

**PENGEMBANGAN MEDIA *PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING* TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44 RAMPOANG KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**Nadia A.Kunna**

2102050050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44 RAMPOANG KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**Nadia A.Kunna**

2102050050

**Pembimbing:**

- 1. Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd.**
- 2. Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia A.Kunna  
NIM : 2102050050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya per oleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Nadia A.Kunna

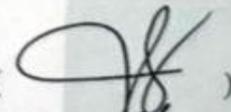
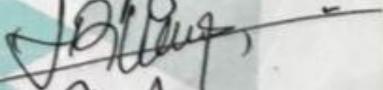
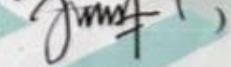
2102050050

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Game Based Learning Terintegrasi Permainan Tradisional pada Materi Sinonim dan Antonim terhadap Peserta Didik Fase C SDN 44 Rampoang Kota Palopo* yang ditulis oleh *Nadia A. Kunna* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050050, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *28 Agustus 2025* bertepatan dengan *4 Rabiulawal 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 2 September 2025**  
**10 Rabiulawal 1447 H**

### TIM PENGUJI

- |                                       |               |   |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M. Pd. | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I     | (  ) |
| 3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  | Penguji II    | (  ) |
| 4. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.          | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.        | Pembimbing II | (  ) |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



  
**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



  
**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ

عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Based Learning* terintegrasi Permainan Tradisional pada Materi Sinonim dan Antonim Terhadap Peserta Didik Fase C SDN 44 Rampoang” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN Palopo). Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Dr. Masruddin M. Hum. Selaku Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum, dan Wakil Rektor III Dr. Takdir, S.H., M.H., K.M Selaku bidang kemahasiswaan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M. Ag. Selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S. Ag., M. Pd. Selaku Wakil Dekan III.
3. Dr. Muhammad Guntur, S. Pd., M. Pd. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S. Pd., M..Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Muhammad Ihsan S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
4. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan, semangat, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
5. Nurul Aswar, S. Pd., M.Pd. dan Lilis suryani, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. dan Dr. Muhammad Guntur, S. Pd., M. Pd. selaku penguji I, dan II yang telah meluangkan waktu, dan pikiran dalam memberikan arahan, kritik, serta saran yang sangat berharga demi kesempurnaan penelitian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin S., S.E., M.Ak. Selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd, Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd, Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
10. Ahmad Dais, S.Pd. SD. Selaku Kepala Sekolah SDN 44 Rampoang dan Irayanti, S.Pd. SD selaku guru kelas V yang senantiasa selalu membantu penulis dalam melakukan penelitian
11. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Taming dan ibunda Diana Andi Kunna, yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, kesabaran, serta pengorbanan tanpa pamrih sejak penulis kecil hingga saat ini. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar jasa dan perjuangan mereka dalam mengantarkan penulis meraih impian ini. Penulis hanya mampu mendoakan semoga Allah Swt. memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan, serta menjadikan gelar ini sebagai

persembahkan kecil atas cinta dan perjuangan yang telah mereka berikan sepanjang hidup.

12. Kepada Nurhaqnillah Lisa T., S.Pd dan Nirwana, S.Pd terimakasih selalu meluangkan waktunya untuk menemani penulis dalam proses bimbingan, serta memberikan semangat dikala sedang *down*, dukungan tiada henti dan bantuan dalam segala hal selama menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada sahabat sekaligus saudara tak sedarah penulis Amel dan Yegi, terimakasih telah menjadi pendengar yang baik dari setiap kisah yang penulis bagi, baik saat tawa maupun air mata dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Kepada Shalsa Safira dan Putri yang telah menjadi teman selama dibangku perkuliahan selalu kebersamai dalam empat tahun ini, yang membuktikan pertemenan dibangku perkuliahan itu tidak seburuk yang dikatakan orang-orang, terimakasih dukungan, tawa, dan kebersamaan kalian menjadi bagian berharga yang tak terlupakan hingga selesainya skripsi ini.
15. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2021 Khususnya kelas C PGMI, teman-teman PLP II SDN 44 Rampoang, teman-teman KKN Reguler Desa Tumbubara, dan terkhusus kak Nurul Annisa S.Pd yang sudah penulis anggap sebagai kakak sendiri yang selama ini membantu dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
16. Kepada Muh. Ghaza Algifari, terimakasih pernah menemani dan memberikan dukungan, semangat, kehadiran, serta kebersamaan yang pernah terjalin menjadi pengalaman berharga yang turut memberikan warna dalam perjalanan

penyusunan skripsi ini. Meskipun saat ini kami menempuh jalam masing-masing, penulis tetap menghargai kontribusi dan kenangan yang pernah diberikan.

17. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keiklasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 13 Agustus 2025

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ž	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monofong dan vokal rangkap atau difong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِيّ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُوّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hau-la*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...   ا... ي	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	Ī	Idan garis di atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

## 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (عِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi

seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara

transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā'marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP,

CDK, DAN DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Sw. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PEGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Spesifikasi Produk .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Yang Relevan .....	12
B. Landasan Teori .....	15
C. Kerangka Pikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Lokasi dan Waktu .....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	33
D. Prosedur Pengembangan .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35

F. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEAMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik .....	37
3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	39
3.3 Nama-Nama Validator .....	40
3.4 Indikator Penilaian Validasi Ahli Materi .....	41
3.5 Indikator Penilaian Validasi Ahli Media .....	42
3.6 Indikator Penilaian Validasi Ahli Materi dan Bahasa .....	43
3.7 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian .....	45
3.8 Kriteria N-Gain .....	45
3.9 Kategori Perolehan Efektivitas N-Gain(%).....	46
4.1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	55
4.2 Hasil Validasi Uji Media .....	56
4.3 Hasil Validasi Uji Materi dan Bahasa .....	58
4.4 Data Hasil Uji Coba Lapangan Peserta Didik .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir .....	31
Gambar 3.1 Bagan Model Assure .....	33
Gambar 4.1 Kesulitan Belajar Sinonim dan Antonim .....	47
Gambar 4.2 Gaya Belajar Peserta Didik .....	47
Gambar 4.3 Belajar Sambil Bermain .....	48
Gambar 4.4 Permainan Tradisional atau Permainan Modern .....	49
Gambar 4.5 Mengenal dan Menyukai Permainan Tradisional .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Suart Izin Meneliti .....	82
Lampiran 2 : Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan .....	83
Lampiran 3 : Lembar Angket Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa .....	89
Lampiran 4 : Lembar Wawancara Guru .....	94
Lampiran 5 : Lembar Validasi Produk .....	95
Lampiran 6 : Hasil Pretest Uji Efektivitas Produk .....	101
Lampiran 7 : Hasil Posttest Uji Efektivitas Produk .....	103
Lampiran 8 : Rancangan Produk .....	105
Lampiran 9 : Modul Ajar .....	107
Lampiran 10 : Buku Panduan Permaian Kartu Kuartet .....	110
Lampiran 11 : Hasil Cek Turnitin .....	113
Lampiran 12 : Dokumentasi .....	114
Lampiran 13 : Surat Keterangan Mampu Memnmbaca Al-Qur'an .....	116

## ABSTRAK

**Nadia A. Kunna 2025.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Based Learning Terintegrasi Permainan Tradisional pada Materi Sinonim dan Antonim Terhadap Peserta Didik Fase C SDN 44 Rampoang*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Palopo. Dibimbing oleh Nurul Aswar dan Lilis Suryani.

Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis kebutuhan peserta didik, guru, dan kurikulum, Merumuskan tujuan pembelajaran, Merancang dan mengembangkan media pembelajaran, Mengimplementasikan media pembelajaran, Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, dan Mengevaluasi kevalidan dan efektivitas media pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah agar peserta didik mampu memahami dan membedakan sinonim serta antonim secara kontekstual melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Perancangan media dilakukan dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam bentuk kartu kuartet yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan, sehingga dapat secara praktis dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select, Modify, Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN 44 Rampoang dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V Fase C sebanyak 25 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu kuartet yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket validasi ahli, dan tes pretest-posttest. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, serta menyukai metode belajar sambil bermain. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 77,7% dengan kategori valid, ahli media memperoleh skor 86,5%, kategori sangat valid, dan ahli bahasa memperoleh skor 84,0% yang juga termasuk kategori sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan skor dari pretest sebesar 42,4% menjadi 86,2% pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,78% yang tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sinonim dan antonim.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Game Based Learning*, Permainan Tradisional, Sinonim dan Antonim

## ABSTRACT

**Nadia A. Kunna, 2025**, “Development of Game-Based Learning Instructional Media Integrated with Traditional Games on Synonyms and Antonyms Material for Phase C Students at SDN 44 Rampoang.” Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) of Palopo. Supervised by Nurul Aswar and Lilis Suryani.

This study aims to analyze the needs of students, teachers, and curriculum, formulate learning objectives, design and develop learning media, implement the media, encourage active student engagement in the learning process, and evaluate the validity and effectiveness of the learning media. The formulated learning objective is that students are able to understand and distinguish synonyms and antonyms contextually through enjoyable play-based activities. The media design was carried out by integrating traditional games in the form of quartet cards equipped with a user guidebook, making it practical to be used in the learning process.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ASSURE development model, which consists of six stages: Analyze Learners, State Objectives, Select, Modify, or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, and Evaluation. The research was conducted at SDN 44 Rampoang with the research subjects being 25 fifth-grade students in Phase C. The object of this study is an instructional medium in the form of a quartet card game accompanied by a user guidebook. The data collection techniques included interviews, observations, expert validation questionnaires, and pretest–posttest assessments. The data analysis techniques applied both qualitative and quantitative approaches.

The results of the study indicate that the needs analysis revealed that students require enjoyable and contextual learning media and prefer learning methods that incorporate play. The validation results from the subject matter expert obtained a score of 77.7%, categorized as valid; the media expert obtained a score of 86.5%, categorized as highly valid; and the language expert obtained a score of 84.0%, also categorized as highly valid. The effectiveness test results showed an increase in scores from 42.4% in the pretest to 86.2% in the posttest, with an N-Gain value of 0.78%, which falls into the high category. These findings indicate that the game-based learning media integrated with traditional games is effective in improving students’ understanding of synonyms and antonyms.

**Keywords:** Instructional Media, Game Based Learning, Traditional Games, Synonyms and Antonyms

## المخلص

نادية أ. كونا ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية مدمجة مع الألعاب التقليدية في مادة المرادفات والمتضادات لطلاب المرحلة ج في المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٤ رامبوانغ". رسالة جامعية، برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية التربية وإعداد المعلمين، المعهد الإسلامي الحكومي في بالوبو. تحت إشراف نورول أسوار و ليليس سورباني

يهدف هذا البحث إلى تحليل احتياجات المتعلمين، وصياغة الأهداف التعليمية، وتصميم وتطوير الوسائط التعليمية، وتنفيذها واستخدامها في الصف، وتشجيع مشاركة المتعلمين النشطة في عملية التعلم، وتقييم مدى صلاحية وفعالية الوسائط في تحسين فهم المتعلمين للمترادفات والمتضادات من خلال تقويم الخبراء وكذلك نتائج الاختبار القبلي والبعدي. يتمثل الهدف التعليمي المصاغ في تمكين التلاميذ من فهم وتمييز المترادفات والمتضادات في سياقها من خلال أنشطة تعليمية ممتعة قائمة على اللعب. وقد تم تصميم الوسائط من خلال دمج الألعاب التقليدية في شكل بطاقات الكوارتت المرفقة بدليل استخدام، مما يجعلها عملية وسهلة الاستخدام لكل من المعلم والطلاب في عملية التعلم

وفق نموذج (Research and Development - R&D) استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير الذي يتكون من ست مراحل، وهي: تحليل المتعلمين، وتحديد الأهداف، واختيار أو ASSURE التطوير تعديل أو تصميم المواد التعليمية، واستخدام المواد، ومطالبة المتعلمين بالاستجابة، والتقييم. أجريت الدراسة أما C، وكان أفراد العينة 25 طالباً من الصف الخامس في المرحلة SDN 44 Rampoang في مدرسة موضوع الدراسة فهو وسيلة تعليمية على شكل لعبة بطاقات "كوارتية" مصحوبة بدليل إرشادي للاستخدام. وشملت أدوات جمع البيانات: المقابلات، والملاحظات، واستبيانات التحقق من صحة المحتوى من قبل الخبراء، واختبارات قبلية وبعديّة. وتم تحليل البيانات باستخدام منهج نوعي وكمي

أظهرت نتائج الدراسة أن تحليل الاحتياجات بيّن أن المتعلمين بحاجة إلى وسيلة تعليمية ممتعة وذات سياق واقعي، كما أنهم يفضلون أسلوب التعلم من خلال اللعب. وقد حصلت نتائج التحقق من صحة المحتوى من قبل خبير المادة على نسبة 77.7% ضمن فئة "صالح"، وحصل خبير الوسائط على نسبة 86.5% ضمن فئة "صالح جداً"، في حين حصل خبير اللغة على نسبة 84.0% والتي تُصنّف أيضاً ضمن فئة "صالح جداً". وأظهرت نتائج اختبار الفعالية وجود ارتفاع في الدرجات من 42.4 في الاختبار القبلي إلى 86.2 في بلغت 0.78 والتي تندرج ضمن الفئة العالية. وتشير هذه النتائج إلى أن N-Gain الاختبار البعدي، مع قيمة وسيلة التعليم القائمة على التعلم القائم على الألعاب والمدمجة بالألعاب التقليدية فعّالة في تحسين فهم المتعلمين لموضوع المترادفات والمتضادات

**الكلمات المفتاحية:** الوسائط التعليمية، التعلم القائم على الألعاب، الألعاب التقليدية، المرادفات والمتضادات

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan dasar adalah pendidikan di Sekolah Dasar. Pada tahap ini, peserta didik berusia antara 7 hingga 12 tahun berada dalam fase perkembangan yang aktif, senang bergerak, bermain, bekerja sama, serta belajar melalui pengalaman langsung.<sup>1</sup>

Pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya bersifat teoritis, melainkan juga menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu dalam menyampaikan informasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang kurang sesuai dapat membuat siswa kesulitan memahami materi, sementara media yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman konsep. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan

---

<sup>1</sup> Aam Amaliyah and Azwar Rahmat, "Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan," *At-Ta'Dib* 5, no. 1 (2021): 28–45, <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v5i1.19598>.

dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.<sup>2</sup> Firman Allah Swt. dalam QS. An Nahl/16:44 berfirman:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Terjemahnya:

“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”<sup>3</sup>

Menurut Quraish Shihab fungsi Nabi sebagai penjelas menunjukkan perlunya menggunakan pendekatan dan sarana yang sesuai dengan konteks zamannya, termasuk dalam hal pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, alat peraga, video, dan lainnya merupakan bagian dari proses mubayyanah (penjelasan) yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik.<sup>4</sup>

Berdasarkan ayat tersebut menunjukkan pentingnya memperhatikan perkembangan keadaan peserta didik dalam penerapan media pembelajaran. Faktor ini dianggap sebagai tujuan utama dalam menggunakan media pembelajaran, dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan jiwa peserta didik dapat menjadi hambatan terhadap pencapaian keberhasilan dalam

<sup>2</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021, hlm. 45.

<sup>3</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur’an dan Terejemahan*, Bogor:Unit pencetakan al-Qur’an, 2019)

<sup>4</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an*, Jilid 6 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 535.

pembelajaran. Adapun hadist yang membahas tentang media pembelajaran adalah “(HR. Al-Bukhari)” yaitu sebagai berikut:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري).

