

Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional Gedrik pada Materi Bentuk Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN Mojoroto 4

Devi Wirda Kartikasari¹, Farida Nurlaila Zunaidah², Tutut Indah Sulistiyowati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

deviwardakartikasari@gmail.com¹, farida@unpkediri.ac.id², tututindah@unpkediri.ac.id³

Abstrak

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*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Tradisional Gedrik memperoleh tingkat kevalidan sebesar 93,33% 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 96,67% 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.

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

Abstract

Mathematics learning on the topic of two-dimensional shapes in Grade I elementary school still faces challenges due to the abstract nature of the concepts and the limited use of innovative learning media. As a result, students experience difficulties in understanding the material, which negatively affects their learning outcomes. This study aimed to develop the Traditional Gedrik Learning Media for teaching two-dimensional shapes that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving mathematics learning outcomes of Grade I students at SDN Mojoroto 4. This research employed the Development Study method using Tessmer's Formative Evaluation model, which consists of the stages of self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, and field testing. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests. The data were analyzed descriptively using percentage scores and learning mastery criteria. The results indicated that the Traditional Gedrik Learning Media achieved a validity score of 93.33% from the media expert and 89.33% from the material expert, both categorized as highly valid. The practicality scores obtained during the one-to-one, small group, and field test stages were 98.33%, 98.33%, and 90.33%, respectively, indicating that the media was highly practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' learning mastery, increasing from

33.33% to 100% in the one-to-one evaluation, from 16.67% to 96,67% in the small group evaluation, and from 40.00% to 93.33% in the field test. Therefore, the Traditional Gedrik Learning Media is considered valid, practical, and effective, making it a suitable alternative learning medium for teaching two-dimensional shapes in elementary school mathematics.

Keywords: learning media, Traditional Gedrik game, two-dimensional shapes, learning outcomes, elementary mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, karakter, dan sikap peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Seiring perkembangan pendidikan, paradigma pembelajaran mengalami perubahan dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*, sehingga peserta didik diharapkan terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Menurut Alti (2022), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara sistematis sehingga mampu menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting karena sebagian besar konsep matematika bersifat abstrak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata maupun aktivitas yang dapat dialami secara langsung (Khoiriyah, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika, khususnya materi bentuk bangun datar di kelas I sekolah dasar, memerlukan media yang mampu mengkonkretkan konsep sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu membantu siswa memahami konsep matematika sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya (Ayuningsih, 2022). Selain itu, media berbasis permainan terbukti

dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan (Khasanah & Budiharti, 2025). Suparman dan Asmara (2024) juga menjelaskan bahwa media konkret memungkinkan peserta didik memanipulasi objek secara langsung sehingga konsep matematika lebih mudah dipahami, sedangkan Situmorang et al. (2023) menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Meskipun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi bentuk bangun datar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan di SDN Mojoroto 4 Kediri, guru masih mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami konsep bangun datar yang bersifat abstrak. Hasil analisis kebutuhan terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa 89% siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan. Sebanyak 73,3% siswa mengaku masih mengalami kesulitan memahami materi bangun datar, 93,3% siswa menyatakan pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran, dan 96,7% siswa menyatakan membutuhkan media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik mereka. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Rendahnya pemahaman konsep juga terlihat dari hasil pretest yang diberikan sebelum pembelajaran. Dari 30 siswa, hanya 2 siswa (7%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 28 siswa (93%) memperoleh nilai di bawah KKM dengan rata-rata nilai 61,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi bentuk bangun datar masih rendah sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan bermakna.

