

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN KONSEP PERMAINAN ENKLEK (MATLEK)

Ismah dan Annisa Trista Dwitama
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
Ismah.fr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika sehingga berdampak pada penurunan minat belajar siswa terhadap matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan konsep permainan engklek yang seterusnya akan disebut dengan Matlek praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*), dengan pendekatan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun hasil yang ingin dicapai media engklek yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil penelitian tahap validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek (Matlek) dengan kategori sangat baik dan praktis. Berdasarkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Media pembelajaran, matematika, permainan engklek

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang yang paling penting dipelajari, karena di dalam kehidupan selalu berhubungan dengan matematika. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan. Tetapi fakta mengatakan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan. Kebanyakan siswa menganggap pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dibanding dengan pelajaran-pelajaran lain. Hal inilah yang mengakibatkan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan dan paling tidak disukai oleh siswa. Lebih parahnya lagi, minat siswa menjadi hilang.

Proses pembelajaran matematika di Indonesia bersifat mekanistik dimana guru cenderung mendikte prosedur dan formula. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan untuk

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

memahami dengan mudah apa yang telah di terangkan oleh guru (Armanto, 2002; Fauzan, 2002; Hadi, 2002). Seorang ahli psikolog Elly Risman (2008) mengatakan bahwa, ”Ada tiga cara penyampaian yang efektif bagi anak, yakni dengan bermain, bernyanyi, dan bercerita. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran dengan konsep permainan tradisional Engklek, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar, selain itu dapat memperkenalkan permainan tradisional yang sudah mulai hilang. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan permainan tradisional Engklek selanjutnya akan disebut Matlek (Matematika Engklek).

Berdasarkan data hasil belajar Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Negeri Majalengka Wetan VII yang diwakili oleh kelas V sebanyak 30 Siswa dengan pembagian kelas VA dan kelas VB masing-masing berjumlah 15 siswa. Setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga terlihat grafik dengan presentase yang berbeda antara kelas VA yang menggunakan pembelajaran biasa sebagai kelas control dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media permainan ular tangga. Hampir seluruh siswa VB memberikan respon positif terhadap media yang digunakan. Hal tersebut menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan konsep permainan tradisional, dan proses pembuatan yang mudah serta biaya yang relatif murah. Oleh karena itu berdasarkan temuan tersebut maka akan dilakukan penelitian melalui pengembangan media pembelajaran dengan konsep permainan engklek yang akan diterapkan dalam pembelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah media pembelajaran matematika dengan konsep permainan (Matlek) yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika?.

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran khususnya matematika. Media yang dikembangkan juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena di desain dengan konsep permainan, sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu pembelajaran menggunakan engklek yang merupakan permainan tradisional dapat memperkenalkan budaya tradisi Indonesia kepada siswa sehingga akan tumbuh jiwa nasionalisme siswa.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah maupun hasil kreasi sendiri, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Menurut Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2002: 25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Menurut Depdiknas dalam Ahmad Susanto (2013 : 184) Matematika berasal dari bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. Jadi sebenarnya pengertian matematika menurut para ahli berbeda-beda, tergantung kepada orang yang mendefinisikannya.

Berdasarkan pengertian banyak para ahli maka secara umum Hakekat Pembelajaran Matematika sebagai berikut:

- Matematika pelajaran tentang suatu pola/ susunan dan hubungan
- Matematika adalah cara berfikir
- Matematika adalah bahasa
- Matematika adalah suatu alat
- Matematika adalah suatu seni

Sunda manda atau juga disebut éngklék, téklék, ingkling, sundamanda / sundah-mandah, jlong jling, lempeng, atau dampu adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan.

Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Di setiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "zondag-maandag" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara.

Permainan Sunda manda biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan ini disebutengklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya disebut dengan hopscotch. Permainan hopscotch tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi.

Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal *gacuk* yang biasanya berupa sebetuk pecahan genting, yang juga disebut *kreweng* yang dalam permainan, *kreweng* ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada *gacuknya* tidak boleh diinjak / ditempati oleh setiap pemain, jadi para

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan "sawah" mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan kedua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki kotak paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini.

Matlek merupakan media pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan permainan tradisional engklek. Media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan tradisional engklek, dimana pada saat ini permainan tradisional sudah semakin pudar. Dengan muncul berbagai permainan yang ada pada teknologi, menjadikan anak-anak di Indonesia lebih menyukai permainan didalam gadget dibandingkan permainan tradisional di Indonesia, padahal permainan yang kita miliki sangat beranekaragam dan seharusnya terus dilestarikan.

Media pembelajaran Matlek adalah pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja. Secara ilmiah dalam media pembelajaran matlek terdapat aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis dan nilai.