Artinya:

“Dari ‘Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menyimpannya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).<sup>5</sup>

Menurut penafsiran Ibnu Hajar al-Asqalani dalam Fath al-Bari, tindakan ini menjadi dalil bolehnya penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman. Hal ini juga mengindikasikan urgensi penggunaan media yang relevan dalam Hadis di atas menginformasikan bahwa media yang diterapkan Nabi Muhammad Saw. Agar ajaran Agama Islam dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, antara lain dapat dilihat dengan melalui media perbuatan Nabi Muhammad SAW.

Hadis tersebut menginformasikan bahwa media yang diterapkan Nabi Muhammad SAW. Agar ajaran Agama Islam dapat diterima dengan mudah oleh

<sup>5</sup> Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan), (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874

umatnya, antara lain dapat dilihat dengan melalui media perbuatan Nabi Muhammad Saw. pembelajaran modern, selama sejalan dengan nilai-nilai syariat.<sup>6</sup> Hadist diatas juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, termasuk media tradisional, memiliki dasar kuat dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, media tradisional seperti alat peraga buatan tangan, gambar sederhana, atau benda konkret tetap sangat efektif dan sah digunakan dalam proses pembelajaran, selama tidak bertentangan dengan nilai-nilai syariat.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi besar untuk diterapkan di Sekolah Dasar adalah permainan tradisional. Permainan ini tidak hanya menyenangkan dan familiar bagi siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana edukatif. Mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mendorong interaksi sosial, serta mendekatkan siswa pada budaya lokal yang perlu dilestarikan.<sup>7</sup> Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di SDN 44 Rampoang masih menghadapi tantangan, khususnya dalam hal variasi penggunaan media pembelajaran.

Pengamatan menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tanpa memanfaatkan media yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan lemahnya

---

<sup>6</sup> Ahmad bin Ali bin Hajar al-'Asqalani, *Fath al-Bārī bi Sharḥ Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Juz 11 (Beirut: Dar al-Ma'rifah, t.t.), h. 260.

<sup>7</sup> Ardis Nur Irsyad Surahmawan et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia," *Pisces* 1 (2021): 95–105, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.

pemahaman materi, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut juga terlihat pada pembelajaran materi sinonim dan antonim di kelas V, di mana sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan makna dari kedua konsep tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan atau menyederhanakan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut tentang pentingnya sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Tradisional pada materi sinonim dan antonim. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Tradisional Pada Materi Sinonim dan Antonim Terhadap Peserta Didik Fase C SDN 44 Rampoang” Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk memberikan manfaat dan informasi guna mencapai kemajuan pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilaksanakan karena mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *analyze learner* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?

2. Bagaimanakah *state objectives* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?
3. Bagaimanakah *select, modify, or design materials* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?
4. Bagaimanakah *utilize materials* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?
5. Bagaimanakah *require learner response* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?
6. Bagaimanakah *evaluation* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *analyze learner* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang
2. Untuk mengetahui *state objectives* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang

3. Untuk mengetahui *select, modify, or design materials* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang
4. Untuk mengetahui *utilize materials* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang
5. Untuk mengetahui *require learner response* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang
6. Untuk mengetahui *evaluation* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu

##### 1. Bagi peneliti

Sebagai calon pendidik, dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang sistem pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi motivasi dan panduan untuk mengembangkan ide-ide baru atau perbaikan dalam upaya menjadi seorang guru yang profesional di masa depan.

##### 2. Peserta didik

Peserta didik dapat mengalami manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran game berbasis tradisional. Hal ini dapat membantu

meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menemukan ide-ide, dan menerapkannya dalam konteks pembelajaran.

### 3. Pendidik

Guru dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam melaksanakan penelitian dan mengimplementasikan media pembelajaran game berbasis tradisional. Ini memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan.

### 4. Bagi sekolah

Sekolah dapat mendapatkan masukan berharga terkait pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sinonim dan antonim, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan tradisional berupa kartu kuartet. Media ini dikembangkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V di SDN 44 Rampoang.

Permainan kuartet pada umumnya dikenal sebagai permainan kartu edukatif yang dimainkan untuk mengumpulkan empat kartu dalam satu seri tertentu. Namun, dalam beberapa penelitian dan sumber, permainan kuartet juga dikategorikan sebagai bagian dari permainan tradisional. Fadhila Ikrima S. dkk.

mengatakan permainan kuartet sebagai *traditional game quartet card* yang didesain sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.<sup>8</sup> Makna tradisional dalam kartu kuartet ini tampak dari nilai-nilai kebersamaan dan interaksi sosial tatap muka yang terjalin selama permainan berlangsung. Peserta didik berlatih untuk berkomunikasi, bersikap sportif, dan bekerja sama dengan anggota kelompok lain, sebagaimana ciri khas permainan tradisional yang menekankan gotong royong dan interaksi langsung.

Pemilihan gambar kartun pada kartu kuartet dipilih karena lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Anak-anak lebih akrab dengan tokoh kartun yang mereka lihat di media, sehingga gambar tersebut mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, secara perkembangan kognitif, visual kartun yang sederhana, ekspresif, dan penuh warna lebih mudah dipahami dibandingkan gambar tradisional yang cenderung formal dan terbatas. Kartun juga lebih fleksibel untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan materi pembelajaran, sehingga mampu mempermudah peserta didik mengaitkan kosakata dengan konteks secara lebih konkret dan menyenangkan.<sup>9</sup>

Adapun spesifik produk yang diharapkan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Media kartu kuartet memuat materi pembelajaran sinonim dan antonim sesuai dengan capaian pembelajaran Fase C

---

<sup>8</sup> Siregar, "Design Learning Media of Traditional Game Quartet Card for Elementary School History Figures in the Resistance to the Netherland," International Conference on Elementary Education in the Future Challenge, 2022, 213–23, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt>.

<sup>9</sup> Ajeng, d. n. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw Berbantuan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Ips Kelas v sdn 01 Sidoarjo Kabupaten way kanan, Lampung* (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

2. Setiap kartu didesain berwarna-warni dan dikelompokkan berdasarkan tema tertentu untuk memudahkan siswa memahami keterkaitan antar kata.
3. Pada bagian depan kartu ditampilkan kata utama disertai gambar pendukung yang diambil dari karakter film animasi kartun agar menarik
4. Kartu kuartet dicetak menggunakan kertas konstruk dengan ukuran 88 mm x 63 mm, sehingga tahan lama dan nyaman digunakan oleh anak-anak
5. Desain kartu kuartet disusun agar visualnya menarik, dengan perpaduan warna cerah, font yang terbaca jelas, dan tata letak yang rapi
6. Selain kartu, disertakan pula buku panduan penggunaan media yang memuat petunjuk langkah-langkah cara bermain kartu kuartet

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### 1. Asumsi

Ada tiga asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *game based learning* berbasis tradisional

- a. Bahwa belum ada media pembelajaran berupa *game based learning* terintegrasi permainan tradisional dengan materi sinonim dan antonim di kelas V SDN 44 Rampoang
- b. Bahwa siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan penggunaan media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.
- c. Bahwa adanya media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional dapat menguatkan daya ingat dan pemahaman siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dihadapi oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional ini ditujukan khusus untuk siswa kelas V
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni sinonim dan antonim

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian yang Relevan

Dalam konteks penelitian dan pengembangan, adalah hal yang biasa bahwa sejumlah studi sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti lain yang mengkaji isu serupa. Ini merupakan bagian dari proses ilmiah di mana setiap penelitian berusaha memberikan kontribusi baru atau sudut pandang yang berbeda terhadap isu yang sama. Setiap penelitian memiliki keunikan tersendiri berdasarkan metodologi yang diterapkan, fokus penelitian, serta hasil atau temuan yang diperoleh.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Maryanti, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis Permainan Tradisional Engrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar.”<sup>10</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* berbasis permainan tradisional engrang batok yang layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi aproksimasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Metode ini bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk, model, metode, atau

---

<sup>10</sup> Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Engrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

strategi tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian ini juga menggunakan metode ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* berbasis permainan tradisional engrang batok efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi aproksimasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Persamaannya keduanya merupakan penelitian pengembangan R&D (research and development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif, kemudian kedua penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *game based learning* untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa serta keduanya menggunakan elemen permainan tradisional sebagai dasar atau inspirasi dalam media pembelajaran. Perbedaannya materi pembelajaran, sasaran media pembelajarannya dan juga metode yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alikta Zahra Sausana Mekarayu berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Belincar sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur Bentuk Kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang.”<sup>11</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan tradisional belincar sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk untuk siswa kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan permainan tersebut sebagai media pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian

---

<sup>11</sup> Titis Arum Wijayanti, “Pengembangan Permainan Tradisional” 09, no. September (2020): 10–31.

menunjukkan bahwa permainan tradisional belincar yang dikembangkan sebagai media pembelajaran materi unsur bentuk untuk siswa kelas I di SD Negeri 007 Sungai Kunjang memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik. Adapun persamaannya tujuan dari kedua penelitian adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya melalui media yang menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi, dan keduanya memanfaatkan permainan tradisional sebagai basis media pembelajaran, menunjukkan pendekatan inovatif untuk mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Sementara perbedaannya terletak pada fokus materi pembelajaran, target peserta didik, lokasi kegiatan serta metode yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Mila Suryana berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Gaprek Kaleng) untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD."<sup>12</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" yang dapat menanamkan konsep pecahan pada siswa kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" ini adalah penelitian pengembangan (development research). Penelitian ini mengikuti model pengembangan Dick & Carey, yang terdiri dari sembilan tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional "gaprek kaleng" layak

---

<sup>12</sup> N. Suryana and D. Indrawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gaprek Kaleng Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas Iii Sd," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2018): 219–28.

digunakan untuk menanamkan konsep pecahan pada siswa kelas III SD. Persamaanya kedua penelitian memanfaatkan permainan tradisional sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Sama-sama menargetkan peserta didik dalam tahap perkembangan. Perbedaannya tingkatan kelas, materi yang dikembangkan, serta metode yang digunakan.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan optimal. Saat ini, para pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran mereka.<sup>13</sup> Pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap mata pelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.<sup>14</sup>

Menurut Hamka dikutip oleh Septy Nurfadhillah bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diterima

---

<sup>13</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

<sup>14</sup> Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61, <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>.

peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menimbulkan keinginan dan minat baru dalam keterampilan berpikir serta menimbulkan sugesti bagi kegiatan belajar siswa. Media sebagai sarana penyampaian materi merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran dan merupakan media yang digunakan pendidik untuk memperoleh materi. Oleh karena itu, erat kaitannya dengan cara siswa menerima materi.<sup>15</sup>

Menurut Muhammad Hasan, dkk. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulas para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu medium yang mengandung informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai saluran penyampaian pesan atau informasi yang mencakup tujuan atau maksud pembelajaran.<sup>16</sup> Keterbatasan penggunaan media menjadi salah

---

<sup>15</sup> Isatul Hasanah, Siti Rodi'ah, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2, no. 2 (2021): 23–35, <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>.

<sup>16</sup> Yuniastuti et al., *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan *FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, vol. 000, 2021.

satu kendala peserta didik kurang semangat dalam proses belajar mengajar sehingga sulit memahami materi. Selain itu sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran maka dari itu sangat penting untuk memanfaatkan media yang tepat dalam proses pembelajaran belajar.<sup>17</sup>Jadi menurut pemahaman peneliti, media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang relevan dengan cara yang menarik dan kreatif sehingga siswa dapat menerapkan dan menangkap pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi yang diajarkan.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media sangat cocok dipergunakan untuk meningkatkan suatu keterampilan, dengan media siswa

---

<sup>17</sup> Zainab Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani, "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 10–20, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

akan terbantu untuk memahami dan menyerap suatu informasi yang sulit dipahaminya.<sup>18</sup>

Media memiliki banyak sekali ragam manfaat bagi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses transfer ilmu demi tercapainya tujuan pembelajaran. Bukan sekedar penting, media pembelajaran benar-benar sangat penting untuk membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan serta peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.<sup>19</sup> Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang di ajarkan dan juga untuk menarik minat para siswa dalam belajar.<sup>20</sup>

Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan prestasi belajar tidak optimal. Oleh karena itu, Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, menarik dan efektif dalam menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Karena minat belajar dan hasil belajar peserta didik merupakan indikasi dari tersampainya informasi dan berhasilnya tujuan proses pembelajaran.<sup>21</sup> Penggunaan media

---

<sup>18</sup> Maria Qibthi Al-adawiah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Pendahuluan" *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 13, no. 3 (2024): 145–52.

<sup>19</sup> Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

<sup>20</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

<sup>21</sup> S Wulan et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute," *Jurnal Pendidikan ...* 12, no. 4 (2024): 211–22,

pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>22</sup>

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar masing-masing sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

---

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/artic/e/download/299/290>.

<sup>22</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Salah satu cara yang tepat untuk digunakan dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa. Hal ini guru sangat memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar seorang siswa, sehingga sebagai guru atau calon guru kita harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Upaya atau solusi yang bisa dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara menerapkan materi pembelajaran melalui media yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.<sup>23</sup>

## 2. Permainan Tradisional Kuartet

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Berdasarkan pengertian tersebut berarti suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. Sedangkan kata “tradisional” sendiri berarti “sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun”. Maka yang dimaksud dengan “permainan tradisional” adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Dirgahayu Torasila, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 311, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/306/297>.

<sup>24</sup> Ernawata Purwaningsih, “Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan,” *Jantra* I, no. 1 (2006): 40–46.

Permainan tradisional kuartet merupakan objek yang terbuat dari kertas yang dikelompokkan menjadi empat bagian. Kartu kuartet adalah kartu bergambar yang dimainkan dengan cara mengumpulkan kartu berjumlah empat yang memiliki judul yang sama. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukasi karena mampu melatih daya ingat, kemampuan memahami informasi, keterampilan berkomunikasi, serta membangun kerja sama dan sportivitas antar pemain. Dalam konteks pendidikan, kartu kuartet dimodifikasi menjadi media pembelajaran untuk memperkenalkan konsep tertentu sesuai dengan mata pelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.<sup>25</sup>

Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuh kembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak.<sup>26</sup> Permainan tradisional merupakan wujud dari implementasi budaya-budaya. Manusia dan budaya mengalami perubahan yang sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu. Salah satu perubahan yang dapat dilihat, yaitu pada permainan tradisional, pada zaman dahulu permainan tradisional dapat dimainkan setiap saat dengan namun munculnya berbagai macam permainan modern maka permainan tradisional sudah terbatas dimainkan. Permainan tradisional mempunyai

---

<sup>25</sup> Novita Wijayanti, Aan Nurhasanah, and Febby Fajar Nugraha, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Aquinas*, no. 2 (2023): 124–33, <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>.

<sup>26</sup> Nursamsi, Sukmawaty, and Edhy Rustan, "Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Kontekstual Pada Siswa Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 29–38, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.34>.

bagian-bagian yang mampu menumbuhkan kreatifitas dan kecerdasan seorang anak.

