dasar: Integrasi sumber pembelajaran tradisional dan digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42098–42108.
- Kadir, A., & Asma, N. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional menggunakan model evaluasi formatif Tessmer. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Pembelajaran*, 11(2), 120–132.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khasanah, K., & Budiharti. (2025). Keefektifan media diorama terhadap pemahaman konsep ditinjau dari keaktifan siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.9994>
- Khoiriyah. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2500–2511.
- Kurniawan. (2024). Pengaruh media pembelajaran permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Kusumastuti, D. A., & Mahmudah, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran bangun datar menggunakan permainan engklek untuk siswa kelas II SD/MI. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 352–359. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i3.2077>
- Lestari, S. (2022). Media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Milala, H. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kepraktisan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 115–126.
- Montolalu. (n.d.). *Permainan engklek sebagai pengembangan kemampuan motorik kasar anak*. Dalam Safitri.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>
- Ningtias, S. W., & Soraya, R. (2023). Etnomatematika pada permainan Gobak Sodor sebagai media pembelajaran matematika sekolah dasar. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).

- Nur, A., & Nurhafidzah. (2025). Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 78–89.
- Nur, M. A. (2025). Efektivitas permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar: *Literature review*. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Matematika)*, 6(1), 265–282. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Nur, M. A. (2025b). Meta analisis pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar di Indonesia. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(2), 494–505. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i2.2921>
- Nuriyah, R. (2023). Pengembangan instrumen validasi media pembelajaran menggunakan skala Likert. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 56–64.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.75530>
- Purwadewi, R., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan pemahaman pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di sekolah dasar melalui metode inkuiri berbantuan media kertas lipat. *Journal of Elementary Education (COLLASE)*, 4(1), 9–15.
- Rahmayani, F., & Istiyono, E. (2022). Pengembangan instrumen penelitian dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 26(1), 15–24.
- Rahmi Mudia Alti. (2022). *Media pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Saputra, R. G. (2021). *Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas IV berbasis Android* [Skripsi, UIN Raden Intan Lampung].
- Sasabila, S., Sastrawati, E., & Zahyuni, V. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional pada materi bilangan cacah di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).

- Setiawan, D., Hidayat, T., & Prasetyo, A. (2022). GESAMSU (Gedrik Saruk Memang Seru) based environmental: Effectiveness of games in mathematics communication ability of elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Matematika*, 7(2), 101–110.
- Situmorang, H. Y. D., Hariandi, A., & Hayati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14167>
- Sundari, R., & Siregar, M. (2023). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2450–2460.
- Suryani, N., dkk. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Kencana.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and conducting formative evaluations: Improving the quality of education and training*. Kogan Page.
- Ummaroh, N., Salmia, S., & Pramesti, D. (2023). Systematic literature review: Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 150–161.
- Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *Educational design research*. Routledge.
- Wikibuku. (2023). *Ragam permainan tradisional di Jawa Timur: Jelajahi warisan budaya anak-anak yang terlupakan*. [https://id.wikibooks.org/wiki/Ragam Permainan Tradisional di Jawa Timur: Jelajahi Warisan Budaya Anak-Anak yang Terlupakan](https://id.wikibooks.org/wiki/Ragam_Permmainan_Tradisional_di_Jawa_Timur:_Jelajahi_Warisan_Budaya_Anak-Anak_yang_Terlupakan)
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Yuliana, L., & Zahroh, U. (2024). Etnomatematika permainan tradisional Gedrik pada pembelajaran matematika di Desa Jabon. *AdMathEduSt: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 11(1), 35–44.
- Yusron, A., Muffidah, D. N., Rahmawati, I., Lahfah, N. F., & Rasilah. (2024). Media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 559–573.