

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL “GALACENG” DI KELAS IV  
MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

*Skripsi*

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



Oleh:

**Aprida Lestari**  
NIM 16 0205 0018

**Pembimbing:**

1. **Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd**
2. **Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN & ILMU  
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL “GALACENG” DI KELAS IV  
MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

*Skripsi*

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



Oleh:

**Aprida Lestari**  
NIM 16 0205 0018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYA FAKULTAS TARBIYAH DAN & ILMU  
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aprida Lestari  
NIM : 16 0205 0018  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madsrah 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 atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 10 April 2021

embuat pernyataan,



Aprida Lestari  
NIM 16 0205 0018

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*” yang ditulis oleh Aprida Lestari, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1602050018, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di munaqasyahkan pada hari Kamis, 02 September 2021 bertepatan dengan 24 Muharram 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

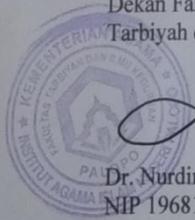
Palopo, 02 September 2021 M  
24 Muharram 1443 H

### TIM PENGUJI

- |                                    |               |         |
|------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Dr. Edhy Rustan., M.Pd.         | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Dr. Hilal Mahmud, M.M           | Penguji I     | (.....) |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd       | Penguji II    | (.....) |
| 4. Dr. Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd      | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Lisa Aditya Dwiwansyah M., M.Pd | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui :

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



Dr. Nurdin K., M.Pd  
NIP 19681231 199903 1 014

a.n Ketua Program Studi  
Sekretaris Prodi



Mimawati, S.Pd., M.Pd  
NIDN 2003048501

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “Pengembangna Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo” yang ditulis oleh Aprida Lestari , Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1602050018, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah di seminarkan pada hari Senin, 10 Mei 2021 bertepatan dengan 28 Ramadhan 1442 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

### TIM PENGUJI

1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Ketua Sidang

Tanggal:

2. Dr. Hilal Mahmud, M.M

Penguji I

Tanggal: 16 Juni 2021

3. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd

Penguji II

Tanggal:

4. Dr. Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd

Pembimbing I

Tanggal:

5. Lisa Aditya Dwiwansyah M, M.Pd

Pembimbing II

Tanggal:

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -

Hal : Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu 'alaikumwr.wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah maka skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama : Aprida Lestari  
NIM : 16 0205 0018  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo

Maka skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikumwr.wb.*

1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Ketua Sidang

Tanggal:

2. Dr. Hilal Mahmud, M.M

Penguji I

Tanggal:

Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd

Penguji II

Tanggal:

3. Dr. Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd

Pembimbing I

Tanggal:

4. Lisa Aditya Dwiwansyah M, M.Pd

Pembimbing II

Tanggal:

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV

MI Datok Sulaiman Palopo

Yang ditulis oleh:

Nama : Aprida Lestari  
NIM : 16.0205.0018  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan dan diujikan pada ujian tutup penelitian. Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

Dr. Munir Yusuf S.Ag.M.Pd  
NIP. 19740602 199903 1 003

Pembimbing II

Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 19891110 201503 2 007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : 1

Hal : -

Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan Ilmu Keguruan)

Di

Palopo

*Assalamu 'alaikumwr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Aprida Lestari  
NIM : 16.0205.0018  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.

Menyatakan bahwas kripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan dan diujikan pada ujian tutup penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikumwr.wb.*

Pembimbing I

pembimbing II

Dr. Munir Yusuf S.Ag., M.Pd

Tanggal :

Lisa Aditiya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.

Tanggal: 1 / 7 / 2021

## PRAKATA

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الْعَالَمِیْنَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلٰی اَشْرَفِ الْاَنْبِیَاءِ وَالْمُرْسَلِیْنَ وَعَلٰی اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِیْنَ اَمَّا بَعْدُ . رَبِّلِّهَالْحَمْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisioanal di Kelas IV MI Datok Suliaman Palopo ” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan 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 dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta Alm. Ayahanda Syarif dan Ibunda Nursidah, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudariku dan segenap keluarga yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah SWT mengumpulkan

kita semua dalam *surga-Nya* kelak.

2. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAINPalopo.
3. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAINPalopo.
4. Bapak Dr. Edhy Rustan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo beserta Ibu Masni dan Ibu Rafika selaku staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulius jika membutuhkan pertolongan.
5. Bapak Dr.Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd., dan Ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Bapak Dr. Hilal Mahmud selaku penguji I dan bapak Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah bapak M.Rifal Alwi,S.AN.,M.AP., ibu Nur Aeni, S.Ag., selaku guru dan beserta staf Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo, yang

telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.

9. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas A dan sahabat-sahabat seperjuangan, Mildasari, Mutiara Dinda, Putri Melati, Lisnawati, Nurhamida Hawir Rampean, Iim Rifki Alawiyah dan Ary Budianto Anjas, serta teman-teman IAIN Palopo), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada semua teman seperjuangan beserta kakak-kakak di Racacana Sawerigading-Simpurusiang Pramuka IAIN Palopo terkhusus angkatan XX Afrisal Said, Zulfikar Hasrat, Misbahuddin Amru, Intan Sriani Musma, Nurdiana Otte, Muldia, Karmila Karia dan semua rekan-rekan yang tidak sempat penulis sebut namanya satu-persatu tanpa terkecuali, yang telah memberikan bantuannya beserta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Palopo, 10 April 2021

Aprida Lestari

## 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	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Z	Z	Zat dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha
ه	Ha’	ﺀ	Ha
ء	Hamza	ﺀ	Apostrof

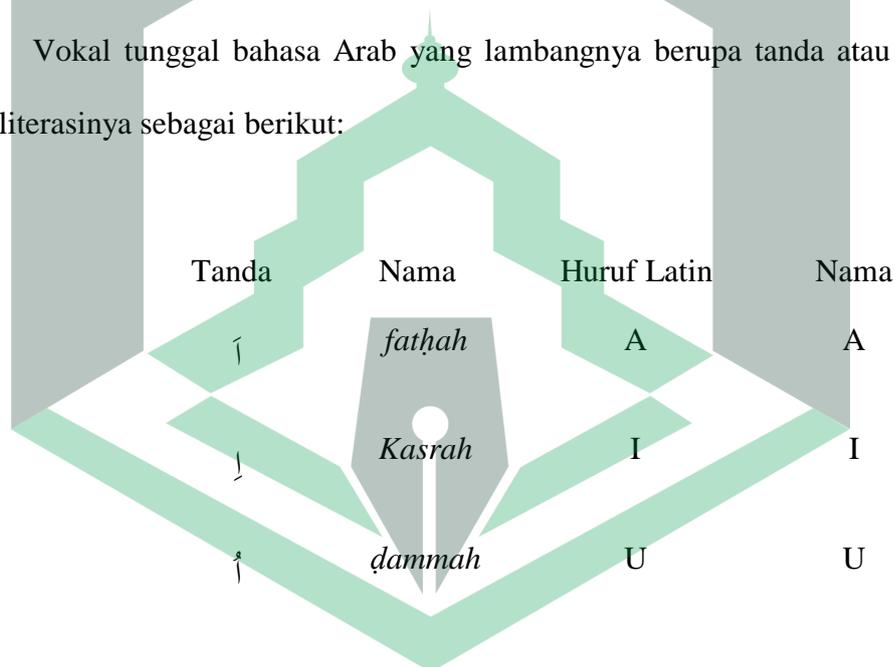
h  
 ؤ                      Ya'                      Y                      Ye

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 monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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



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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َئِ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i

وَّ

*fathah dan wau*

I

i dan u

Contoh:

