

## **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek Bernuansa Islami Materi Bilangan Bulat Kelas VII**

**Nindia Lutfiatun Nino<sup>1</sup>, Nanang Nabhar Fahri Auliya<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Jl. Conge Ngembal Rejo, Bae

<sup>2</sup>Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Jl. Conge Ngembal Rejo, Bae

e-mail: [nindinino@gmail.com](mailto:nindinino@gmail.com)<sup>1</sup>, [nanangnabhar@iainkudus.ac.id](mailto:nanangnabhar@iainkudus.ac.id)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Permasalahan peserta didik mengenai kendala pada pembelajaran matematika yaitu matematika dasar dan minat belajar peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat kelas VII. Penelitian ini mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang melibatkan lima tahapan utama: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk cetak, seperti banner berwarna, yang dibuat menggunakan aplikasi *CanvaPro* dan *Microsoft Word 2013*. Untuk memastikan kualitas produk yang valid, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, untuk mengukur kelayakan produk, dilakukan uji coba. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan instrumen angket, termasuk validasi oleh para ahli, serta uji coba dalam skala kecil dan skala besar. Hasil perhitungan validasi ahli dan uji coba yaitu masuk dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak". Media permainan tradisional engklek dengan materi bilangan bulat yang bernuansa islami menjadi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Peneliti berharap adanya riset lanjutan yang dapat melanjutkan atau mengembangkan media permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat menjadi media yang lebih baik.

**Kata Kunci:** Bernuansa Islami, Permainan Tradisional Engklek

### **ABSTRACT**

*The problem of learners is the obstacle to mathematical learning which is basic mathematics and the interest of learning lower learners. The purpose of this study is to encourage learners to become more active and to have high motivation in studying mathematics. The study follows the research and development approach (R&D) by adopting addie development models that involve five major stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media developed in this study is in print, such as colored banner, which is generated using *canvapro* and *Microsoft word 2013*. To ensure the quality of a valid product, it is validated by both material experts and media experts. Next, to measure the worthiness of the product, a test is made. Research data is obtained through interviews and angket instruments, including validation by experts, and tests on small and large scales. The results of the expert validation and trial assessments span  $\bar{x} > 65$  and the traditional islamic engklek gaming media fall into the "totally feasible" category. Traditional media games of engklek with an islami round matter become worthy of use in the process of advanced learning. Researchers hope that there will be further research that can continue or develop the traditional engklek game media to improve the ability to master whole numbers into a better media.*

**Keywords:** *Traditional engklek games, islamic shades*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu eksak yang harus dikuasai oleh satu orang karena ilmu yang penting dan selalu dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang harus diketahui sejak dini. Penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan empat operasi dasar pada matematika (Setiawan, 2012). Matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki kebenaran objektif, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep-konsep matematika, kita menjadi mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam bidang matematika (Mawaddah & Maryanti, 2016). Maka dari itu, pembelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik sejak tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas, dengan tujuan mempersiapkan mereka dalam memahami dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang muncul.

Faktanya, setiap orang memiliki minat dan perspektif yang berbeda tentang matematika. Beberapa orang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan, sehingga mereka bersemangat untuk belajar matematika. Di sisi lain, beberapa orang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, yang membuat mereka benci belajar (Mashuri, 2019). Pendekatan pembelajaran matematika yang kurang bervariasi dapat menghasilkan penilaian peserta didik sebagai bosan dan proses pembelajaran yang berlarut-larut sering terjadi di ruang kelas dimana guru berinteraksi dengan peserta didik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada apa yang dilakukan dan media yang digunakan guru. Berdasarkan proses wawancara yang telah dilakukan kepada guru matematika di MTs Darul Ulum Srikandang Jepara Peneliti mendapatkan hasil bahwa kendala pada pembelajaran matematika yaitu matematika dasar dan minat belajar peserta didik rendah.

Materi tentang bilangan bulat tingkat sekolah menengah pertama (SMP) membahas operasi bilangan bulat, yang merupakan suatu bilangan yang terdiri dari bilangan bulat positif, nol, dan negatif. Beberapa operasi bilangan bulat termasuk penjumlahan, pengumpulan, penambahan, dan pembagian (Yanala et al., 2021). Permainan adalah salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari karena semakin banyak model permainan modern yang diimpor dari luar negeri, permainan tradisional semakin terabaikan terutama di kota-kota (Munawaroh, 2017).