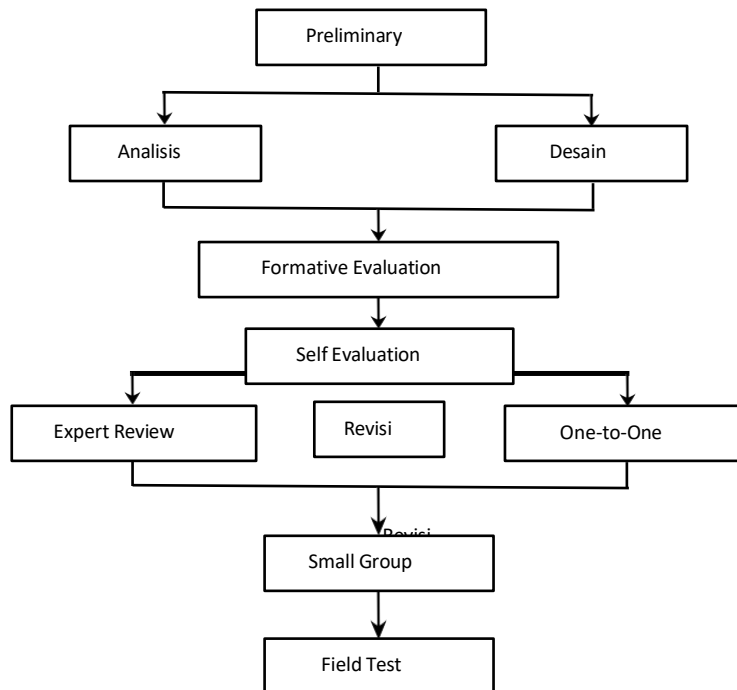
Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Gedrik. Gedrik merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi bentuk bangun datar sehingga setiap aktivitas bermain menjadi bagian dari proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya mengenal bentuk-bentuk bangun datar, tetapi juga belajar melalui aktivitas fisik, diskusi, dan pemecahan masalah secara langsung. Sasabila et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif serta meningkatkan partisipasi peserta didik. Selain membantu mengkonkretkan konsep matematika, penggunaan permainan tradisional juga mendukung pelestarian budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media permainan dalam pembelajaran matematika, namun sebagian besar masih menggunakan permainan modern atau media digital. Penelitian yang mengembangkan permainan tradisional Gedrik sebagai media pembelajaran matematika pada materi bentuk bangun datar untuk siswa kelas I sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Gedrik yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tradisional Gedrik pada materi bentuk bangun datar bagi siswa kelas I SD serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, sekaligus memperkaya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Development Study yang mengacu pada evaluasi formatif Tessmer (1993). Penelitian dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, satu guru kelas I sebagai praktisi, tiga siswa pada tahap *one-to-one*, enam siswa pada tahap *small group*, dan tiga puluh siswa kelas I pada tahap *field test*. Proses pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan model *development study* Tessmer (1993). Setiap tahapan dilakukan secara berurutan mulai dari tahap *preliminary*, yang meliputi analisis dan desain, hingga tahap *formative evaluation* melalui *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Diagram alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 3.1 Diagram Alur Formative Evaluation

Sumber : (Tessmer, 1993)

Prosedur penelitian meliputi dua tahap utama, yaitu preliminary dan formative evaluation. Tahap *preliminary* terdiri atas analisis (analisis siswa, analisis kurikulum, analisis kebutuhan) dan perancangan (*design*) media pembelajaran Tradisional Gedrik sehingga menghasilkan prototipe awal. Selanjutnya, tahap *formative evaluation* meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Tahapan tersebut bertujuan untuk memperoleh media yang memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase. Kevalidan ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli, kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan ditentukan dari peningkatan hasil pretest dan posttest serta persentase ketuntasan belajar peserta didik.

Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif melalui proses evaluasi serta revisi secara bertahap. Penelitian dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua dosen sebagai validator ahli materi dan ahli media, satu guru kelas I sebagai praktisi, serta 30 siswa kelas I yang terlibat pada tahap uji lapangan (*field test*). Tahap *one-to-one* melibatkan tiga siswa kelas II digunakan sebagai pedoman prototipe pertama sehingga dihasilkan prototipe kedua yang diuji cobakan pada tahap *small group evaluation* yang melibatkan enam siswa kelas II dengan kemampuan tingkat rendah, sedang dan tinggi. Sedangkan pada tahap field test prototipe yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang selanjutnya akan

dilakukan uji lapangan kepada subyek penelitian yaitu 30 siswa kelas I SDN Mojoroto 4 Kediri.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika pada materi bentuk bangun datar. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dari ahli media dan ahli materi, serta data kepraktisan berdasarkan respons guru dan siswa. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Tradisional Gedrik.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, pedoman wawancara, lembar observasi, serta soal *pretest* dan *posttest*. Terdapat dua macam teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diambil dari saran pendapat ahli media dan materi, sedangkan pada tahap analisis data secara deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil lembar soal.