كَيْفَ

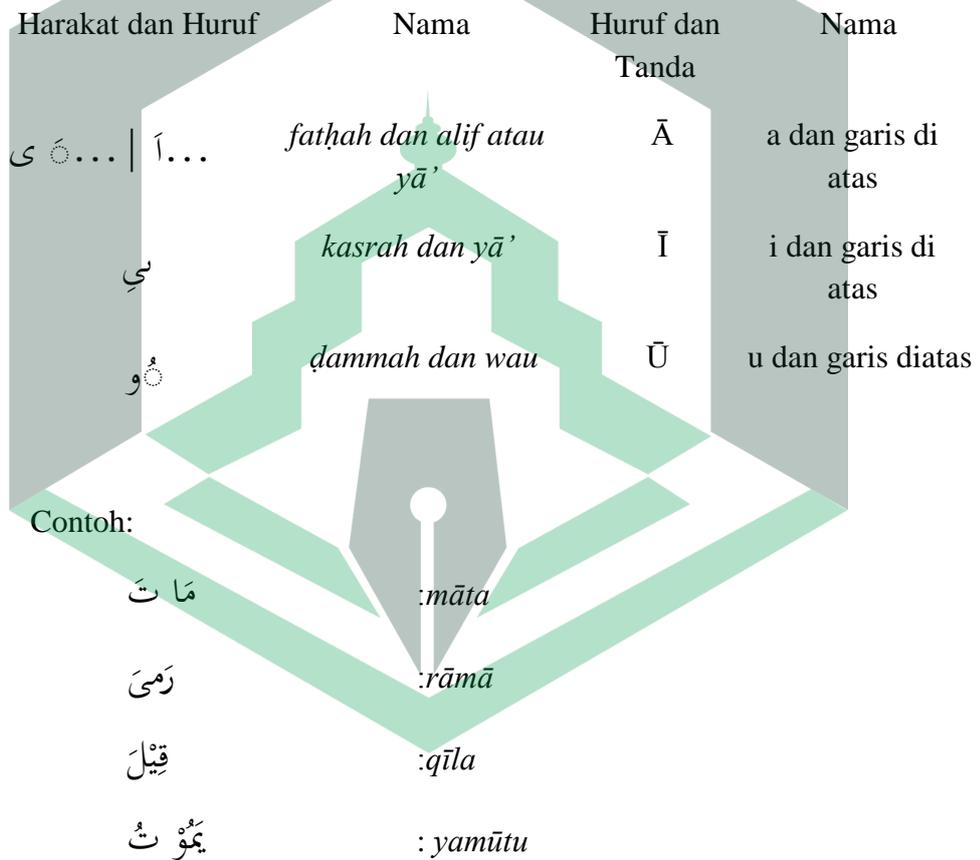
: *kaifa*

هَوَّلَ

: *hauḷa*

### 3. Maddah

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



#### 4. *Tā marbūtah*

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan 2 pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
بَجَائِنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقَّق	: <i>al-ḥaqq</i>

نُعَمَّ : nu'ima

عَدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( *يِ* ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

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

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

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* ( *اَلْ* ). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

اَلشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

اَلزَّلْزَلَةُ : al-zalzalah (az-zalzalah)

اَلْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

اَلْبِلَادُ : 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 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 ditransliterasikan 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 ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Arba'in al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlaḥah*

## 9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

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

Contoh:

بِاللّٰهِ *billāh*      دِيْنُ اللّٰهِ *dinullāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *Hum fi raḥmatillāh*

## 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 Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata 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 Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)  
Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhana Wa Ta'ala
SAW.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
QS .../...: 39-41	= QS An-Najm/53:39-41
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan penelitian.....	8
D. Manfaat penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	12
B. Konsep Pengembangan .....	13
C. Kerangka Konseptual.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	22
C. Prosedur Pengembangan .....	22
D. Sumber Data.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian .....	32