Permainan tradisional engklek bernuansa islami ini meningkatkan aktifitas peserta didik mempunyai motivasi belajar matematika yang tinggi. Proses pembelajaran dirancang dengan mudah serta fokus dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Proses pemahaman materi peserta didik yaitu dengan proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Anak bermain

mempunyai kebebasan untuk menyalurkan, mengekspresikan keadaan. Melalui aktivitas bermain, peserta didik akan termotivasi lebih kuat dan memiliki ketekunan yang lebih tinggi dalam proses belajar (Erfayliana, 2016).

Permainan biasanya dimainkan sendiri atau berkelompok. Permainan tradisional memberikan ruang gerak yang luas, yang membantu perkembangan anak. Dibandingkan dengan memainkan permainan modern yang dimainkan dalam bentuk virtual atau permainan yang dapat diakses secara daring, yang dapat membuat Anda tidak bergerak karena harus duduk berjam-jam. Permainan tradisional dimainkan diturunkan dari generasi ke generasi dan mengalami perkembangan di suatu daerah dengan memanfaatkan warisan budaya setempat. Setiap anak yang memainkannya akan mendapatkan manfaat dari permainan tradisional karena mereka akan meningkatkan keterampilan mereka, menambah kosa kata mereka, menerima pengalaman baru, bersosialisasi dengan temannya, mengontrol emosi dan perasaan mereka, dan memiliki kemampuan untuk memahami kebudayaan tradisional agar lestari (Euis, 2016). Berbagai macam permainan tradisional bermanfaat bagi pertumbuhan anak, terutama dalam hal perkembangan mereka. Permainan Engglek adalah Jenis permainan tradisional yang melibatkan objek-objek dan penghitungan, serta memiliki aturan yang harus dipatuhi oleh para pemain saat bermain (Munawaroh, 2017).

Guru perlu memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhan tertentu. Pengembangan media wajib meliputi keseluruhan pembelajaran serta sesuai pada proses pembelajaran. Karena kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi, guru harus mengikuti perkembangan ini saat mengajar. Agar pelajaran bermanfaat bagi peserta didik, guru wajib bisa menerapkan media pembelajaran dengan menarik sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Nasution, 2013). Bermain adalah aktifitas yang dilakukan oleh seorang anak. Bermain memberi mereka kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman yang akan bermanfaat untuk masa depan mereka.

Ayat-ayat al-Quran terdapat nilai-nilai yang tersembunyi yang dapat diambil dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Saat menerapkan nilai-nilai ini ke dalam materi pelajaran, ayat-ayat al-Quran dan hadits harus digunakan untuk memperkuat nilai-nilai ini. Ayat-ayat al-Quran akan berfungsi sebagai dasar dari materi pelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mendapatkan pemahaman (Ikhwan, 2019). Sumber utama ajaran Islam terletak pada Al-Quran dan Sunnah, yang diilustrasikan melalui tindakan Rasulullah Muhammad SAW. Nilai-nilai ini mewakili sekumpulan prinsip hidup yang saling terhubung dan memberi panduan mengajarkan manusia tentang bagaimana seharusnya menjalani kehidupan di dunia ini. Hal ini perlu bisa diterapkan dalam kehidupan manusia (Asyhari, 2017). Allah telah memberi kita alat untuk belajar, seperti yang dijelaskan oleh Allah SWT, berbagai objek ilmu atau fenomena telah diuraikan. Dalam ayat 78 dari Surat An-Nahl,

dijelaskan Allah SWT menciptakan manusia pada awalnya dalam keadaan tidak memiliki pengetahuan apa pun. Kemudian, Allah SWT memberi manusia indera seperti hati, mata, dan telinga untuk membantu dalam proses pembelajaran media pembelajaran, seperti juga dalam penggunaan media pembelajaran, dibuat dengan tujuan menyajikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga mereka dapat dengan mudah memahaminya. memahaminya (Giri, 2016). Sehingga peneliti mengambil judul dalam penelitiannya yaitu **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek Bernuansa Islami Materi Bilangan Bulat Kelas VII.**

Untuk membuat media pembelajaran menarik peserta didik, membuat mereka terkesan, dan membuat materi mudah dipahami dan diingat, diperlukan inovasi. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek ini dianggap sangat signifikan dalam konteks proses pembelajaran, hal ini membantu peserta didik dalam memahami materi pengajaran. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti dengan tujuan lain adalah guna meningkatkan kemampuan matematis siswa dalam pengamalannya di kehidupan sehari-hari, meningkatkan pembentukan karakter melalui nilai-nilai keislaman, memperkuat keyakinan, dan hubungan antara nilai Islam dengan implementasi matematika (Fitriyani & Kania, 2019).