Permainan tradisional kuartet memiliki manfaat seperti, manfaat sosial (belajar berintegrasi secara sosial,) manfaat kedisiplinan menjalankan peraturan dan memanfaatkan budipekerti (berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya). Permainan tradisional kuartet dapat memberikan pengaruh terhadap aspek kognitif, efektif, dan sosial pada anak.<sup>27</sup> Permainan tradisional diartikan sebagai segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Permainan tradisional penting untuk dimainkan oleh anak-anak karena dapat membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif.<sup>28</sup>

Permainan tradisional merupakan aset budaya yang memiliki ciri khas tersendiri budaya masyarakat. Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Melalui permainan tradisional kuartete secara langsung dan tidak langsung membentuk sikap yang dilakukan saat bermain. Nilai karakter yang dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional kuartet yaitu jujur, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerjasama, disiplin dan toleransi. Pembentukan karakter sangat penting sejak kecil, sehingga menjadi pribadi yang baik sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara

---

<sup>27</sup> Dini Widiya Yanti and Rika Partika Sari, "Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bengkulu," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2019): 1–15, <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3508>.

<sup>28</sup> Edhy Rustan and Ahmad Munawir, "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 181–96, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.

untuk membangun karakter pada siswa sekolah dasar menggunakan permainan tradisional.<sup>29</sup>

Permainan tradisional kuartet salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan. Selain untuk mencegah terjadinya lunturnya budaya bangsa, pelestarian ini perlu dilakukan karena menimbang kebergunaan permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik akan sangat berguna untuk perkembangan motorik anak. Selain itu permainan tradisional kuartet juga sangat berguna untuk melatih interaksi sosial antara anak dengan teman-temannya ataupun dengan lingkungan di sekitarnya.<sup>30</sup> Permainan tradisional kuartet sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran sekolah karena permainan tradisional kuartet memiliki nilai pengetahuan yang harus dilestarikan oleh guru. Meskipun permainan tradisional kuartet semakin ditinggalkan, permainan tradisional merupakan ciri bangsa dan hasil peradaban.<sup>31</sup>

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

#### a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan

---

<sup>29</sup> Amelia Putri Cahyani et al., “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar,” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023): 183–94, <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>.

<sup>30</sup> Syafira Nur Damayanti et al., “Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia,” *Jurnal Bina Desa* 5, no. 1 (2023): 39–44, <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>.

<sup>31</sup> I Kadek Marsiana Putra and Kadek Aria Prima Dewi PF, “Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Dalam Pendidikan,” *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra* 8, no. 1 (2018): 22–33, <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i1.1036>.

bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dan aktif di mana siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial.<sup>32</sup> Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan.<sup>33</sup>

Proses pelaksanaan pembelajaran dikelas membuat guru memiliki peranan penting seperti menyiapkan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional atau hanya berfokus pada guru. Siswa yang jenuh didalam pembelajaran tidak dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga tidak siap untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>34</sup>Selain itu, media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat membantu memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara siswa, sehingga membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran

---

<sup>32</sup> Gazali Tawakal and Muhammad Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo," *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

<sup>33</sup> Jurnal Pendidikan, Islam Anak, and Usia Dini, "A s - S A B I Q U N" 6, no. September 2024 (n.d.): 896–908.

<sup>34</sup> Edukasi Word et al., "An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 4, Nomor 2, Desember 2024" 4 (2024): 290–95.

yang lebih terstruktur dan teratur, serta dapat membantu mengukur dan memonitor kemajuan siswa dalam pembelajaran.<sup>35</sup>

Menurut Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

b) Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memiliki standar kompetensi sebagai berikut:

- 1) Mampu bersikap komunikatif, dengan penekanan pada kemampuan menyampaikan ide, mendengarkan dengan baik, dan bekerja sama dalam komunikasi.
- 2) Mampu memahami dan menginterpretasi teks dari berbagai jenis, baik lisan maupun tulisan, yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar.
- 3) Mampu menerapkan bahasa Indonesia secara efektif dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi, menulis, dan membaca dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah bahasa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menghubungkan manusia dengan lingkungannya melalui bahasa, baik dalam cara berpikir,

---

<sup>35</sup> Naidin Syamsuddin et al., "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540–46.

berkomunikasi, maupun memahami budaya dan perkembangan zaman, sehingga peserta didik dapat menempatkan diri sesuai dengan sikap, norma, dan nilai-nilai yang berlaku. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.<sup>36</sup> Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengajarkan siswa kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan cara yang sesuai dengan tujuan dan fungsinya.<sup>37</sup>

#### 4. Materi Sinonim dan Antonim

##### a. Sinonim

Sinonim adalah hubungan makna antara dua kata atau lebih yang memiliki arti sama atau hampir sama. Dalam bahasa, sinonim sering digunakan untuk memperkaya variasi dalam penyampaian pesan sehingga tidak terkesan monoton. Sinonim adalah hubungan semantik antara dua kata atau lebih yang memiliki makna serupa atau hampir sama. Kata-kata yang bersinonim biasanya dapat saling menggantikan dalam kalimat tanpa mengubah makna utama, meskipun sering kali terdapat perbedaan nuansa,

---

<sup>36</sup> Mirnawati et al., "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* Vol.12, no. No.1 (2022): 165–77, <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/166%0Ahttps://www.sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/download/166/55>.

<sup>37</sup> Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

situasi penggunaan, atau tingkat keformalan.<sup>38</sup> Ciri-Ciri Sinonim Memiliki makna yang sama atau mirip, meskipun bentuk katanya berbeda dan dapat saling menggantikan dalam kalimat tertentu tanpa mengubah makna keseluruhan kalimat secara signifikan.

Sinonim dapat memperkaya kosakata suatu bahasa dan memberi variasi dalam penggunaan kata sehingga komunikasi menjadi lebih hidup, indah, dan tidak monoton. Dalam karya sastra, misalnya, penulis sering menggunakan sinonim untuk menciptakan gaya bahasa yang lebih variatif dan menghindari pengulangan kata. Selain itu, sinonim juga tidak selalu memiliki kesepadanan makna yang mutlak. Ada yang benar-benar sama dan ada pula yang hanya mirip tetapi berbeda dalam konteks, nilai rasa maupun situasi pemakaiannya.<sup>39</sup>

Pemahaman tentang sinonim dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran dengan lebih tepat dan variatif. Hal ini tidak hanya memperbaiki kemampuan bahasa, tetapi juga memperkaya cara menyampaikan ide dalam berbagai konteks, baik informal maupun formal, menjadikan komunikasi lebih efektif dan menarik.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Demas Marsudi Endang, Padmini Suwarni, and Pusat Perbukuan, *Bahasa Dan Sastra Indonesia Bahasa Dan Sastra Indonesia Bahasa Dan Sastra Indonesia 2 Bahasa Dan Sastra Indonesia 2*, 2019.

<sup>39</sup> Gustia Haryanti, *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA* - Google Books, September, 2024.

<sup>40</sup> Tyara Deselpa Fitri and Fahmi Surya Adikara, "Pengembangan Media MONISA ' Monopoli Bahasa Indonesia ' Materi Sinonim Dan Antonim Di Kelas V SD Negeri 239 Palembang" 4, no. 3 (2025): 502–9.

Contoh kata sinonim:

- 1) Cermat >< Teliti
- 2) Rajin >< Giat
- 3) Lucu >< Jenaka

b. Antonim

Antonim adalah hubungan makna antara dua kata yang memiliki arti yang berlawanan atau bertolak belakang. Antonim sering digunakan untuk menunjukkan perbedaan atau kontras dalam makna suatu kata dalam bahasa. Antonim merupakan hubungan makna yang menyatakan kebalikan atau pertentangan antara satu kata dengan kata lain. Sinonim dan antonim tidak dapat dipisahkan dari kosakata bahasa.<sup>41</sup> Antonim adalah hubungan makna antara dua kata atau lebih yang menunjukkan arti yang berlawanan atau bertentangan.

Kata-kata yang berantonim biasanya dipakai untuk memperlihatkan kontras dalam suatu konsep, keadaan, atau sifat. Keberadaan antonim sangat penting dalam komunikasi. Dengan antonim, penutur dapat mengekspresikan gagasan secara lebih jelas, membandingkan dua hal, atau bahkan menekankan makna suatu kata melalui pertentangan. Dalam karya sastra, antonim kerap digunakan untuk membangun ironi, kontras, dan daya tarik bahasa. Antonim dibedakan menjadi beberapa jenis jika dilihat dari sifat hubungannya. Pertama antonim yang bersifat mutlak, kedua antonim yang bersifat

---

<sup>41</sup> Ismi Aulia and Hotma Siregar, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Materi Sinonim Dan Antonim Melalui Media Wordwall Di Kelas V Upt Sdn 064974 Kecamatan Medan Tembung," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 399–411.

relative, yang ketiga antonim yang bersifat relasional, keempat, antonim yang bersifat hierarkial.<sup>42</sup>

Ciri-Ciri Antonim berarti berlawananan, tidak dapat saling menggantikan dalam kalimat karena akan mengubah makna, biasanya dipakai untuk memberikan kontras dalam perbandingan atau penjelasan.

Contoh kata antonim:

- a) Hemata >< Boros
- b) Pemberani >< Penakut
- c) Rajin >< Malas

Peserta didik penting mempelajari materi sinonim dan antonim karena memiliki dampak besar dalam pengembangan kemampuan bahasa dan keterampilan komunikasi mereka. Berikut alasan pentingnya materi sinonim dan antonim bagi peserta didik:

- 1) Sinonim dan antonim membantu peserta didik mengenal lebih banyak kata
- 2) Pengetahuan tentang sinonim memungkinkan peserta didik menulis teks yang lebih variatif dan tidak membosankan, dan Pemahaman antonim membantu menciptakan kontras dalam tulisan, seperti dalam perbandingan atau argumen.
- 3) Latihan sinonim dan antonim mendorong peserta didik untuk memikirkan hubungan antar kata dan konteks penggunaannya.

---

<sup>42</sup> Ruli Astuti, *Buku Ajar Bahasa Indonesia MI/SD, Buku Ajar Bahasa Indonesia MI/SD*, 2017, <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-69-0>.

- 4) Peserta didik yang memahami sinonim dan antonim lebih mampu memilih kata yang sesuai untuk menyampaikan ide mereka secara jelas, baik dalam diskusi, debat, maupun presentasi.
- 5) Peserta didik belajar bahwa beberapa kata memiliki makna serupa tetapi dengan konteks penggunaan yang berbeda.

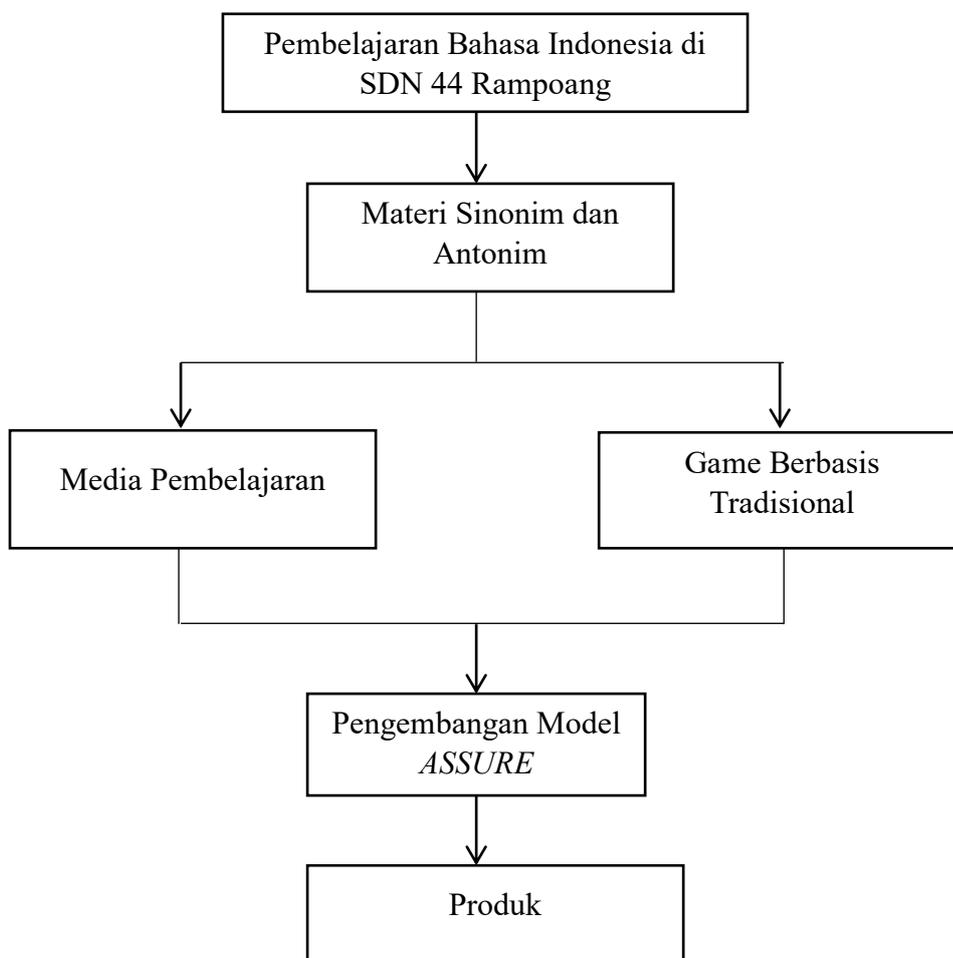
### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, salah satunya melalui pemahaman materi sinonim dan antonim. Namun, dalam praktik pembelajaran masih sering dijumpai penggunaan media yang kurang variatif, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional dipilih karena selain mengandung nilai edukatif, juga mampu menumbuhkan semangat kerjasama, sportivitas, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui integrasi permainan tradisional dengan pembelajaran materi sinonim dan antonim, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ASSURE, yang meliputi tahap analisis,

perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengembangan media, pemanfaatan media, keterlibatan peserta didik, serta evaluasi. Hasil dari pengembangan tersebut berupa produk media pembelajaran kartu kuartet yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan materi sinonim dan antonim kepada peserta didik kelas V SDN 44 Rampoang. Berikut ini adalah gambaran kerangka pikir dari penelitian tersebut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* terintegrasi permainan tradisional yang efektif. Media pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objectives, Select, modify, or design materials, Utilize materials, Require learner response, Evaluation*). Media ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran yang inovatif.

Model pengembangan ASSURE merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi atau media dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Model ini membantu guru dalam merencanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan media secara optimal.

#### **B. Lokasi dan Waktu**

##### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 44 Rampoang yang terletak di Kec. Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

## 2. Waktu Penelitian

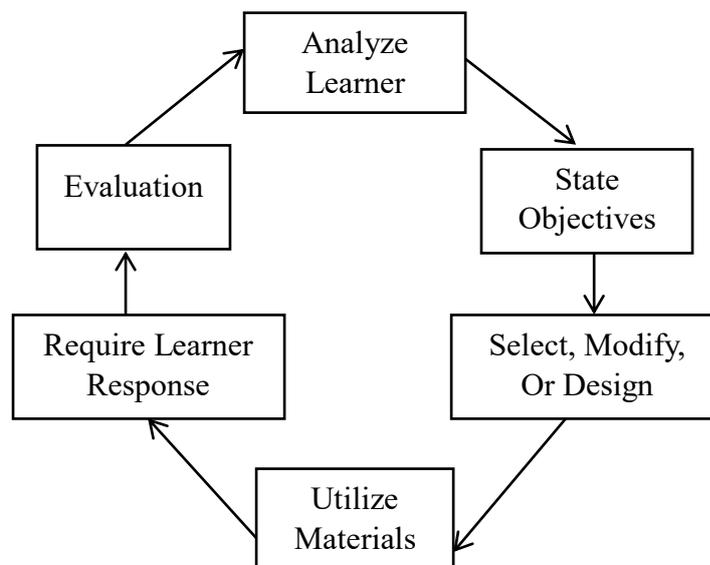
Penulis melakukan penelitian selama tiga bulan terhitung mulai bulan Mei sampai bulan Juli 2025

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas V di SDN 44 Rampoang. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional. Peneliti mengembangkan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan ketertarikan tersendiri kepada siswa guna meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

## D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan yaitu:



Gambar 3.1 Bagan Model ASSURE

1. Analisis Peserta Didik (*Analyze Learner*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, guru, serta kesesuaian dengan kurikulum. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas V untuk mengetahui kebutuhan belajar, serta melakukan wawancara dengan wali kelas V guna memperoleh informasi tambahan terkait kondisi pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan media pembelajaran.