Gambar 1. Contoh Matlek

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Kemampuan matematika yang diperlukan untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan, menjadikan penguasaan matematika yang kuat perlu dibina sejak dini. Namun, pada jenjang pendidikan dasar dan menengah masih sering terjadi permasalahan berkaitan dengan kurangnya penguasaan materi matematika. Salah satu penyebab kurangnya penguasaan materi matematika adalah rendahnya minat siswa untuk

belajar matematika. Siswa selalu berasumsi bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang cukup menyulitkan dan tidak menyenangkan.

Upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran matematika bagi siswa telah dilakukan, namun keluhan tentang kesulitan belajar matematika masih sering terdengar. Ruseffendi (1991) mengemukakan bahwa terdapat banyak anak-anak yang setelah belajar matematika bagian yang sederhanapun banyak yang tidak dipahami, banyak konsep yang dipelajari secara keliru, dan matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet, dan banyak memperdayakan. Kesulitan belajar yang timbul ini tidak semata-mata bersumber dari diri siswa, tetapi bisa juga bersumber dari luar diri siswa, misalnya cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak atau kurang menarik, sehingga siswa tidak berminat belajar matematika. Oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Development Research*) yang bertujuan menghasilkan matematika engklek untuk pembelajaran matematika yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE karena menurut Lee and Owens (2004) dalam Rojali (2013) model pengembangan ini menunjukkan langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk dan model ini dirancang khusus untuk pembelajaran multimedia. Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Model pengembangan ADDIE ini dikombinasikan dengan Evaluasi Formatif *Tessmer*. **Tahap Analysis;** dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah analisis literatur dan media pembelajaran. **Tahap Design;** peneliti melakukan persiapan pengembangan matematika engklek yaitu, menyiapkan bahan rancangan produk dan membuat desain rancangan produk. **Tahap Development;** peneliti membuat produk awal menggunakan bahan yang telah disiapkan sebelumnya. **Tahap Implementation;** peneliti menyampaikan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran. Penyampaian produk dilakukan di kelas. **Tahap Evaluation;** dilakukan evaluasi untuk menguji validitas,

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

praktikalitas dan efektifitas media, untuk melihat kevalidan dilakukan validasi media yang dilakukan oleh para pakar sedangkan untuk melihat praktikalitas dan efektifitas matematika engklek dilakukan pada tahap ujicoba produk. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan berdasarkan evaluasi *Tessmer* yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation* dan *field test evaluation*

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu menggunakan uji pakar, angket dan tes hasil belajar. Uji pakar meliputi proses validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yakni ahli pembelajaran (guru dan dosen), dan siswa. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika engklek yang telah dikembangkan dengan melihat tanggapan siswa tentang matematika engklek dimana angket berisi 14 deskriptor. Tes digunakan untuk menilai keefektifan matematika engklek yang telah dikembangkan yang diukur pada saat evaluasi lapangan. Matematika Engklek tersebut dikatakan efektif jika hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ KKM. Teknik analisa data yang dilakukan, yaitu teknik analisa data kevalidan, dan teknik analisa data angket. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari para pakar dengan mengisi lembar validasi akan disimpulkan bahwa matematika engklek dikatakan valid jika skor validasi materi dan pedagogik mencapai persentase skor $\geq 41\%$, serta skor validasi media > 16 . Hal ini dikelompokkan seperti pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kategori Persentase Skor Validasi Materi dan Pedagogik

Persentase Skor	Kualitas Multimedia Interaktif
81% – 100%	Sangat baik
61% - 79%	Baik
41% - 60%	Cukup baik (Sedang)
21% - 40%	Kurang baik (berkualitas rendah)
0% - 20%	Tidak baik

Tabel 2. Kategori Skor Validasi Media

Persentase Skor	Kualitas Multimedia Interaktif
21 – 25	Sangat baik
17 – 20	Baik
13 – 16	Cukup baik (Sedang)

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Persentase Skor	Kualitas Multimedia Interaktif
9 – 12	Kurang baik (berkualitas rendah)
5 – 8	Tidak baik

(Modifikasi Djaali dan Muljono, 2008:139)

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor angket sebagai berikut.

$$K = n \times A$$

$$\text{Skor total} = \sum K$$

$$\text{Persentase Skor} = (\sum K / T) \times 100\%$$

Keterangan:

T = Total maksimal [$\sum(n \times \text{skor jawaban maksimum})$]

K = Skor per item

n = Jumlah responden yang menjawab

A = Skor jawaban (modifikasi Riduwan, 2009:89)

Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan media digunakan angket tertutup dengan 4 aspek diantaranya interaktif, menarik, efisien dan kreatif. Angket akan diberikan kepada siswa setelah media didemonstrasikan di dalam kelas. Persentase skor yang diperoleh dari angket kemudian dipresentasikan ke dalam kriteria interpretasi skor angket seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Angket