## **METODE**

Disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, itulah sebabnya peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran (R&D) pada materi bilangan bulat. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah permainan tradisional engklek bernuansa islami materi bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut memiliki empat tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini diambil dengan teknik *simple random sampling*. Proses pengembangan ini dilakukan mulai dari pengumpulan data dari wawancara sebagai bahan analisis masalah, desain media, kemudian melakukan perancangan media, pembuatan media, uji validasi media dan materi oleh para validator dan uji coba lapangan (skala kecil dan besar) dengan menggunakan instrumen angket, revisi serta evaluasi akhir pada media yang dikembangkan untuk nantinya akan digunakan.

Tahapan pada penelitian yang dimulai dari tahapan awal sampai produk layak digunakan. Tahapan model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis melibatkan kegiatan utama yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran dilaksanakan guna menentukan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan harus dicapai dan terwujud. Metode ini dapat dijadikan dasar dalam proses pembuatan media pembelajaran (Cahyadi, 2019).

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap desain yaitu perancangan produk yang dimulai dari pembuatan desain produk, pemilihan media, pengumpulan materi dan bahan, pemilihan format hingga pada pembuatan produk. Beberapa bagian dari tujuan ini adalah sebagai berikut: menganalisis kurikulum untuk menyusun media pembelajaran secara kontekstual; Melakukan evaluasi terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk merancang konten materi media pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, merancang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai; memilih bahan ajar yang berkualitas; mengatur waktu pembelajaran, indikator, dan alat penilaian siswa; dan merencanakan awal perangkat pembelajaran (Cahyadi, 2019).

3. *Develompent* (Pengembangan)

Pada tahap awal pengembangan produk, proses pembuatan dimulai dan diakhiri dengan uji kelayakan produk di beberapa penguji ahli media dan ahli materi oleh guru dan dosen. Tujuan pembelajaran penting harus dicapai melalui langkah-langkah ini. Tujuan ini termasuk membuat atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan memilih media pembelajaran terbaik untuk mencapai tujuan tersebut (Cahyadi, 2019).

4. *Implementasi* (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu tahap pelaksanaan, produk yang sudah diuji kelayakan akan di uji cobakan ke subjek penelitian yaitu peserta didik dengan dua skala penelitian, skala kecil dengan beberapa peserta didik dalam satu kelas dan skala besar dengan banyak peserta didik satu kelas. Tujuan inti dari tahap implementasi ini adalah membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang optimal, memastikan mereka mampu mengatasi dan memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran, serta memastikan bahwa kemampuan peserta didik meningkat seiring berjalannya waktu. Tahapan ini dilakukan peneliti dengan menerapkan bahan ajar atau produk yang telah dirancang dan dikembangkan dalam situasi nyata di dalam kelas atau dalam konteks sebenarnya. Materi yang telah disusun juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir setelah produk diuji kelayakan dan diuji cobakan maka akan direvisi dan diperbaiki terkait kekurangan-kekurangan produk. Evaluasi juga merupakan merupakan langkah yang diambil dengan maksud untuk mengevaluasi bahan ajar yang telah dirancang dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi memiliki fungsi untuk memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran (Cahyadi, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan penelitian ini, dihasilkan media pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional engklek bernuansa islami materi bilangan bulat kelas VII yang telah diujicoba kepada peserta didik dan divalidasi oleh para ahli. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Rincian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengetahui masalah apa saja yang berhubungan dengan proses pembelajaran matematika di MTs Darul Ulum Srikandang Jepara, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru Matematika disekolah tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa kendala pada pembelajaran matematika yaitu matematika dasar dan minat belajar peserta didik rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan itu. Oleh karenanya peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek bernuansa islami materi bilangan bulat yang dibuat diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Berdasarkan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia” yang dilakukan oleh Lisda Wahyuni menunjukkan adanya peningkatan respon positif pada peserta didik. Penelitian Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X yang dilakukan Fadli mendapatkan hasil dari peserta didik sangat baik. Penelitian tentang Penggunaan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 yang dilakukan oleh Niswatul Chaira Sabang menunjukkan bahwa penggunaan engklek memiliki signifikasi dalam mengatasi kesulitan membaca siswa. Artinya, penggunaan engklek dapat mengatasi kesulitan membaca siswa. Peningkatan rata-rata skor kesulitan membaca kepada sasaran perlakuan secara keseluruhan