2. Menentukan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)

Setelah kebutuhan peserta didik dianalisis, langkah berikutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar dan materi yang terdapat dalam kurikulum. Tujuan ini digunakan sebagai acuan dalam merancang produk agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

3. Memilih, Memodifikasi, Media, atau bahan (*Select, Modify, or Design Materials*)

Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai, kemudian memodifikasi atau merancang media baru yang relevan dengan kebutuhan siswa. Peneliti mendesain media pembelajaran berbasis permainan tradisional kuartet, yang dipadukan dengan materi sinonim dan antonim. Desain media dibuat menarik, efektif, dan kontekstual.

#### 4. Penggunaan Bahan (*Utilize Material*)

Setelah media selesai dirancang, peneliti mengembangkan produk dan melaksanakan uji validitas. Media yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, serta bahasa yang digunakan.

#### 5. Melibatkan Partisipasi Peserta Didik (*Require Learner Response*)

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji coba produk yang telah divalidasi. Peneliti mengimplementasikan media kuartet kepada siswa kelas V SDN 44 Rampoang. Peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar untuk mengetahui sejauh mana media dapat meningkatkan pemahaman materi sinonim dan antonim.

#### 6. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir peneliti menilai hasil dari validasi para ahli serta respons siswa setelah uji coba. Hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki kekurangan media, menyempurnakan produk, dan memastikan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

#### 1) Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 44 Rampoang adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Pengamatan ini membantu peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran dan dinamika interaksi di dalam kelas. Hasil observasi dapat memberikan masukan berharga untuk pengembangan pembelajaran dan perbaikan metode pengajaran.

b. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data adalah melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN 44 Rampoang. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi terkait evaluasi kinerja dengan fokus pada permasalahan. Selain itu, wawancara dengan guru juga bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pencapaian peserta didik dalam konteks ini.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab atau direspon oleh responden atau narasumber. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mengetahui informasi yang lengkap untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia	1. Apakah kamu menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia? 2. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar Bahasa Indonesia? 3. Bagaimana cara belajar bahasa indonesia yang paling kamu sukai? 4. Dalam pembelajaran bahasa indonesia, apakah kamu pernah belajar tentang sinonim dan antonim? 5. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar sinonim dan antonim?
2	Penggunaan Media Pembelajaran	6. Apakah kamu lebih suka belajar dengan menggunakan bukku cetak atau belajar sambil bermain? 7. Bagaimana cara belajar yang paling kamu sukai? 8. Jika ada pembelajaran yang berbasis permainan tradisional, apakah kamu tertarik menggunakannya?
3	Permainan Tradisional	9. Apakah kamu suka belajar sambil bermain? 10. Apakah kamu pernah belajar menggunakan permainan tradisional dalam materi sinonim dan antonim? 11. Apakah kamu tertarik jika belajar sinonim dan antonim dengan permainan tradisional? 12. Jika gruru mengajarkan bahasa indonesia tentang materi sinonim dan antonim menggunakan permainan tradisional, bagaimana perasaanmu?
4	Keterampilan Proses Bahasa Indonesia	13. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami sinonim dan antonim dengan belajar sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional? 14. Apakah kamu lebih termotivasi belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode biasa? 15. Apakah kamu lebih menyukai permainan tradisional atau modern?
5	Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi	16. Apakah kamu tertarik belajar sinonim dan antonim menggunakan pembelajaran sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional? 17. Jika guru menggunakan pembelajaran sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan

Permainan Tradisional	tradisional dalam materi sinonim dan antonim saat proses pembelajaran bagaimana perasaanmu? 18. Permainan tradisional apa yang anda kenal dan sukai?
-----------------------	---

---

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data mengenai situasi umum di SDN 44 Rampoang. Data tersebut dapat berupa dokumen, foto, atau gambar yang dapat dijadikan sebagai bukti pendukung. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan, pencarian, dan penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan penelitian ini.

e. Tes

Jenis tes yang digunakan adalah pretest dan posttest berupa tes soal, di mana soal yang dibuat sesuai dengan indikator penguasaan materi sinonim dan antonim. Pretest dilakukan pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan penguasaan materi sinonim dan antonim siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

2) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli materi oleh ahli materi, lembar validasi media oleh ahli media, lembar validasi ahli materi dan bahasa oleh ahli materi dan bahasa. .

Instumen- instrument tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan media.

Adapun instrument penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Pedoman Wawancara

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu melakukan wawancara kepada salah satu guru yang juga walikelas di kelas V SDN 44 Rampoang menggunakan lembar wawancara yang memuat beberapa pertanyaan mengenai kurikulum pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi sinonim dan antonim. Adapun kisi-kisi wawancara guru yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan 2. Pelaksanaan kurikulum 3. Materi Bahasa Indonesia pada kurikulum
2.	Pembelajaran Bahasa Indonesia	4. Ketertarikan pada materi sinonim dan antonim 5. Metode pembelajaran yang sering digunakan
3.	Kebutuhan Media Pembelajaran	6. Ketersediaan sarana dan prasarana 7. Pengalaman menggunakan media pembelajaran <i>game based learning</i> terintegrasi permainan tradisional 8. Ketersedian media pembelajaran

## Bahasa Indonesia

- |     |  |     |   |
|-----|--|-----|---|
| 4.  | Miinat belajar siswa terhadap materi sinonim dan antonim | 9.  | Pengalaman menggunakan media yang terintegrasi dengan permainan tradisional |
| 10. | Partisipasi siswa selama pembelajaran                    | 11. | Tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran sinonim dan antonim             |
- 

## 2. Kuisisioner Angket

Pada tahap ini, masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta melakukan pengecekan kembali terhadap produk yang telah dirancang, mulai dari pengetikan, tata letak gambar, kesesuaian warna yang digunakan, penggunaan kata yang sesuai KBBI.

Tabel 3.3 Nama-Nama Validator

No.	Nama	Ahli (Pakar)
1.	Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.	Materi
2.	Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.	Media
3.	Sukmawaty, S,Pd., M.Pd	Materi dan Bahasa

**a. Angket Ahli Materi**

Angket validasi ahli materi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Adapun kisi- kisi ahli materi yaitu:

Tabel 3.4 Indikator Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Isi/Materi	1. Materi sinonim dan antonim sesuai capaian pembelajaran Fase C 2. Materi mudah dipahami 3. Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari
2.	Penyajian Materi	4. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 5. Tampilan materi menarik, tidak monoton, dan memberi semangat belajar kepada siswa. 6. Memudahkan peserta didik lebih cepat memahami kata sinonim dan antonim
3.	Manfaat/Kegunaan	7. Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran 8. Materi membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan 9. Materi mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual

**b. Angket Validasi Media**

Angket validasi ahli media ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Adapun kisi- kisi ahli media yaitu:

Tabel 3.5 Indikator Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Tampilan	1. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram 2. Tampilan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa 3. Gambar media menggunakan tokoh-tokoh dari film animasi kartun yang dikenal siswa, sehingga membuat menarik 4. Desain media rapi, berwarna, dan enak dipandang 5. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
2.	Manfaat/Kegunaan	6. Penempatan gambar yang tepat 7. Media membantu siswa memahami materi sinonim dan antonim 8. Media mendukung aktivitas belajar yang menyenangkan 9. Media dapat digunakan secara berkelompok
3.	Daya Tarik	10. Media membangkitkan minat belajar siswa 11. Desain permainan membuat siswa aktif dan terlibat 12. Karakter dalam gambar disukai peserta didik 13. Kemudahan penggunaan media pembelajaran

**c. Angket Validasi Materi dan Bahasa**

Angket validasi ahli materi dan bahasa ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Adapun kisi-kisi ahli bahasa yaitu:

Tabel 3. 6 Indikator Penilaian Validasi Materi dan Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Isi/Materi	1. Materi sinonim dan antonim sesuai capaian pembelajaran Fase C 2. Materi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik 3. Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari 4. Materi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan
2.	Penyajian Materi	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 6. Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik 7. Tampilan materi menarik, tidak monoton, dan memberi semangat belajar kepada siswa 8. Penggunaan istilah yang baku
3.	Manfaat/Kegunaan	9. Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran 10. Materi membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan 11. Materi mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara bertahap. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

### 1. Analisis data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data kualitatif terdiri dari saran dan komentar pada lembar penilaian media pembelajaran oleh validator. Kemudian, data tersebut dianalisis secara deskripsi kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan

penarikan kesimpulan. Setelah disajikan data dijadikan bahan revisi media yang dihasilkan.

## 2. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan pada saat uji validitas produk yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan produk. Tingkat kevalidan atau kelayakan produk yang dihasilkan diukur menggunakan instrumen angket validasi yang diberikan kepada ahli bahasa, materi dan media. Adapun analisis data yang diperoleh dari angket menggunakan skala penilaian tingkat kevalidan produk yang dihasilkan melalui instrumen angket validasi yang diberikan kepada masing-masing validator. Analisis tingkat kevalidan produk dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

### a. Penentuan validitas dengan cara berikut:

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria yang ditetapkan. Proses ini memenuhi beberapa langkah:

#### 1) Pengumpulan Data

Data validitas dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh validator ahli, termasuk ahli materi, desain, dan bahasa.

#### 2) Perhitungan skor validitas

Skor validitas dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui nilai validitas kemudian dikategorikan pada kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian<sup>43</sup>

Presentase Penilaian	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61- 80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0- 20%	Tidak Valid

b. Analisis Keefektivan

Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap hasil belajar siswa. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media pembelajaran. Adapun perhitungan hasilnya dengan menggunakan rumus *N-Gain score* sebagai berikut:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Kriteria *N-Gain*<sup>44</sup>

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

<sup>43</sup> Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167–78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

<sup>44</sup>“Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, Cetakan Pe (Yogyakarta: Penerbit Suryacahaya, 2024).11.

Tabel 3.9 Kategori perolehan Efektivitas N-Gain (%)<sup>45</sup>

Skala Kelayakan	Kriteria
81% - 100%	Sangat efektif
61% – 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0%- 20%	Tidak efektif

<sup>45</sup> Nattaya Emerald Ekawardhana, "Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference," *Seminar Nasional Ilmu Terapan 1*, no. 1 (2020): 1–7.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. *Analyze Learner*

Analisis kebutuhan melibatkan pengumpulan dan analisis informasi untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan peluang yang ada. Hal ini membantu dalam merancang strategi atau solusi yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Pada *analyze learner* terdapat 3 kategori analisis kebutuhan sesuai dengan teori Dick dan Carey. Lebih lanjut Ibrahim Maulana menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis peserta didik, analisis pendidik, dan analisis kurikulum.<sup>46</sup>

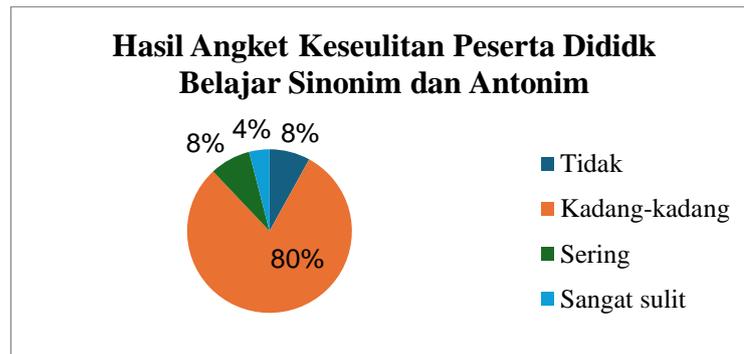
##### a. *Analyze* peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik adalah proses sistematis untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan belajar siswa guna merancang pembelajaran yang efektif, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Proses ini sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan. Adapun kisi-kisi angket peserta didik yaitu:

- 1) Indikator kesulitan belajar peserta didik sinonim dan antonim

---

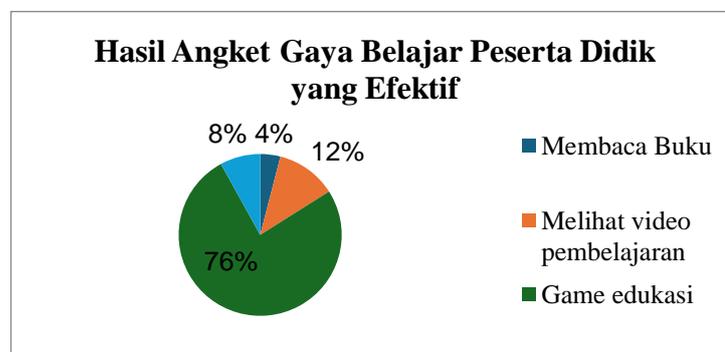
<sup>46</sup> Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68, <https://doi.org/10.62504/jimr469>.



Gambar 4.1 Kesulitan belajar sinonim dan antonim

Berdasarkan diagram 4.1 tersebut, data yang di dapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 80% atau 20 siswa kadang-kadang masih mengalami kesulitan saat belajar materi sinonim dan antonim. Sebanyak 8% atau 2 peserta didik tidak merasa kesulitan belajar materi sinonim dan antonim, dan 8% atau 2 peserta didik yang mudah memahami materi sinonim dan antonim, serta 4% atau 1 orang yang merasa sangat sulit memahami materi sinonim dan antonim

2) Indikator preferensi peserta didik terhadap gaya belajar yang di rasa paling efektif

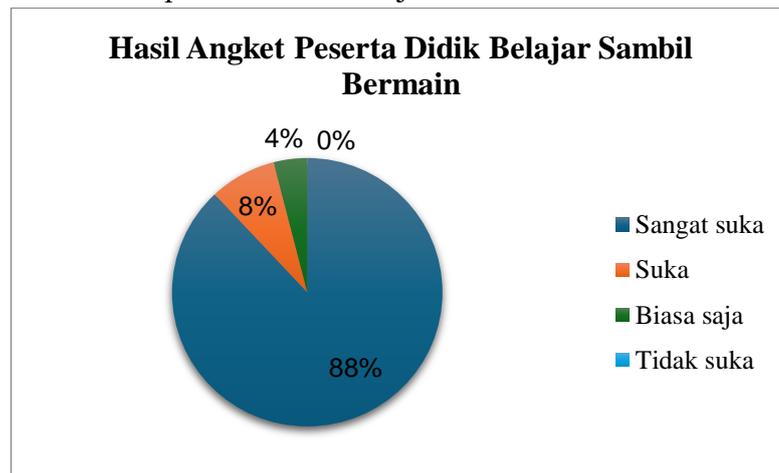


Gambar 4.2 Gaya belajar peserta didik

Berdasarkan diagram 4.2 tersebut, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 76% atau 19 peserta didik yang

suka bermain game edukasi. Sebanyak 12% atau 3 peserta didik yang suka belajar sambil melihat video pembelajaran, dan 8% atau 2 peserta didik yang suka melakukan eksperimen, serta 4% atau 1 orang peserta didik yang suka membaca buku.