Tingkat kevalidan dan kepraktisan dihitung menggunakan persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan. Keefektifan media ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, serta persentase ketuntasan belajar siswa. Media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran Tradisional Gedrik menggunakan model Development Study Tessmer yang meliputi tahap *preliminary* (analisis dan desain) serta *formative evaluation* yang terdiri atas *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta memperoleh masukan dan perbaikan secara bertahap sebelum diimplementasikan pada uji lapangan. Hasil pada setiap tahapan dipaparkan sebagai berikut.

Pada tahap *preliminary* dilakukan analisis siswa, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Tradisional Gedrik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas I SDN Mojoroto 4 masih didominasi metode ceramah, buku lks dan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Berdasarkan hasil tersebut dirancang prototipe awal media Tradisional Gedrik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Media

yang dikembangkan terdiri atas banner permainan Gedrik, kartu pertanyaan, Kotak Misteri, *pull strip media*, gaco, serta buku petunjuk penggunaan. Seluruh komponen media dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, bervariasi, inovatif, dan menyenangkan. Desain media dapat dilihat pada gambar 2. berikut ini.



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Tradisional Gedrik

Setelah tahap *preliminary* selesai dilaksanakan dan menghasilkan prototipe awal media pembelajaran Tradisional Gedrik, proses pengembangan dilanjutkan ke tahap *self evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk secara mandiri sebelum dilakukan penilaian oleh para ahli, sehingga perbaikan awal dapat dilakukan untuk menghasilkan prototipe yang lebih baik.

Pada tahap *self evaluation*, peneliti bersama dosen pembimbing melakukan peninjauan terhadap prototipe awal media. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan beberapa perbaikan, antara lain penyempurnaan tampilan pada LKPD serta penambahan ilustrasi pada kotak misteri agar media lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil revisi pada tahap ini menjadi dasar untuk melanjutkan proses validasi pada tahap *expert review*.

Tahap *expert review* bertujuan mengetahui tingkat kevalidan media melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid, sehingga layak dilanjutkan ke tahap uji coba setelah dilakukan revisi kecil sesuai saran validator. Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan, isi materi, bahasa, penyajian, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Tradisional Gedrik

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	84,00	Sangat Valid
Ahli Materi	89,33	Sangat Valid
Rata-rata	86,67	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil validasi sebesar 86,67% menunjukkan bahwa media pembelajaran Tradisional Gedrik termasuk kategori sangat valid. Validator menyatakan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, materi bangun datar, serta tujuan pembelajaran. Beberapa saran perbaikan yang diberikan meliputi penyempurnaan petunjuk penggunaan, perbaikan tata letak gambar, dan penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dibaca oleh siswa kelas I.

Setelah melalui tahap *expert review* Media pembelajaran yang telah direvisi selanjutnya diuji coba pada tahap *one-to-one*. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik awal dari peserta didik mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan daya tarik media sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap *small group evaluation*. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan tiga siswa kelas II SDN Mojoroto 4 yang telah mempelajari materi bangun datar. Tahap ini bertujuan memperoleh masukan mengenai kemudahan penggunaan media sekaligus melihat peningkatan hasil belajar sebelum media digunakan pada kelompok yang lebih besar.

Tabel 2. Hasil One-to-one Evaluation

Indikator	Hasil
Rata-rata pretest	60,00
Rata-rata posttest	96,67
Ketuntasan pretest	33,33%
Ketuntasan posttest	100%
Kepraktisan siswa	98,33%

Peserta didik mengerjakan pretest sebelum menggunakan media dan posttest setelah pembelajaran, kemudian mengisi angket respon. Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 60,00 pada pretest menjadi 96,67 pada posttest dengan ketuntasan belajar meningkat dari 33,33% menjadi 100%, sehingga media termasuk kategori sangat efektif. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase 98,33% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi bangun datar.

Pada tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan respon siswa yang sangat baik. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diujicobakan pada tahap *small group evaluation*. Tahap *small group evaluation* melibatkan enam siswa kelas II SDN Mojoroto 4 dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tahap ini bertujuan

mengetahui kepraktisan penggunaan media pada kelompok kecil sekaligus mengidentifikasi kekurangan produk sebelum uji lapangan.