mengalami perubahan pada setiap aspek peningkatan rata-rata skor kesulitan membaca sasaran sasaran mengalami perubahan.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah melalui tahap analisis, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan. Langkah langkah yang dilakukan untuk merancang media permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat meliputi: merancang bentuk dan ukuran media yang akan dibuat, merancang ukuran dan isi kartu soal yang akan dibuat, merancang ukuran dan bentuk gacuk yang akan dibuat, dan mengumpulkan bahan bahan untuk isi kartu soal media.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan (*Development*) di mana bahan ajar atau media pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan perencanaan sebelumnya. *Development* (*Pengembangan*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan tradisional engklek bernuansa islami materi bilangan bulat kelas VII.

a. Hasil yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran permainan tradisional engklek bernuansa islami kelas VII untuk meningkatkan matematika dasar peserta didik yang rendah memiliki beberapa spesifikasi diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Komposisi pada media permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat terdapat 8 kotak dan 1 setengah lingkaran. Setiap kotak ada gambar dan terdapat nomor urut 1 sampai 8. media permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat berupa media cetak berbentuk banner berwarna menggunakan bahan mmt dengan ketebalan 295gsm. media permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat ini telah didesain dengan ukuran 1,3m x 3m. Kotak persegi berukuran 43cm x 43cm sedangkan persegi panjang berukuran 53cm x 43cm.

Berikut gambar media permainan tradisional engklek bernuansa islami bilangan bulat



**Gambar 1.** Gambar Media

- 2) Aplikasi berbasis Android seperti *CanvaPro* dan *Microsoft Word 2013* digunakan untuk mengembangkan media tersebut.
  - 3) Gacuk untuk bermain menggunakan bahan karet. Gacuk ada dua model yaitu persegi dan lingkaran. Gacuk didesain dengan ukuran 6cm x 6cm
  - 4) Kartu soal pada media permainan tradisional engklek bernuansa islami pada materi bilangan bulat terdapat dua sisi yaitu tampak depan dan tampak belakang. Kartu soal didesain dengan berukuran 10cm x 6cm
  - 5) Cara penggunaan media pembelajaran permainan didesain menggunakan HVS ukuran a4 70gsm (29,7cm x 21cm)
- b. Uji Validasi Ahli, tahap validasi ini melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media dalam proses penilaian. Elna I'Immiyatun, S.Pd., seorang guru matematika di MTs Darul Ulum Srikandang Jepara, melakukan validasi materi pertama. Wahyuning Widiyaningrum, M.Si, seorang dosen matematika di IAIN Kudus, melakukan validasi materi kedua. Selanjutnya Mulyaningrum Lestari, M.Pd., seorang dosen matematika di IAIN Kudus, melakukan validasi media pertama dan Siti Qomariyah, dosen matematika IAIN Kudus, melakukan validasi media kedua. Menghitung presentase jumlah skor angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Maulidah, 2021) :

**Tabel 1.** Kriteria Peilaian Ideal

No	Rentang Skor	Kategori
1	$\bar{x} > M_i + 1,5 SB_i$	Sangat Layak
2	$M_i + 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5 SB_i$	Layak
3	$M_i - 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5 SB_i$	Cukup

4	$M_i - 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i - 1,5 SB_i$	Kurang
5	$\bar{x} \leq M_i - 1,5 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$M_i$  = rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$SB_i$  = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Skor maksimal ideal =  $\sum$  butir x skor tertinggi

Skor minimal ideal =  $\sum$  butir x skor terendah

Perhitungan kualitas Media Permainan Tradisional Engklek

a) Jumlah indikator = 20

b) Skor maksimal ideal =  $20 \times 4 = 80$

c) Skor minimal ideal =  $20 \times 1 = 20$

**Tabel 2.** Kriteria Kategori Penilaian

No	Rentang Skor	Kategori
1	$\bar{x} > 65$	Sangat Layak
2	$55 < \bar{x} \leq 65$	Layak
3	$45 < \bar{x} \leq 65$	Cukup
4	$35 < \bar{x} \leq 35$	Kurang
5	$\bar{x} \leq 35$	Sangat Kurang

Validasi materi berdasarkan analisis menunjukkan bahwa skor hasil validasi pertama yang diberikan oleh validator ahli materi (1) adalah 80, sedangkan skor hasil validasi kedua yang diberikan oleh validator ahli materi (2) adalah 78. Hasil validasi materi menunjukkan jumlah skor 158 dengan rata-rata 79 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak".