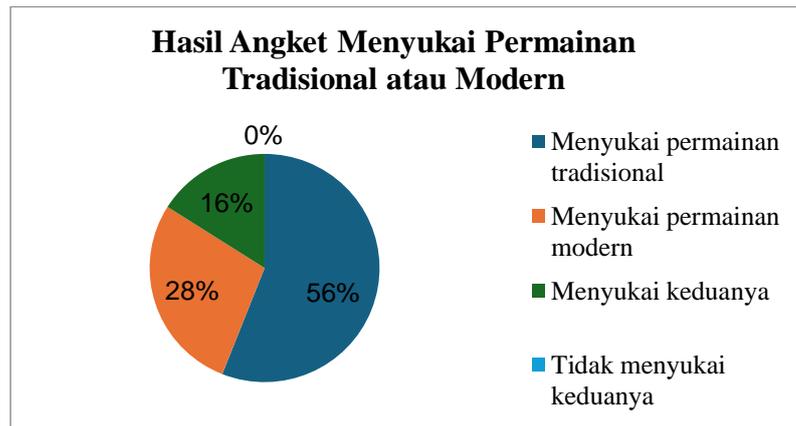
### 3) Indikator minat peserta didik belajar sambil bermain



Gambar 4.3 Belajar sambil bermain

Berdasarkan diagram 4.3 tersebut, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 80% atau 22 peserta didik yang sangat suka belajar sambil bermain. Sebanyak 8% atau 2 peserta didik yang suka belajar sambil bermain. Sebanyak 4% atau 1 peserta didik yang biasa saja belajar sambil bermain, dan sebanyak 0% atau tidak ada peserta didik yang tidak suka belajar sambil bermain.

### 4) Indikator menyukai belajar sambil bermain menggunakan permainan tradisional atau modern.



Gambar 4.5 Permainan tradisional atau permainan modern

Berdasarkan diagram 4.5 tersebut, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 56% atau 14 peserta didik menyukai permainan tradisional. Sebanyak 28% atau 7 peserta didik menyukai permainan modern, dan 16% atau 4 peserta didik menyukai permainan tradisional dan permainan modern, serta 0% atau tidak ada peserta didik yang tidak menyukai permainan tradisional ataupun permainan modern.

##### 5) Indikator mengenal dan menyukai permainan tradisional



Gambar 4.4 Mengenal dan menyukai permainan tradisional

Berdasarkan diagram 4.4 di atas, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 60% atau 15 peserta didik mengenal

dan menyukai permainan tradisional kuartet. Sebanyak 20% atau 5 peserta didik mengenal dan menyukai permainan benteng, dan 12% atau 3 peserta didik mengenal dan menyukai permainan ular naga, serta 8% atau 2 peserta didik mengenal dan menyukai permainan engklek.

b. *Analyze* Pendidik

Analisis kebutuhan pendidik adalah proses sistematis dalam mengumpulkan dan mengevaluasi informasi mengenai kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh pendidik serta konteks pendidikan mereka. Proses ini bertujuan untuk memahami kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kondisi nyata yang ada, sehingga dapat merancang strategi pengembangan yang tepat sasaran. Hasil wawancara dari narasumber, yaitu ibu Irayanti, S.Pd. SD:

1) Minat belajar peserta didik

Kurangnya antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, menurunnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta peningkatan perilaku tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung di karenakan akibat berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya variasi media pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual agar peserta didik tetap semangat dalam belajar. Hal tersebut juga di ungkapkan oleh ibu Irayanti selaku wali kelas V pada saat wawancara:

“Pada saat pembelajaran siswa sering merasa jenuh dan kurang minat dalam belajar karena media yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan buku cetak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.”<sup>47</sup>

## 2) Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan metode belajar bermain yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi peserta didik. Hasil wawancara dengan narasumber mengatakan:

“Metode belajar sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional belum pernah diterapkan di sekolah ini. Hal tersebut disebabkan karena guru Bahasa Indonesia belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, dan di sekolah belum tersedia media semacam itu.”<sup>48</sup>

## 3) Kebutuhan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tradisional sangat relevan dalam pendidikan dasar karena mampu merangsang imajinasi, meningkatkan partisipasi aktif, dan memberikan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal tersebut juga di ungkapkan narasumber pada saat wawancara:

“Media pembelajaran berbasis permainan tradisional sangat diperlukan karena dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, khususnya pada topik sinonim dan antonim. Dengan adanya media belajar sambil bermain yang disajikan secara sistematis dan menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif sehingga mampu

---

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Irayanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas v SDN 44 Rampoang (16 Mei 2025)

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Irayanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas v SDN 44 Rampoang (16 Mei 2025)

meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman mereka terhadap materi sinonim dan antonim.”<sup>49</sup>

c. *Analyze* Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan disekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi-materi apa saja yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran game based learning terintegrasi tradisional ini. Menurut narasumber selaku wali kelas v mengatakan bahwa :

“Sekolah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum ini, capaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V mencakup kemampuan memahami, mengidentifikasi, dan menggunakan kosakata sesuai konteks, termasuk pembelajaran sinonim dan antonim. Materi tersebut dinilai sangat relevan untuk dijadikan bahan pengembangan media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase C yang senang belajar melalui aktivitas bermain.”<sup>50</sup>

Setelah melakukan analisis kurikulum merdeka diperoleh bahwa di SDN 44 Rampoang adapun capaian pembelajaran materi sinonim dan antonim sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran:

Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.

---

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Irayanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas v SDN 44 Rampoang (16 Mei 2025)

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Irayanti, S.Pd.SD. selaku wali kelas v SDN 44 Rampoang (16 Mei 2025)

## 2. *State Objectives*

Tujuan belajar didapatkan dari alur tujuan pembelajaran, yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Adapun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yaitu:

Tujuan Pembelajaran:

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi kata sinonim dan kata antonim
- b. Peserta didik dapat menentukan makna sinonim dan antonim

Alur Tujuan Pembelajaran:

- a. Peserta didik dapat membedakan mana kata yang termasuk sinonim dan mana yang antonim
- b. Peserta didik dapat memahami sinonim dan antonim dari bacaan yang telah dibaca
- c. Peserta didik dapat membuat sinonim dan antonim dari kata yang ditentukan

## 3. *Select, Modify, Or Design Materials*

Peneliti memilih kartu kuartet sebagai media pembelajaran karena dari data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak mengenal dan menyukai permainan tradisional kartu kuartet. Kartu kuartet juga memiliki karakteristik yang menyenangkan, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Pada tahap desain media, peneliti mulai merancang bentuk dan isi kartu kuartet agar sesuai dengan tujuan pembelajaran materi sinonim dan antonim untuk peserta didik Fase C. Berikut merupakan tampilan desain media kartu kuartet:

1. Desain depan yang berisi:
  - a. Judul/tema
  - b. Kata kunci
  - c. Gambar animasi film kartun
2. Desain belakang yang berisi:
  - a. Logo UIN palopo
  - b. Logo PGMI UIN palopo
  - c. Gambar foto dari pengembang yang di kreatifkan
  - d. Nama pengembang

Desain ini dijadikan sebagai titik awal pengembangan, yang dimodifikasi agar lebih fungsional, menarik, dan kontekstual bagi peserta didik Fase C. Sumber gambar pendukung diperoleh dari platform internet, kemudian dimodifikasi oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva. judul/tema dan kata kunci pada media juga dimodifikasi menggunakan aplikasi canva. Desain bagian belakang kartu kuartet menggunakan foto peneliti yang telah diolah dengan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan daya tarik visual media. Desain ini dibuat untuk meningkatkan efektivitas media sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase C.

#### 4. *Utilize Material*

Setelah produk selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi produk. Uji validasi ini melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi dari tiap validator dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai aspek isi materi, penyajian materi, dan manfaat/kegunaan pada media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
<b>Isi/Materi</b>	Materi sinonim dan antonim sesuai dengan capaian pembelajaran Fase C	3
	Materi mudah dipahami	3
	Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari	3
<b>Penyajian Materi</b>	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	4
	Materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran	2
	Materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran	4
<b>Manfaat/Kegunaan</b>	Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran	3
	Materi dapat membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan	3

	Materi dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual	3
Total Skor		28
Rata-rata		3,11
Presentase		77,78%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil penilaian di atas menggambarkan hasil validasi materi yang menunjukkan besar presentase adalah 77,8% dengan kategori valid. Meskipun demikian, masih ada aspek yang harus diperbaiki yaitu : Memudahkan peserta didik lebih cepat memahami kata sinonim dan antonim

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, manfaat/kegunaan, dan daya tarik media *Game Based Learning* terintegrasi permainan tradisional kartu kuartet pada materi sinonim dan antonim.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
<b>Tampilan</b>	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram	3
	Tampilan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa	4
	Gambar media menggunakan tokoh-tokoh dari film animasi kartun yang dikenal siswa, sehingga membuat menarik	3
	Desain media rapi, berwarna, dan enak dipandang	3
	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah	3

	dibaca	
	Penempatan gambar yang tepat	4
<b>Manfaat/Kegunaan</b>	Media membantu siswa memahami materi sinonim dan antonim	3
	Media mendukung aktivitas belajar yang menyenangkan	4
	Media dapat digunakan secara berkelompok	4
<b>Daya Tarik</b>	Media membangkitkan minat belajar siswa	3
	Desain permainan membuat siswa aktif dan terlibat	4
	Karakter dalam gambar disukai peserta didik	3
	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4
Total Skor		45
Rata-rata		3,46
Presentase		86,5
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan di atas menggambarkan hasil validasi media yang menunjukkan besar presentase adalah 86,5% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada aspek yang harus diperbaiki yaitu:

- 1) Upayakan gambar sesuai dengan kata kunci
- 2) Warna font tema gunakan warna putih, dan warna kata kunci mengikuti background tema
- 3) Ganti jenis font
- 4) Ukuran kuartet 6,5 cm x 4,5 cm

## c. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Validasi materi dilakukan untuk menilai aspek isi materi, penyajian materi, dan manfaat/kegunaan pada media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
<b>Isi/Materi</b>	Materi sinonim dan antonim sesuai dengan capaian pembelajaran Fase C	3
	Materi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4
	Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari	4
	Materi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan	3
<b>Penyajian Materi</b>	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	3
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
	Tampilan materi menarik, tidak monoton, dan memberi semangat belajar kepada siswa	2
	Penggunaan istilah yang baku	4
<b>Manfaat/Kegunaan</b>	Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran	4
	Materi membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan	3
	Materi dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual	3
<b>Total Skor</b>		<b>37</b>

Rata-rata	3,36
Presentase	84,09
Kategori	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian di atas menggambarkan hasil validasi materi dan bahasa yang menunjukkan besar presentase adalah 84,09% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada aspek yang harus diperbaiki yaitu: Buat materi dalam bentuk menarik dan desain melalui canva

##### 5. *Require Learner Response*

Tahap ini merupakan uji coba yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan melalui pemberian soal pretest dan posttest kepada 25 peserta didik kelas V. Berikut ini merupakan hasil pretest dan postes siswa.

Tabel 4.4 Data Hasil Uji Coba Lapangan Peserta Didik

No.	Responden	Soal Tes		Hasil uji N-Gain	Kategori
		Sebelum	Sesudah		
1	AAG	40	85	0,75	Tinggi
2	SAK	10	75	0,72	Tinggi
3	NFI	50	90	0,80	Tinggi
4	NKH	45	85	0,73	Tinggi
5	AZZ	15	75	0,71	Tinggi
6	HA	50	95	0,90	Tinggi
7	MAR	30	80	0,71	Tinggi
8	KAJ	65	95	0,86	Tinggi
9	MI	45	85	0,73	Tinggi
10	AA	55	90	0,78	Tinggi
11	YA	40	85	0,75	Tinggi
12	ZZ	30	80	0,71	Tinggi

13	QA	60	95	0,88	Tinggi
14	DN	15	75	0,71	Tinggi
15	MAF	50	90	0,80	Tinggi
16	AH	30	80	0,71	Tinggi
17	AK	55	90	0,78	Tinggi
18	NK	65	95	0,86	Tinggi
19	RM	35	85	0,77	Tinggi
20	NA	60	90	0,88	Tinggi
21	ONI	55	90	0,78	Tinggi
22	AD	20	75	0,69	Sedang
23	MF	50	90	0,80	Tinggi
24	RD	60	95	0,88	Tinggi
25	AR	30	80	0,71	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		42,4	86,2	0,78	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa pemahaman belajar siswa sebelum menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 42,4 sedangkan pemahaman siswa setelah menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 86,2. Hasil uji N-gain menyatakan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang  $0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$  yaitu 1 siswa, dan yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi  $N\text{-gain} > 0,70$  yaitu 24 siswa. Sedangkan hasil uji N-gain skor sebesar 0,78 dengan kategori tinggi. Adapun hasil uji efektivitas produk sebesar 78% dengan kategori efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa kelas V SDN 44 Rampoang.

## 6. *Evaluation*

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional dengan menggunakan kartu kuartet pada materi sinonim dan antonim. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest, serta melalui penghitungan skor N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik dan keefktifan produk.

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.5, diperoleh bahwa rata-rata skor hasil pretest (sebelum menggunakan media pembelajaran) sebesar 42,4, sedangkan rata-rata skor posttest (setelah penggunaan media pembelajaran) meningkat secara signifikan menjadi 86,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tinggi terhadap pemahaman peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran materi sinonim dan antonim bagi peserta didik Fase C, khususnya kelas V SDN 44 Rampoang. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan mudah dipahami.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim bagi peserta didik Fase C di SDN 44 Rampoang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ASSURE, yang terdiri atas enam langkah, yaitu: *Analyze Learner*, *State Objectives*, *Select, Modify, Or Design Materials*, *Utilize Materials*, *Require Learner Response*, dan *Evaluation*.

Pada tahap pertama, yaitu *Analyze Learner*, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas V, yang termasuk dalam Fase C. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan berpikir konkret, senang belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, dan membutuhkan variasi media untuk meningkatkan pemahaman serta mengurangi kejenuhan belajar. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep sinonim dan antonim melalui metode pembelajaran konvensional.

Tahap kedua, *State Objectives*, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media, yakni agar peserta didik mampu memahami dan membedakan sinonim dan antonim dengan tepat melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Tujuan dirancang dengan merujuk pada capaian pembelajaran Fase C sesuai Kurikulum Merdeka.

Pada tahap ketiga, *Select, Modify, Or Design Materials*, peneliti memilih dan merancang media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional berupa kartu kuartet yang disesuaikan dengan materi sinonim dan antonim. Permainan kuartet dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang edukatif, dengan desain kartu yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Setiap kartu berisi kata yang harus dicocokkan dengan sinonim atau antonim yang sesuai. Proses desain juga mencakup penyusunan isi, instruksi permainan, dan tampilan visual, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media.

Tahap keempat, *Utilize Materials*, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan di dalam kelas. Pada tahap ini, media kartu kuartet digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mengukur keefektivan dan partisipasi peserta didik. Peserta didik memperoleh arahan panduan penggunaan media agar pelaksanaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Selanjutnya, pada tahap *Require Learner Response*, peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu kuartet. Respon aktif peserta didik terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti permainan, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi didorong untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan berinteraksi secara kolaboratif selama proses permainan berlangsung. Aktivitas permainan mengharuskan peserta didik untuk mencocokkan kata-kata yang memiliki

hubungan sinonim atau antonim, sekaligus mengasah kemampuan memahami makna kata dalam konteks yang tepat.

Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut agar media dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pembelajaran.

Dengan mengadaptasi model ASSURE, penelitian ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

1. ***Analyze learner* media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

Pada tahap *Analyze Learner*, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik Fase C di SDN 44 Rampoang dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas V sebagian besar peserta didik mengalami kejenuhan belajar karena metode yang digunakan sebelumnya cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Menurut Santoso, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya interaksi

dan keterlibatan aktif.<sup>51</sup> Selain itu, partisipasi belajar siswa masih kurang optimal. Mayoritas siswa menyatakan sering merasa bosan dengan metode ceramah di kelas dan merasa bahwa pembelajaran dengan buku cetak saja kurang menarik. Menurut hasil penelitian oleh Ningtyas, penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan penguasaan materi.<sup>52</sup> Sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan aktivitas bermain, khususnya melalui permainan yang familiar bagi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar dengan metode yang interaktif dan partisipatif dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal dalam buku cetak.

Keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran melalui permainan edukatif juga tercermin dari tingginya antusiasme mereka terhadap aktivitas bermain yang dikaitkan dengan materi pelajaran, khususnya permainan tradisional yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik juga mengatakan bahwan kurangnya inovasi dalam penggunaan bahan ajar akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> M Santoso, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta CV Andi Offset, 2017).

<sup>52</sup> Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, dkk, "Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya," *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 89–100, <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>.

<sup>53</sup> Siti Suprihatin and Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (2020): 65–72, <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan media pembelajaran berbasis *game based learning* yang dipadukan dengan permainan tradisional terbukti relevan dan diperlukan guna meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi sinonim dan antonim.

**2. *State objectives* media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

Tahap *State Objectives* dalam penelitian ini merupakan bagian penting setelah analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar dalam pengembangan media *game based learning* terintegrasi permainan tradisional. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sistematis berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik Fase C di SDN 44 Rampoang.

Tujuan tersebut difokuskan untuk membantu peserta didik memahami dan menggunakan kata-kata sinonim dan antonim secara kontekstual melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna. Perumusan tujuan ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik, yaitu pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual lebih efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Istiqomah dkk. yang menyatakan bahwa perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur sangat berpengaruh terhadap efektivitas

media yang dikembangkan dan mempermudah dalam menentukan metode dan evaluasi pembelajaran.<sup>54</sup>

Menurut *Clark*, menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, melainkan pada seberapa relevan dan terukurnya tujuan pembelajaran yang menjadi dasarnya.<sup>55</sup> Dalam konteks pengembangan media berbasis model ASSURE, Hidayat dan Nizar menekankan bahwa perumusan tujuan pembelajaran merupakan titik awal yang sangat menentukan keberhasilan keseluruhan proses pengembangan media.<sup>56</sup>

Dengan demikian, rumusan tujuan pembelajaran dalam tahap ini berfungsi sebagai fondasi penting dalam pengembangan media pembelajaran *game based learning*, karena memastikan bahwa proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### **3. Select, modify, or design materials media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

Tahap *Select, Modify, or Design Materials* merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan memilih,

---

<sup>54</sup> Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Azwary, "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."

<sup>55</sup> Richard E. Clark, "Learning from Media: Arguments, Analysis, and Evidence," *Review of Educational Research*, vol. 91, no. 4 (2021): 445–459.

<sup>56</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "2. Evaluasi," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel\\_Addie\\_Analysis\\_Design\\_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLRsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJC760ebbIAdoPY6Ujp](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLRsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJC760ebbIAdoPY6Ujp).

menyesuaikan, atau merancang bahan ajar berdasarkan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN 44 Rampoang, ditemukan bahwa siswa merasa jenuh dengan metode ceramah dan kurang tertarik jika pembelajaran tidak melibatkan aktivitas bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan memodifikasi permainan kuartet sebagai alat bantu belajar pada materi sinonim dan antonim.

Menurut Supriyanto dan Lestari, pemilihan bahan ajar harus berangkat dari kebutuhan belajar siswa, bukan hanya mengikuti kurikulum semata, agar materi dapat diserap secara optimal melalui pengalaman yang relevan. Sejalan dengan itu, Rahayu dan Wijayanti menyatakan bahwa media yang didesain berdasarkan kebutuhan peserta didik cenderung lebih efektif karena sesuai dengan gaya belajar dan lingkungan tempat siswa berkembang.<sup>57</sup>

Pratiwi dan Syamsudin juga menekankan bahwa desain media pembelajaran harus mampu menjawab kebutuhan siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif, terutama jika pembelajaran selama ini bersifat satu arah dan monoton. Dalam hal ini, permainan kuartet yang dirancang tidak hanya menyampaikan materi secara menyenangkan, tetapi juga menjadi solusi atas kejenuhan belajar yang dihadapi siswa selama ini.

#### **4. *Utilize materials* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

---

<sup>57</sup> Rahayu dan Wijayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kebutuhan Peserta Didik," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 13, no. 1 (2023): 51–60.

Tahap Utilize Materials merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan kuartet yang telah dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik memahami materi sinonim dan antonim. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diberikan panduan awal mengenai cara menggunakan media, dilanjutkan dengan simulasi permainan kuartet yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran mengenai sinonim dan antonim. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami cara kerja media dan mampu mengikuti alur permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Penggunaan media secara langsung memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dan materi ajar. Rahman, Mulyani, dan Hidayat menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana peserta didik dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam proses penggunaannya.<sup>58</sup> Media yang bersifat interaktif cenderung lebih mampu menarik perhatian dan pemahaman peserta didik.

Sejalan dengan hasil observasi selama proses uji coba, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media tersebut. Mereka tidak hanya aktif mengikuti permainan, tetapi juga mampu memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman bermain. Media yang dikembangkan telah dimanfaatkan secara menyeluruh sesuai dengan

---

<sup>58</sup> Rahman, A., Mulyani, E., & Hidayat, D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–126.

rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses *utilize materials* telah berjalan secara efektif dan sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik.

Selain itu, penggunaan permainan kuartet sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi sinonim dan antonim juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Astuti dan Firmansyah juga menekankan bahwa keberhasilan implementasi media sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memfasilitasi dan memanfaatkan media sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.<sup>59</sup>

Dengan demikian, tahap *Utilize Materials* dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

##### **5. *Require learner response* media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

Pada tahap penelitian ini, media permainan kuartet tidak hanya digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai sarana yang dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Respons peserta didik dalam pembelajaran terlihat melalui berbagai aktivitas, seperti keterlibatan dalam diskusi kelompok, kemampuan menyusun pasangan kartu sinonim dan

---

<sup>59</sup> Astuti, N., & Firmansyah, R. (2020). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 55–63.

antonim, serta partisipasi aktif selama permainan berlangsung. Aktivitas-aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama secara konstruktif. Respons yang muncul menjadi indikator bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara interaktif dan partisipatif.

Setyaningsih dan Wahyuni dalam penelitiannya menjelaskan bahwa respon aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan adanya keterlibatan emosional dan kognitif yang tinggi, yang secara langsung berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar.<sup>60</sup> Berdasarkan hasil selama proses uji coba media, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons yang positif dan aktif. Mereka tidak hanya mengikuti alur permainan, tetapi juga menunjukkan antusiasme dalam menyampaikan jawaban dan mengonfirmasi pemahamannya terhadap sinonim dan antonim.

Menurut Pratama dan Lestari yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menuntut respons peserta didik secara langsung mampu meningkatkan daya serap materi karena terjadi interaksi dua arah antara peserta didik dan media, serta antara peserta didik dan guru.<sup>61</sup> Tahap *Require Learner Response* dalam penelitian ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Respons yang diberikan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung menjadi cerminan keberhasilan media dalam mendorong

---

<sup>60</sup> Setyaningsih, N., & Wahyuni, D. (2022). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Respons dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 88–96.

<sup>61</sup> Pratama, Y. A., & Lestari, I. (2021). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Respon dan Partisipasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 133–140.

partisipasi serta meningkatkan pemahaman terhadap materi sinonim dan antonim secara menyenangkan dan bermakna.

**6. *Evaluation* media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim terhadap peserta didik fase C di SDN 44 Rampoang**

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional kuartet yang telah dikembangkan. Evaluasi mencakup validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik. Hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran terasa seperti bermain, tetapi tetap memberikan pemahaman terhadap materi sinonim dan antonim. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa secara signifikan.

Untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, dilakukan pemberian pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan skor yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai rendah pada pretest menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan kuartet. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam

memahami konsep sinonim dan antonim. Hasil ini mendukung bahwa media tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sesuai tujuan pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Game Based Learning* terintegrasi permainan tradisional pada materi sinonim dan antonim untuk peserta didik Fase C di SDN 44 Rampoang dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peserta didik Fase C di SDN 44 Rampoang menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Sebanyak 88% menyatakan sangat suka belajar sambil bermain, dan 76% menyukai game edukasi. Selain itu, 56% menyukai permainan tradisional. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang interaktif dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang inovatif karena selama ini pembelajaran masih bergantung pada buku teks.
2. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Tujuan tersebut meliputi kemampuan mengenali, membedakan, dan menggunakan kata sinonim dan antonim dalam kalimat. Media yang dikembangkan terbukti mendukung pencapaian tujuan ini dengan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.
3. Peneliti memilih kartu kuartet sebagai media pembelajaran karena paling disukai oleh peserta didik. Desain awal media dimodifikasi agar sesuai dengan materi pembelajaran, seperti menambahkan gambar pendukung,

kategori kata, dan kata kunci. Validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dan layak digunakan.

4. Media digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil yang positif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media menarik, bermanfaat, dan efektif digunakan. Saran dari para validator digunakan untuk memperbaiki desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik, termasuk perbaikan pada ukuran, font, dan warna.
5. Media mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlibat secara langsung dan antusias saat menggunakan media. Hasil uji pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor pretest 42,4 dan posttest 86,2. Nilai N-Gain sebesar 0,78 menunjukkan media sangat efektif.
6. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik. Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim. Media ini mampu meningkatkan pemahaman materi sinonim dan antonim dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran melalui media ini karena menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah dipahami.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat disesuaikan dengan materi lainnya.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap implementasi media pembelajaran inovatif, khususnya media berbasis permainan tradisional seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta alat peraga yang mendukung proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional pada materi atau jenjang yang berbeda, dan lakukan uji coba pada kelas atau jenjang yang berbeda untuk melihat perkembangan dan konsistensi efektivitas media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-adawiah, Maria Qibthi, Nurdin Kaso, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, and Iain Palopo. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Pendahuluan" 13, no. 3 (2024): 145–52.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Ajeng, d. n. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw Berbantuan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Ips Kelas v sdn 01 Sidoarjo Kabupaten way kanan, Lampung* (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).
- Amaliyah, Aam, and Azwar Rahmat. "Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan." *At-Ta`Dib* 5, no. 1 (2021): 28–45. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v5i1.19598>.
- Astuti, Ruli. *Buku Ajar Bahasa Indonesia MI/SD. Buku Ajar Bahasa Indonesia MI/SD*, 2017. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-69-0>.
- Aulia, Ismi, and Hotma Siregar. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Materi Sinonim Dan Antonim Melalui Media Wordwall Di Kelas V Upt Sdn 064974 Kecamatan Medan Tembung ." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 399–411.
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023): 183–94. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>.
- Damayanti, Syafira Nur, Fathia Hanif Tiaraningrum, Jefri Nurefendi, and Eta Yuni Lestari. "Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia." *Jurnal Bina Desa* 5, no. 1 (2023): 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>.
- Ekawardhana, Nattaya Emerald. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference." *Seminar Nasional Ilmu Terapan* 1, no. 1 (2020): 1–7.
- Endang, Demas Marsudi, Padmini Suwarni, and Pusat Perbukuan. *Bahasa Dan Sastra Indonesia Bahasa Dan Sastra Indonesia Bahasa Dan Sastra Indonesia 2 Bahasa Dan Sastra Indonesia 2*, 2019.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2

(2023): 1–17.

Fitri, Tyara Deselpa, and Fahmi Surya Adikara. “Pengembangan Media MONISA ‘ Monopoli Bahasa Indonesia ’ Materi Sinonim Dan Antonim Di Kelas V SD Negeri 239 Palembang” 4, no. 3 (2025): 502–9.

Haryanti, Gustia. *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA - Google Books*. September, 2024.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “2. Evaluasi.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel\\_Addie\\_Analysis\\_Design\\_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJCUC760ebbIAdoPY6Ujp](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJCUC760ebbIAdoPY6Ujp).

Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

Maryanti, Elis, Asep Sukenda Ekok, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

Mirawati, Baderiah, Fingki Tandi, Salmilah, and Firman. “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinestesia* Vol.12, no. No.1 (2022): 165–77. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/166%0Ahttps://www.sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/download/166/55>.

Moto, Maklonia Meling. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

Munir, Nilam Permatasari. “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167–78. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

Nursamsi, Sukmawaty, and Edhy Rustan. “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Kontekstual Pada Siswa Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua.” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 29–38. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.34>.

- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>.
- Pendidikan, Jurnal, Islam Anak, and Usia Dini. "A s - S A B I Q U N" 6, no. September 2024 (n.d.): 896–908.
- Purwaningsih, Ernawata. "Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan." *Jantra* I, no. 1 (2006): 40–46.
- Putra, I Kadek Marsiana, and Kadek Aria Prima Dewi PF. "Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Dalam Pendidikan." *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra* 8, no. 1 (2018): 22–33. <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i1.1036>.
- Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 181–96. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.
- SIREGAR. "Design Learning Media of Traditional Game Quartet Card for Elementary School History Figures in the Resistance to the Netherland." *International Conference on Elementary Education in the Future Challenge*, 2022, 213–23. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt>.
- Siti Rodi'ah, Isatul Hasanah,. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2, no. 2 (2021): 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>.
- Suprihatin, Siti, and Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (2020): 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.
- Surahmawan, Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida Arumawati, Lita Ratna Palupi, Retno Widyaningrum, and Vika Puji Cahyani. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia." *Pisces* 1 (2021): 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.
- Suryana, N., and D. Indrawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gaprek Kaleng Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas Iii Sd." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2018): 219–28.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini Kartini, Mustafa Mustafa, Mawardi Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, and Nirwana Nurdjan. "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada

- Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540–46.
- Tawakal, Gazali, and Muhammad Ihsan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Torasila, Dirgahayu, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarunding." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 311. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306%0Ahttps://p3i.my.d/index.php/refleksi/article/download/306/297>.
- Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, dkk. "Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya." *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>.
- Wijayanti, Novita, Aan Nurhasanah, and Febby Fajar Nugraha. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Aquinas*, no. 2 (2023): 124–33. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>.
- Wijayanti, Titis Arum. "Pengembangan Permainan Tradisional" 09, no. September (2020): 10–31.
- Word, Edukasi, Wall Pada, Materi Pecahan, Untuk Siswa, and Sekolah Dasar. "An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 4, Nomor 2, Desember 2024" 4 (2024): 290–95.
- Wulan, S, F Zainuddin, M Yamin, S Selviana, and ... "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute." *Jurnal Pendidikan ...* 12, no. 4 (2024): 211–22. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/299/290>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yanti, Dini Widiya, and Rika Partika Sari. "Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bengkulu." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2019): 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3508>.
- Yuniastuti et al. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*. Vol. 000, 2021.