B. Pembahasan.....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>



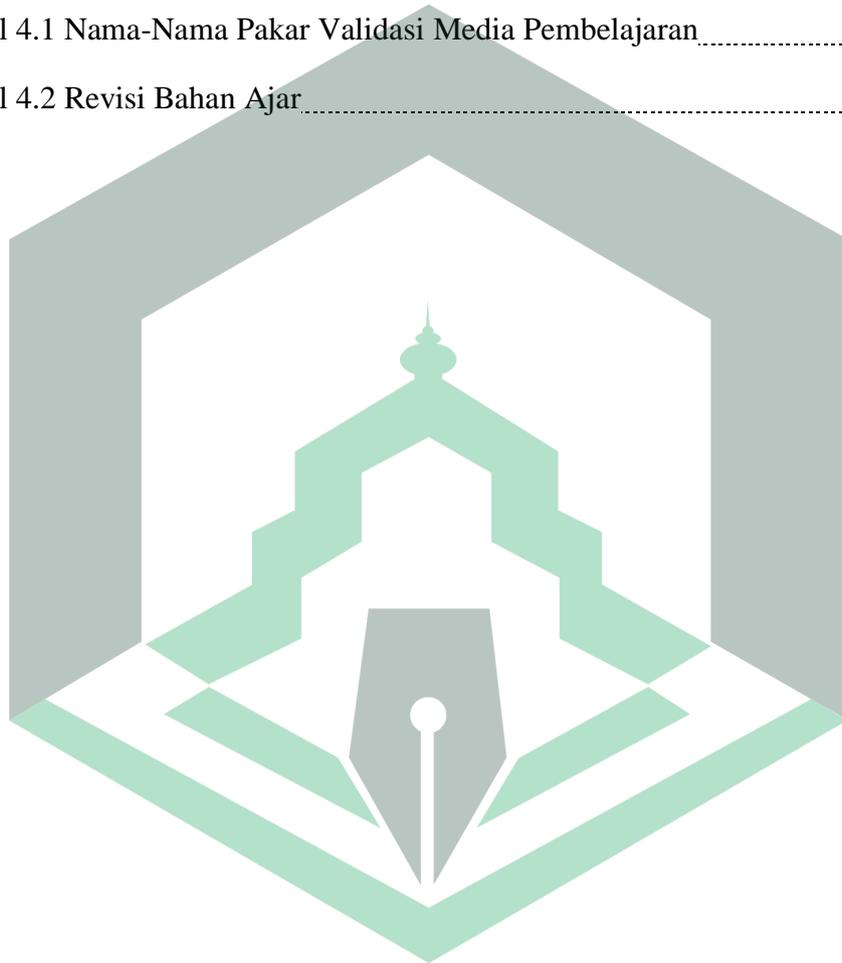
## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang mencari ilmu.....1



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes .....	27
Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan .....	28
Tabel 3.3 Interpretasi Validator Isi .....	31
Tabel 4.1 Nama-Nama Pakar Validasi Media Pembelajaran .....	39
Tabel 4.2 Revisi Bahan Ajar .....	40