Tabel 3. Hasil Small Group Evaluation

Indikator	Hasil
Rata-rata pretest	55,00
Rata-rata posttest	96,67
Ketuntasan pretest	16,67%
Ketuntasan posttest	96,67%
Kepraktisan siswa	98,33%

Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 55,00 menjadi 96,67, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 16,67% pada pretest menjadi 96,67% pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat efektif. Uji kepraktisan melalui angket respon siswa memperoleh persentase 98,33% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik memberikan respon positif terhadap kemudahan penggunaan, tampilan media, dan aktivitas permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan hasil tersebut dilakukan revisi akhir sehingga dihasilkan prototipe yang siap diuji pada tahap *field test*.

Tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* melibatkan siswa kelas II SDN Mojoroto 4 karena mereka telah mempelajari materi bangun datar pada kelas sebelumnya. Dengan demikian, siswa mampu memahami isi media, mengikuti alur permainan, serta memberikan masukan yang lebih objektif terkait kejelasan materi, tampilan, petunjuk penggunaan, dan kemudahan pengoperasian media. Masukan yang diperoleh dari kedua tahap evaluasi formatif tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan pada subjek penelitian utama, yaitu siswa kelas I SDN Mojoroto 4 pada tahap *field test*.

Selanjutnya pada Tahap *field test* dilakukan terhadap 30 siswa kelas I SDN Mojoroto 4 untuk mengetahui performa media pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Hasil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan respon positif dari guru maupun siswa setelah menggunakan media Tradisional Gedrik. Hasil dapat dilihat pada tabel 4. dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Field Test

Indikator	Hasil
Rata-rata pretest	61,67
Rata-rata posttest	91,00
Ketuntasan pretest	16,67%
Ketuntasan posttest	93,33%
Kepraktisan guru	95,00%
Kepraktisan siswa	90,33%

Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 61,67 pada pretest menjadi 91,00 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 16,67% menjadi 93,33%, sehingga media termasuk dalam kategori

sangat efektif. Selain itu, hasil angket respon siswa memperoleh persentase 90,33% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Tradisional Gedrik memenuhi tiga kriteria kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan yang tinggi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi bangun datar. Kepraktisan media terlihat dari tingginya respons positif guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung. Selain itu, pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media Tradisional Gedrik mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar melalui aktivitas bermain yang konkret dan kontekstual. Integrasi permainan tradisional dengan Kotak Misteri, *pull strip*, dan kartu soal mendorong siswa berpartisipasi aktif serta menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi karakteristik produk yang dikembangkan melalui model *Development Study*, yaitu telah melalui proses evaluasi formatif secara bertahap hingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Tradisional Gedrik layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas I sekolah dasar.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Tradisional Gedrik pada materi bentuk bangun datar untuk siswa kelas I SDN Mojoroto 4 menggunakan metode *Development Study* dengan model *Formative Evaluation* Tessmer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli media sebesar 84,00% dan ahli materi sebesar 89,33%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil uji *field test* dengan persentase sebesar 90,33%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media terlihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap uji

lapangan yaitu dari 40,00% menjadi 93,33% pada tahap *field test*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media mengalami penyempurnaan secara bertahap berdasarkan masukan dari validator, guru, dan peserta didik sehingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Tradisional Gedrik layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bentuk bangun datar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R.M. et al., 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ayuningsih, N.P.M., 2022. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H. & Tahrim, T., 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Imanulhaq, R. & Ichsan, I., 2022. Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), pp.126–134.
- Khasanah, K. & Budiharti., 2025. Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.
- Khoiriyah., 2021. Penggunaan media pembelajaran konkret pada materi bangun datar berdasarkan teori Piaget.
- Piaget, J., 1973. *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.
- Rahim, H., Mataheru, W. & Takaria, J., 2022. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis etnomatematika budaya masyarakat Negeri Tulehu pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa kelas VII MTs Negeri I Maluku Tengah. *Proceeding Conference on Science and Technology*, 2(1), pp.271–276.
- Sasabila, S., Sastrawati. & Zahyuni., 2025. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.
- Sumliyah, S. & Sumadi., 2024. Optimalisasi pembelajaran matematika dengan alat peraga edukatif (APE) berbasis etnomatematika. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), pp.148–159.
- Suparman, T. & Asmara, A.S., 2024. Penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas I sekolah dasar.
- Tessmer, M., 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Yuliana, L. & Zahroh, U., 2024. Etnomatematika dalam permainan tradisional sebagai konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.