Zainab, Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani. "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 10–20. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

# LAMPIRAN

*Lampiran 1 : Surat Izin Meneliti*



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
 Telp/Fax : (0471) 320048, Email : dpmpptsp@palopikota.go.id, Website : http://dpmpptsp.palopikota.go.id

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 NOMOR : 500.16.7.2/2025.0477/IP/DPMPPTSP

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama	: NADIA A. KUNNA
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dusun Bajo, Kec. Walenrang Timur, Kab. Luwu
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102050050

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44 RAMPOANG**

Lokasi Penelitian	: SD Negeri 44 Rampoang Palopo
Lamanya Penelitian	: 24 April 2025 s.d. 24 Juli 2025

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo or Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bila mana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 24 April 2025

  
 Ditetapkan secara elektronik oleh :  
 Kepala DPMPPTSP Kota Palopo  
**SYAMURIADI NUR, S.STP**  
 Pangkat : Penata IV/a  
 NIP : 19850211 200312 1 002

**Tembusan, Kepada Yth.:**

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SWIG
3. Kapolres Palopo
4. Kepala Badan Kewilayahan Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Dokumen ini dibundling secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSfE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSISN)



Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Kurang Relevan
- 2 = Cukup Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

**Tabel Penilaian**

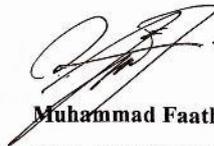
No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber.					
5.	Secara butir pedoman angket dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional.				✓	
7.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik.				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,



**Muhammad Faathir Husain Misba, M. Pd.**

**NIP. 199111212025051004**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*  
TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM  
DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44 RAMPOANG**

---

---

**Nama Validator** : Muhammad Faathir Husain Misba, M. Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional Pada Materi Sinonim Dan Antonim Terhadap Peserta Didik Fase C SDN 44 Rampoang*" oleh Nadia A.Kunna Nim: 2102050050 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**B. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *game based learning* terintegrasi permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran atau revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang \_\_\_\_\_ telah \_\_\_\_\_ disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = Kurang Relevan
- 2 = Cukup Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

**Tabel Penilaian**

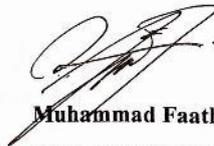
No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber.				✓	
5.	Secara butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran game based learning terintegrasi permainan tradisional.				✓	
7.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik.				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,



**Muhammad Faathir Husain Misba, M. Pd.**

**NIP. 199111212025051004**

*Lampiran 3 : Lembar Angket Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*  
TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM DAN  
ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44 RAMPOANG**

---

---

**(Instrumen Angket Siswa Kelas V SDN 44 Rampoang)**

Nama Siswa : *Alika Anastasia*

Nama Sekolah : *SDN 44 Rampoang*

**Pengantar**

Kepada Adik-Adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional. Untuk partisipasi Adik-Adik peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

**A. Aspek Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia**

1. Apakah kamu menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia?
  - a. Sangat suka
  - Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
2. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar Bahasa Indonesia?
  - a. Tidak, saya mudah memahami Bahasa Indonesia
  - Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami Bahasa Indonesia
3. Bagaimana cara belajar Bahasa Indonesia yang paling kamu sukai?
  - a. Belajar dengan menonton video dan animasi
  - b. Melakukan eksperimen atau praktik langsung
  - c. Membaca buku
  - Belajar sambil bermain yang berhubungan dengan Bahasa Indonesia
4. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah kamu pernah belajar tentang sinonim dan antonim?
  - Ya, saya sudah belajar tentang sinonim dan antonim
  - b. Tidak, saya belum pernah belajar tentang sinonim dan antonim
  - c. Saya hanya pernah mendengar istilah sinonim dan antonim, tetapi belum mempelajarinya
  - d. Saya tidak tau apa itu sinonim dan antonim
5. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar sinonim dan antonim?
  - a. Tidak, saya mudah memahami materi sinonim dan antonim
  - Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami materi sinonim dan antonim

**B. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran**

6. Apakah kamu lebih suka belajar dengan menggunakan buku cetak atau belajar sambil bermain?
  - Lebih suka belajar sambil bermain karena lebih interaktif
  - b. Lebih suka buku cetak karena lebih mudah dipahami

- c. Kombinasi keduanya agar lebih mudah dipahami  
 d. Tidak masalah, yang penting materinya jelas
7. Bagaimana cara belajar yang paling kamu sukai?
- a. Membaca buku cetak  
 b. Melihat video pembelajaran  
 c. Belajar sambil bermain (game edukasi)  
 d. Melakukan eksperimen atau praktik langsung
8. Jika ada pembelajaran yang berbasis permainan tradisional, apakah kamu tertarik menggunakannya?
- a. Sangat tertarik  
 b. Tertarik  
 c. Biasa saja  
 d. Tidak tertarik

### C. Aspek Permainan Tradisional

9. Apakah kamu suka belajar sambil bermain?
- a. Sangat suka  
 b. Suka  
 c. Biasa saja  
 d. Tidak suka
10. Apakah kamu pernah belajar menggunakan permainan tradisional dalam materi sinonim dan antonim?
- a. Ya, saya pernah belajar dengan permainan tradisional, dan itu sangat membantu memahami sinonim dan antonim.  
 b. Ya, saya pernah, tetapi saya kurang menyukai belajar sambil bermain yang menggunakan permainan tradisional.  
 c. Tidak, saya belum pernah belajar dengan permainan tradisional, tetapi saya ingin mencobanya.  
 d. Tidak, saya belum pernah dan saya lebih suka media pembelajaran lain.
11. Apakah kamu tertarik jika belajar sinonim dan antonim dengan permainan tradisional?
- a. Sangat tertarik  
 b. Tertarik

12. Jika guru mengajarkan Bahasa Indonesia tentang materi sinonim dan antonim menggunakan permainan tradisional, bagaimana perasaanmu?

- a. Sangat senang dan bersemangat
- b. Senang, tetapi tetap ingin belajar teori juga
- c. Tidak masalah
- d. Kurang suka

**D. Aspek Keterampilan Proses Bahasa Indonesia**

13. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami sinonim dan antonim dengan belajar sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional?

- a. Sangat mudah
- b. Cukup mudah
- c. Biasa saja
- d. Sulit

14. Apakah kamu lebih termotivasi belajar sambil bermain dibandingkan dengan metode biasa?

- a. Sangat termotivasi
- b. Cukup termotivasi
- c. Biasa saja
- d. Tidak termotivasi

15. Apakah kamu lebih menyukai belajar sambil bermain menggunakan permainan tradisional atau modern?

- a. Saya lebih menyukai permainan tradisional
- b. Saya lebih menyukai permainan modern
- c. Saya menyukai keduanya
- d. Saya tidak menyukai keduanya

**E. Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi Permainan Tradisional**

16. Apakah kamu tertarik belajar sinonim dan antonim menggunakan pembelajaran sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Biasa saja
- d. Tidak tertarik

17. Jika guru menggunakan pembelajaran sambil bermain yang terintegrasi dengan permainan tradisional dalam materi sinonim dan antonim saat proses pembelajaran, bagaimana perasaanmu?

- a. Sangat senang dan bersemangat
- b. Senang, tetapi lebih suka mendengarkan penjelasan juga
- c. Tidak masalah, asalkan tidak terlalu sering
- d. Kurang suka, lebih memilih belajar teori

18. Permainan tradisional apa yang Anda kenal dan sukai?

- a. Engklek
- b. Ular Naga
- c. Kuartet
- d. Benteng

*Lampiran 4 :Lembar Wawancara Guru*

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*  
TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI SINONIM  
DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44  
RAMPOANG**

**(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas V SDN 44 Rampoang)**

1. Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ini?
2. Apakah dikelas ini sudah belajar materi sinonim dan antonim?
3. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi Sinonim dan Antonim?
4. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
5. Media pembelajaran seperti apa yang biasanya Ibu gunakan dalam mengajarkan materi Sinonim dan Antonim?
6. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam mengajarkan materi sinonim dan antonim?
7. Menurut Ibu, apakah permainan tradisional dapat membantu siswa dalam memahami materi Sinonim dan Antonim?
8. Jika permainan tradisional di integrasikan dalam pembelajaran, menurut Ibu, apakah akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran biasa?
9. Apakah Ibu setuju apabila dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan terintegrasi tradisional?
10. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional dalam mengajar Sinonim dan Antonim?
11. Menurut Ibu, apakah media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional cocok jika diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi sinonim dan antonim?
12. Apa keuntungan yang menurut Ibu bisa diperoleh jika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam mengajar Sinonim dan Antonim?

*Lampiran 5 : Lembar Validasi Produk*

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED  
LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI  
SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C DI SDN 44  
RAMPOANG**

Nama Mahasiswa : Nadia A.Kunna  
 Nim : 2102050050  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.  
 Bidang Keahlian : Ahli Materi  
 Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik                  2: Cukup baik                  3: baik                  4: Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Isi/Materi</b>				
	Materi sinonim dan antonim sesuai dengan <del>capaian</del> capaian pembelajaran Fase C			✓	
	Materi mudah dipahami			✓	
	Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari			✓	
<b>2</b>	<b>Penyajian Materi</b>				
	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik				✓
	Materi yang disampaikan sesuai dengan <del>capaian</del> capaian pembelajaran.		✓		
	Tampilan materi menarik, tidak monoton, dan memberi semangat belajar kepada siswa.				✓
<b>3</b>	<b>Manfaat/Kegunaan</b>				
	Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran			✓	
	Materi dapat membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan			✓	
	Materi dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual			✓	



**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED  
LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI  
SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C DI SDN 44  
RAMPOANG**

Nama Mahasiswa : Nadia A.Kunna  
 Nim : 2102050050  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Nama Validator : Nur Fakhrunnisaa, S.pd., M.Pd  
 Bidang Keahlian : Ahli Media  
 Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik    2: Cukup baik    3: baik    4: Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Tampilan</b>				
	a. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram			✓	
	b. Tampilan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa				✓
	c. Gambar media menggunakan tokoh-tokoh dari film animasi kartun yang dikenal siswa, sehingga membuat menarik			✓	
	d. Desain media rapi, berwarna, dan enak dipandang			✓	
	e. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓	
	f. Penempatan gambar yang tepat				✓
<b>2</b>	<b>Manfaat/Kegunaan</b>				
	a. Media membantu siswa memahami materi sinonim dan antonim			✓	
	b. Media mendukung aktivitas belajar yang menyenangkan				✓
	c. Media dapat digunakan secara berkelompok				✓
<b>3</b>	<b>Daya Tarik</b>				
	a. Media membangkitkan minat belajar siswa			✓	
	b. Desain permainan membuat siswa aktif dan terlibat				✓
	c. Karakter dalam gambar disukai peserta didik			✓	
	d. Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓

**Kesimpulan:**

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Tidak layak digunakan di lapangan

**Komentar dan Saran**

1. Upayakan gambar sesuai kata kunci
2. warna font tema gunakan warna putih, dan warna kata kunci mengikuti background tema
3. Ganti jenis font.
4. ukuran kwartet 6,5 cm x 9,5 cm

Palopo, Juli 2025

**Ahli Media**



**Nur Fakhri Munisaa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199304092020122019

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN  
GAME BASED LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL  
PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK  
FASE C DI SDN 44 RAMPOANG**

Nama Mahasiswa : Nadia A.Kunna  
 Nim : 2102050050  
 Prodi : Pendidikan Guru Madarrasah Ibtidaiyah  
 Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
 Bidang Keahlian : Ahli Materi dan Bahasa  
 Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap sumber belajar dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik      2: Cukup baik      3: baik      4: Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Isi/Materi</b>				
	Materi sinonim dan antonim sesuai capaian pembelajaran Fase C			✓	
	Materi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik				✓
	Materi berkaitan erat dengan sinonim dan antonim dalam kehidupan sehari-hari				✓
	Materi mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan			✓	
<b>2</b>	<b>Penyajian Materi</b>				
	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik			✓	
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
	Tampilan materi menarik, tidak monoton, dan memberi semangat belajar kepada siswa		✓		
	Penggunaan istilah yang baku				✓
<b>3</b>	<b>Manfaat/Kegunaan</b>				
	Sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran				✓
	Materi membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim secara menyenangkan			✓	
	Materi mendukung kegiatan pembelajaran secara kontekstual			✓	

**Kesimpulan:**

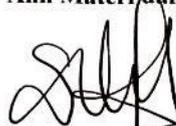
- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Tidak layak digunakan di lapangan

**Komentar dan Saran**

Buat materi dalam bentuk menarik.  
Desain melalui canva

Palopo, Juli 2025

**Ahli Materi dan Bahasa**



**Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198803262020122011

*Lampiran 6 : Hasil Pretest Uji Efektivitas produk*

**SOAL PRE-TEST PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED  
LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI  
SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C SDN 44  
RAMPOANG**

---

**A. Identitas**

Nama Siswa : Rafli Maulana  
Kelas : V  
Waktu : 30 Menit  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

**B. Pengantar**

Kepada Adik-Adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk menjawab soal pre-test ini dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi sinonim dan antonim sebelum menggunakan media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

**C. Petunjuk**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
2. Jawablah setiap pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan lengkap.
3. Kerjakan soal-soal ini sesuai dengan pengetahuanmu sendiri.

**D. Kerjakan soal-soal berikut dengan jawaban yang jelas dan tepat!**

1. Antonim dari kata tidur adalah.....
  - a. Bangkit
  - b. Ribut
  - c. Penipu
  - d. Menatap
2. Dibawah ini merupakan sinonim dari kata bahagia *kecuali*.....
  - a. Senang
  - b. Gembira
  - c. Pandai
  - d. Ceria

3. Kata dingin merupakan antonim dari kata panas. (B/S)
4. Sinonim merupakan lawan kata sedangkan antonim merupakan persamaan kata. (B/S)
5. Sinonim dari kata rajin adalah kata riang (B/S)
6. Pasangkan kata antonim dibawah ini dengan tepat!
- Diam ————— Penipu
  - Panas ————— Bersuara
  - Jujur ————— Gugur
  - Tidur ————— Sejuk
  - Hidup ————— Sadar
7. Pasangkan kata sinonim dibawah ini dengan tepat!
- Bahagia ————— Cerdas
  - Berbicara ————— Senang
  - Rajin ————— Menganati
  - Melihat ————— Giat
  - Pintar ————— Bertutur
8. Meskipun hasil ujiannya cukup baik, ia tetap berusaha agar lebih..... lagi tahun depan.
9. Lawan kata dari kata **cepat** adalah.....
10. Sinonim dari kata **indah** adalah.....

**Lampiran 7 : Hasil Posttest Uji Efektivitas Produk**

**SOAL POST-TEST PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*  
BASED LEARNING TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
MATERI SINONIM DAN ANTONIM TERHADAP PESERTA DIDIK FASE C  
SDN 44 RAMPOANG**

---

**A. Identitas**

Nama Siswa : Radit  
 Kelas : V  
 Waktu : 30 Menit  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

**B. Pengantar**

Kepada Adik-Adik kelas V yang sangat, peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk menjawab soal pre-test ini dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi sinonim dan antonim sebelum menggunakan media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

**C. Petunjuk**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
2. Jawablah setiap pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan lengkap.
3. Kerjakan soal-soal ini sesuai dengan pengetahuanmu sendiri.