Nilai Angket	Kriteria Interpretasi Skor Angket
81% – 100%	Sangat praktis
61% - 79%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat Tidak praktis

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila interpretasi nilai angket mencapai $\geq 41\%$. Selanjutnya keefektifan media dilihat berdasarkan pada hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan media matlek. Konsep permainan yang diterapkan diduga akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar. Setiap siswa masuk kategori *excellent* apabila memperoleh hasil belajar melebihi rata-rata kelas dan

nilai KKM, dan masuk kategori *good* apabila memperoleh hasil belajar melebihi nilai KKM tetapi di bawah rata-rata kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Dalam tahap ini, dilakukan analisis terhadap hasil belajar menggunakan media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek (Matlek) yang dilakukan oleh guru. Diperoleh data berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa kelas 3 sd sangat memuaskan. Siswa menganggap bahwa permainan Matlek menarik, tidak sulit dimainkan, menyenangkan, dan mudah untuk dibawa. Sehingga media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar matematika, dan siswa dapat belajar sambil bermain.

Design

Design media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek (Matlek) ini akan dikembangkan dengan tampilan yang sama tetapi bahan yang digunakan terbuat dari anyaman bambu yang aman dipakai oleh siswa, agar mudah dibawa dan disimpan. Media pembelajaran matematika ini dapat digunakan untuk sekolah dasar maupun sekolah menengah pertama.

Development

Media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek (Matlek) dikembangkan menggunakan bahan kardus dan karton. Media pembelajaran matematika dikembangkan melalui tahap evaluasi serta masukan dan saran dari rekan-rekan serta para ahli materi dan media.

Evaluation Review

Evaluasi terhadap media pembelajaran matematika yang dikembangkan melalui tahapan validasi produk oleh ahli pembelajaran (guru dan dosen), melalui pengisian lembar penilaian yang terdiri dari 16 butir indikator penilaian. Dalam indikator aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh presentase skor total 87,2 % , yang berarti masuk dalam kategori

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

sangat baik. Sedangkan dalam aspek penggunaan diperoleh persentase skor total 83,6 %, yang berarti masuk ke dalam kategori sangat baik. Kemudian dalam aspek umum diperoleh persentase skor total 87,5 %. Dan berdasarkan aspek desain diperoleh persentase skor total 87 %. Hasil perolehan validasi media pembelajaran matematika oleh ahli materi dan pedagogik dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Matematika Oleh Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Kejelasan petunjuk menggunakan media	21
2.	Pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat dilakukan saat di sekolah maupun di luar sekolah	22,5
3.	Keefektifan game sebagai media pembelajaran	21,5
4.	Keefisienan game sebagai media pembelajaran	23
5.	Media pembelajaran ini dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	20,5
Aspek Penggunaan		
6.	Peserta didik dapat menggunakan media dengan mudah dan merasa puas dengan media ini	21,5
7.	Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa	23
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi	19,5
9.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	23
10.	Kejelasan instruksi yang diberikan dalam media	17,5
Aspek Umum		
11.	Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas penampilan yang baik	20
12.	Konten merupakan informasi terbaru (<i>up to date</i>)	21,5
13.	Media pembelajaran ini membuat minat siswa terhadap pelajaran matematika bertambah	22
14.	Belajar dengan media pembelajaran ini terasa mengasyikkan bagi siswa	24
Aspek Desain		
15.	Desain yang menarik	22,5
16.	Warna yang menarik	21

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Sedangkan kepraktisan media berdasarkan hasil jawaban angket siswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika oleh Siswa

No	Aspek	Persentase
1.	Interaktif	87
2.	Menarik	91
3.	Efisien	80
4.	Kreatif	80

Berdasarkan hasil kepraktisan diperoleh rata-rata 84,5 % dari keempat aspek yaitu interaktif, menarik, efisien dan kreatif. Nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan media matlek yang dikembangkan berkategori sangat praktis. Sedangkan hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media matlek dalam pembelajaran matematika di kelas diperoleh 76% atau 19 siswa dari 25 siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM yaitu 70. Sehingga media pembelajaran matlek dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *development research*. Pengembangan produk dilakukan melalui 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implemention, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dengan konsep permainan engklek (Matlek) dinyatakan valid, praktis dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui melalui hasil tes belajar setelah menggunakan media matlek dalam pembelajaran matematika yang dikategorikan efektif dikarenakan 76% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Muljono, D. d. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Imam Abdillah dan Dadang Sudrajat. 2017. Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII. Jurnal Online ICT-STMIK IKMI Vol. 11-No. 1 Edisi Juli