Validasi Media hasil analisisnya menunjukkan bahwa Skor hasil validasi pertama yang diberikan oleh validator ahli media (1) adalah 78, sementara skor hasil validasi kedua yang diberikan oleh validator ahli media (2) adalah 74. Hasil validasi media menunjukkan jumlah skor 152 dengan rata-rata 76 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak".

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Langkah-langkah penggunaan permainan yaitu pemain melempar gacuk ke kotak dilarang melebihi garis kotak, satu kaki pemain digunakan untuk melompat dari satu kotak ke kotak lain dan tidak dapat digunakan secara bergantian, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar dari kotak, pemain harus melompat dan mengelilingi ke petak

berikutnya, pemain dapat melempar gacuk dengan membelakangi bidang permainan setelah menyelesaikan satu putaran, jika pemain gacuk atau kereweng jatuh di salah satu petak, petak itu menjadi milik pemain atau sawah yang dimaksud.

Penelitian dilakukan secara offline atau secara langsung di tempat penelitian yaitu MTs Daul Ulum Srikandang Jepara dengan objek penelitian siswa kelas VII. Uji coba skala kecil dilakukan pada kelas VII B dengan 6 peserta didik dan Uji Coba skala besar dilakukan pada 18 peserta didik selain peserta didik pada uji coba skala kecil. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan jumlah skor 478 dengan rata-rata 79.66666667 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak". Maka dilanjut uji coba skala besar. Hasil uji coba skala besar menunjukkan jumlah skor 1432 dengan rata-rata 79.55555556 berada dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak". Berdasarkan tanggapan peserta didik selama uji coba dalam skala besar, hasil respon menunjukkan evaluasi yang positif dengan kriteria sangat memuaskan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Proses validasi dan uji coba produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Setelah validasi selesai, uji coba skala kecil dilakukan pada 6 peserta didik kelas VII B dan uji coba skala besar dilakukan pada 18 peserta didik kelas VII A. Pada setiap tahapan, evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan dan kebenaran. Setelah evaluasi dilakukan pada setiap tahapan, media permainan tradisional engklek dengan materi bilangan bulat yang bernuansa islami menjadi **layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Untuk memastikan kualitas produk yang valid, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, untuk mengukur kelayakan produk, dilakukan uji coba. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan instrumen angket, termasuk validasi oleh para ahli, serta uji coba dalam skala kecil dan skala besar. Hasil perhitungan validasi ahli dan uji coba yaitu masuk dalam rentang skor  $\bar{x} > 65$  dan media permainan tradisional engklek bernuansa islami masuk pada kategori "Sangat Layak". Media permainan tradisional engklek dengan materi bilangan bulat yang bernuansa islami menjadi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran permainan tradisional engklek bernuansa islami materi bilangan bulat kelas VII, peneliti memberikan rekomendasi sebagai manfaat bagi peserta didik, pendidik, peneliti lain untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, semoga penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca juga referensi bagi peneliti lain untuk lebih meningkatkan kualitas penelitiannya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Asyhari, A. (2017). Literasi Sains Berbasis Nilai-Nilai Islam dan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1). <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1584>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016)
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1).
- Fitriyani, D., & Kania, N. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 346–352.
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas) 2016
- Ikhwan, I. (2019). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Al-Qur'an. *Mumtaz: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Keislaman*, 2(1). <https://doi.org/10.36671/mumtaz.v2i1.17>
- Mashuri Sufri, *Media Pembelajaran Matematika* (Sleman, 2019)
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PENEMUAN TERBIMBING (DISCOVERY LEARNING). *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85.
- 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). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>

Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)

Setiawan, R. F. F. (2012). Pembuatan Game Evaluasi Operasi Matematika Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 1(1), 1–9.

Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2). <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10993>