**D. Kerjakan soal-soal berikut dengan jawaban yang jelas dan tepat!**

1. Antonim dari kata tidur adalah.....
  - a. Bangkit
  - b. Ribut
  - c. Penipu
  - d. Menatap
2. Dibawah ini merupakan sinonim dari kata bahagia *kecualli*.....
  - a. Senang
  - b. Gembira
  - c. Pandai
  - d. Ceria

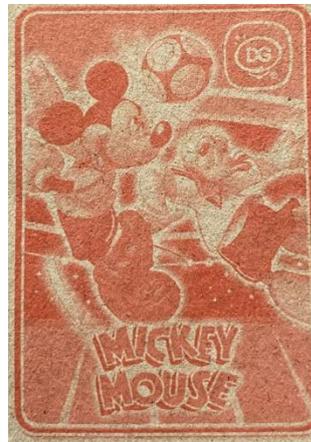
3. Kata dingin merupakan antonim dari kata panas. (B/S)
4. Sinonim merupakan lawan kata sedangkan antonim merupakan persamaan kata. (B/S)
5. Sinonim dari kata rajin adalah kata riang (B/S)
6. Pasangkan kata antonim dibawah ini dengan tepat!
- Diam ————— Penipu
  - Panas ————— Bersuara
  - Jujur ————— Gugur
  - Tidur ————— Sejuk
  - Hidup ————— Sadar
7. Pasangkan kata sinonim dibawah ini dengan tepat!
- Bahagia ————— Cerdas
  - Berbicara ————— Senang
  - Rajin ————— Menganati
  - Melihat ————— Giat
  - Pintar ————— Bertutur
8. Meskipun hasil ujiannya cukup baik, ia tetap berusaha agar lebih Pintar lagi tahun depan.
9. Lawan kata dari kata cepat adalah Lambat
10. Sinonim dari kata indah adalah Bersih

*Lampiran 8 : Rancangan Produk*

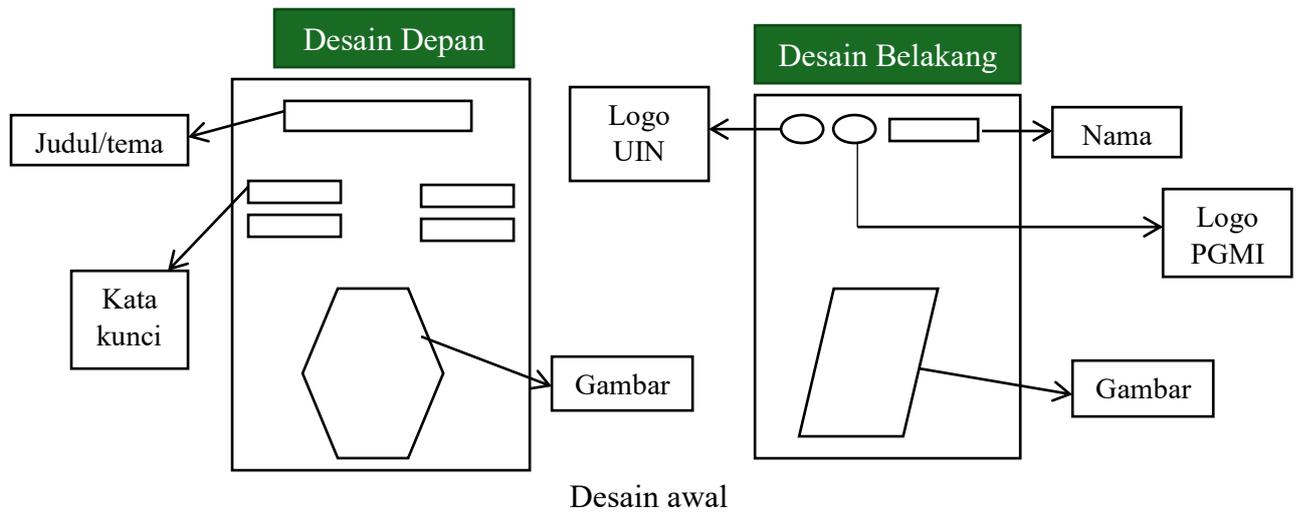
Tampilan Depan



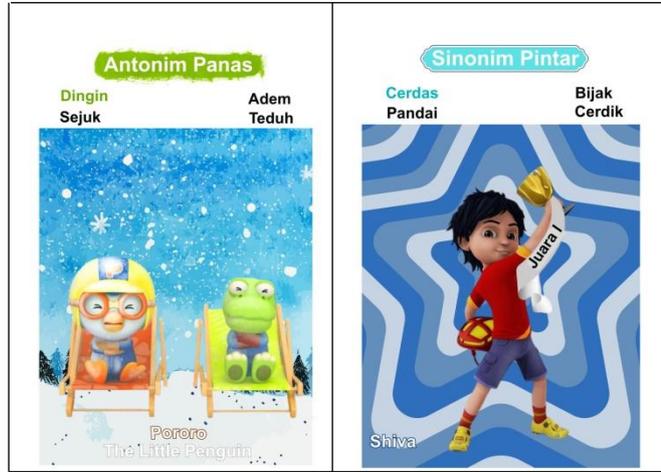
Tampilan Belakang



Contoh kartu kuartet original



## Tampilan Depan



## Tampilan Belakang



Desain kartu kuartet jadi

*Lampiran 9 : Modul ajar*

**MODUL AJAR BAHASA INDONESIA**

**1. INFORMASI UMUM**

<b>A. Identitas Modul</b>	
Nama Penyusun	Nadia A.Kunna
Instansi	SDN 44 Rampoang
Tahun	2024/2025
Fase	C
Alokasi Waktu	1 x 35 Menit

<b>B. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>
Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.

<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li> <li>2. Berkebinekaan global,</li> <li>3. Bergotong-royong,</li> <li>4. Mandiri</li> <li>5. Kreatif</li> </ol>

<b>D. TARGET PESERTA DIDIK:</b>
Peserta didik Reguler
<b>Jumlah Siswa:</b>
25 Peserta didik
<b>Mode Pembelajaran</b>
Tatap muka

<b>SARANA DAN PRASARANA</b>	
Alat dan bahan	Papan tulis dan buku cetak
Media	Kartu kuartet
<b>MODEL PEMBELAJARAN</b>	
Game Based Learning	

**2. KOMPETENSI INTI**

<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
a. Peserta didik dapat mengidentifikasi kata sinonim dan kata antonim

b. Peserta didik dapat menentukan makna sinonim dan antonim		
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>		
Dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan peserta didik mampu memahami materi sinonim dan antonim		
<b>C. KEGIATAN INTI</b>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan :</b>		
Orientas  Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik</li> <li>2. Guru dan peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	5 Menit
<b>Inti :</b>		
Pemberian Rangsangan (stimulation)	Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, memperlihatkan kartu kuartet, dan menjelaskan aturan mainnya Tujuan permainan: mengumpulkan set 4 kartu yang memiliki hubungan sinonim atau antonim	5 Menit
Identifikasi masalah (problem stement)	Guru memberi contoh kata, misalnya “bahagia” – “senang” (sinonim) dan “panas” – “dingin” (antonim). Peserta didik diminta menebak jenis kata tersebut	10 Menit
Pengumpulan data (data collection)	Tiap kelompok memainkan kartu kuartet sesuai aturan: -Siswa meminta kartu kepada anggota kelompok lain untuk melengkapi set 4 kartu sinonim/antonim. - Jika berhasil mengumpulkan set, kelompok mendapat poin  Guru memantau dan membantu jika ada kata yang belum dipahami siswa	25 Menit
Pengolahan data (data processing)	Kelompok mengelompokkan set kartu yang terkumpul menjadi kategori sinonim atau antonim	5 Menit
Pembuktian	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil set	10 Menit

(verification)	kartu yang mereka kumpulkan Guru memberikan klarifikasi jika ada kesalahan	
Menarik kesimpulan (Generalization)	Guru menyimpulkan materi tentang sinonim dan antonim berdasarkan permainan yang telah dilakukan	10 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang menang</li> <li>2. Menyampaikan materi berikutnya</li> <li>3. Berdoa penutup</li> </ol>	10 Menit

Mengetahui

Palopo, 28 Juli 2025

Kepala Sekolah

Guru Kelas

**AHMAD DAIS ,S.Pd. SD**

**IRAYANTI, S.Pd. SD**

NIP.

NIP.

*Lampiran 10 : Buku Panduan Bermain Kuartet*



## Langkah-Langkah Bermain Kartu Kuartet

### 1. Persiapan



- Kocok semua kartu kuartet yang berjumlah 40 kartu
- Bagikan kartu kepada setiap pemain secara merata. Sisa kartu diletakkan di tengah sebagai tumpukan
- Tentukan pemain pertama dengan cara menentukan nilai tertinggi atau terendah dari kartu dari setiap pemain

### 2. Cara Bermain



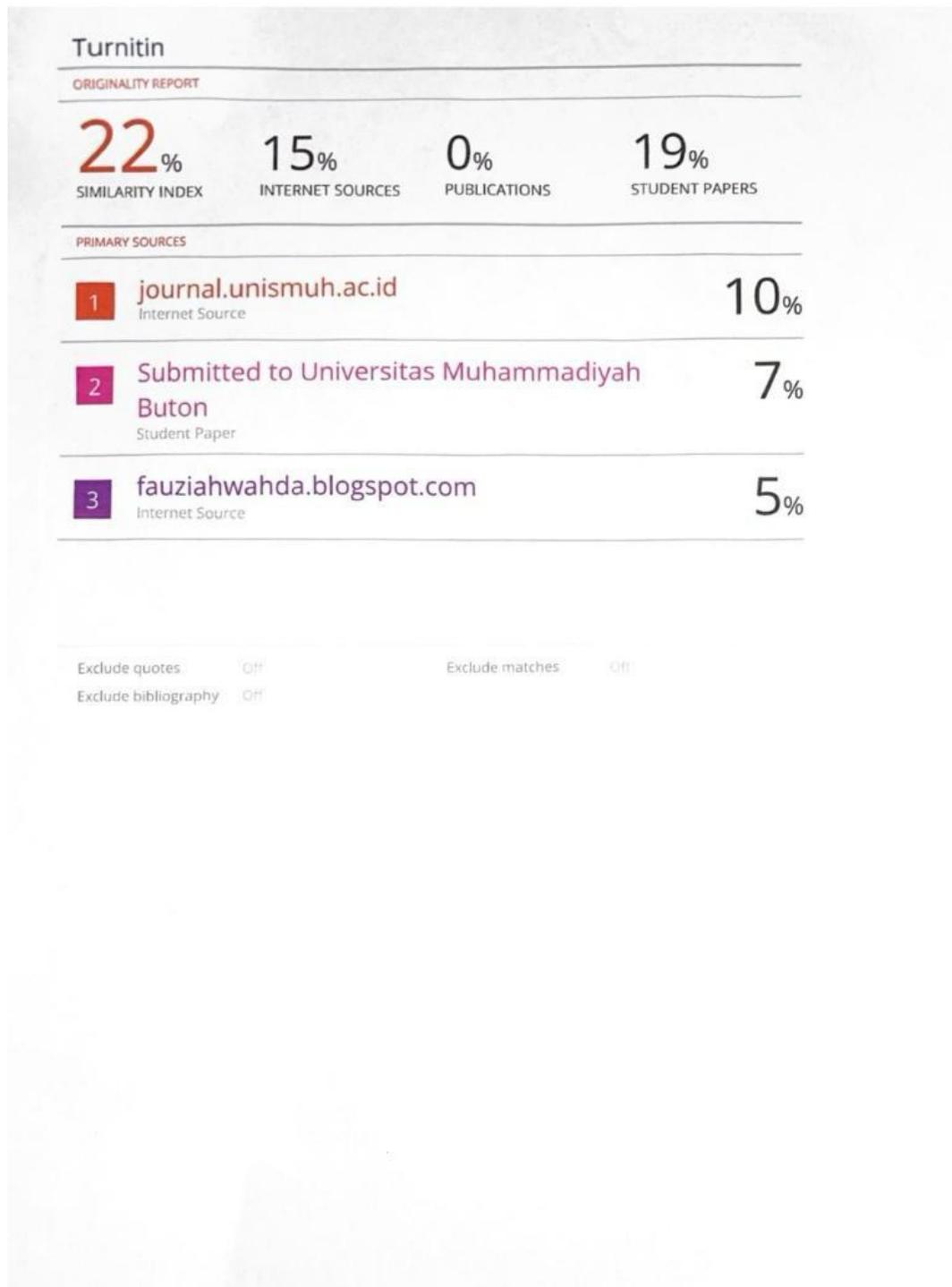
- Pemain pertama meminta kartu dari pemain lain dengan menyebutkan nama kelompok kartu/tema dan nama kartu yang diinginkan
- Jika pemain yang diminta memiliki kartu yang diminta, dia harus menyerahkan kartu tersebut kepada pemain yang meminta
- Jika pemain yang diminta tidak memiliki kartu tersebut, pemain pertama harus mengambil satu kartu dari tumpukan di tengah
- Giliran berpindah ke pemain berikutnya searah dari jarum jam atau sesuai kesepakatan
- Setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dalam satu kelompok/tema yang sama
- setiap pemain yang berhasil mengumpulkan empat kartu dengan kelompok/tema yang sama, meletakkan kartu tersebut di depan dan mendapatkan satu poin

## Langkah-Langkah Bermain Kartu Kuartet

### 3. Menentukan Pemenang



- Permainan berakhir ketika tidak ada lagi kartu tersisa di tumpukan atau ketika seorang pemain telah mengumpulkan semua kartu kuartetnya
- Pemain dengan poin terbanyak atau kartu kuartet terbanyak adalah pemenangnya

*Lampiran 11 : Hasil Cek Turnitin*

### *Lampiran 12: Dokumentasi*

#### *- Analisis Kebutuhan*



#### *- Membagikan soal pretest*



- Mengimplementasikan Media Pembelajaran Kartu Kuartet



- Membagikan soal posttest



*Lampiran 13 : Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qur'an*

	<p><b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b>  <b>PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH</b></p> <p><small>Jln. Agatis, Kel. Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914          Email: <a href="mailto:ftik@iainpalopo.ac.id">ftik@iainpalopo.ac.id</a> Web: <a href="http://www.ftik-iainpalopo.ac.id">www.ftik-iainpalopo.ac.id</a></small></p>
---	---

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACA AL-QURAN**

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Nadia A.Kunna  
 NIM : 2102050050

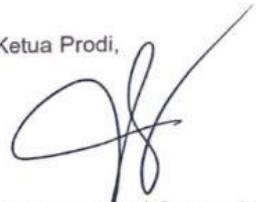
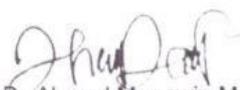
Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan\*:

**Lulus**  
 **Lulus Bersyarat** (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)  
 **Tidak Lulus**

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian\*:

**Proposal**  
 **Seminar Hasil**  
 **Munaqasyah**

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

<p>Ketua Prodi,</p>  <p>Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.          NIP 197910112011011003</p>	<p>Palopo, Mei 2025</p> <p>Pembimbing Akademik,</p>  <p>Dr. Ahmad Munawir, M.Pd.          NIP 199309112019031018</p>
---	--

## RIWAYAT HIDUP



Nadia A. Kunna, lahir pada tanggal 20 Oktober 2003 di desa Pangalli. Merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Taming dan Ibu Diana Andi Kunna. Penulis memulai pendidikan di MI 23 Tanete selesai pada tahun 2015, dan melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Walenrang selesai pada tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Luwu selesai pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi Strata Satu di Institut Agama Islam Negeri Palopo dengan mengambil jurusan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.