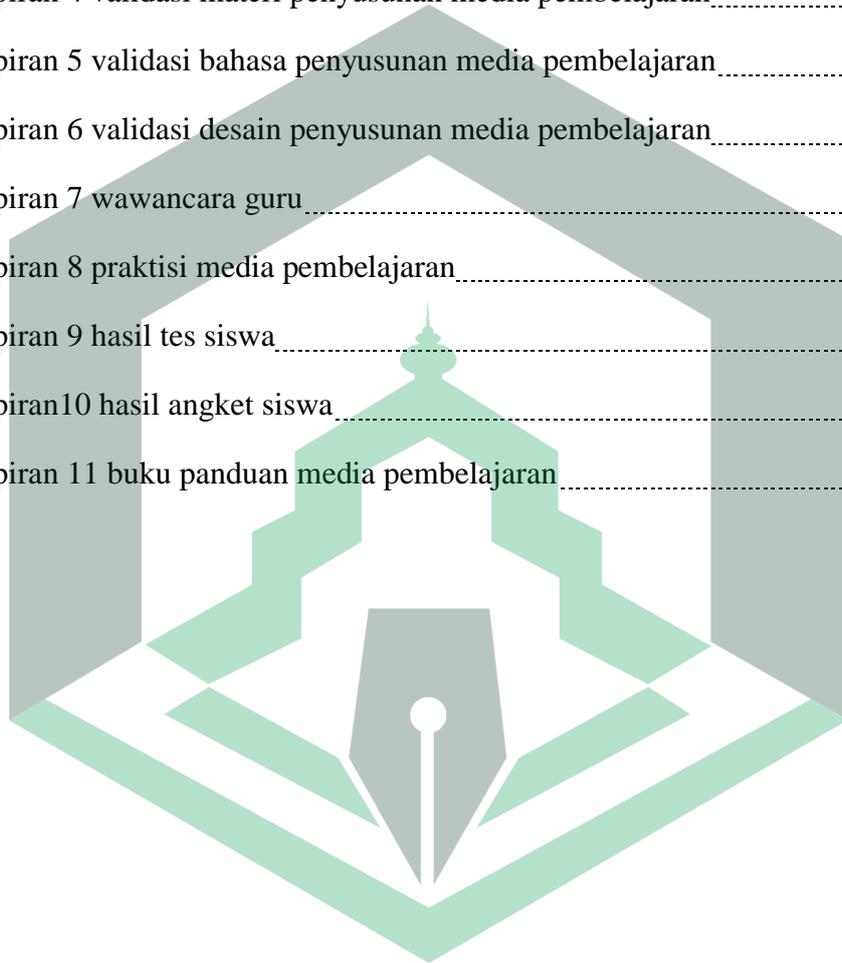
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	20
Gambar 4.1 Diagram Tes Siswa.....	34
Gambar 4.2 Diagram Angket Siswa.....	34
Gambar 4.3 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.....	37
Gambar 4.4 Penjabaran Media Pembelajaran “Galaceng”.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 validasi Instrmen analisis kebutuhan .....	59
Lampiran 2 validasi materi analisis kebutuhan .....	68
Lampiran 3 validasi bahasa instrument analisis kebutuhan .....	80
Lampiran 4 validasi materi penyusunan media pembelajaran .....	89
Lampiran 5 validasi bahasa penyusunan media pembelajaran .....	93
Lampiran 6 validasi desain penyusunan media pembelajaran .....	97
Lampiran 7 wawancara guru .....	102
Lampiran 8 praktisi media pembelajaran .....	105
Lampiran 9 hasil tes siswa .....	113
Lampiran10 hasil angket siswa .....	117
Lampiran 11 buku panduan media pembelajaran .....	119



## ABSTRAK

**Aprida Lestari, 2021.** *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.

Skripsi ini membahas mengenai pengembangan media bahan ajar berupa media pembelajaran berupa permainan tradisional materi KPK dan FPB dikelas IV MI Datok Sulaiman. Penelitian ini bertujuan: Untuk, (1) Mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada materi KPK dan FPB kelas IV MI Datok Sulaiman, (2) mengetahui tahapan dalam pengembangan media berbasis permainan tradisional dikelas IV MI Datok Sulaiman, (3) mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo memenuhi kriteria valid.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat membantu peserta didik dengan cepat memahami materi KPK dan FPB dalam proses pembelajaran di kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R & D) bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Penelitian ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo yang dilakukan pada tanggal 19 Maret 2019. Penelitian ini mengacu pada model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan pengembangan. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara guru, angket untuk peserta didik, tes pemahaman peserta didik, penilaian ahli, dan dokumen.

Kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui analisis kebutuhan, penilaian ahli, dan uji kevalidan. Dalam mengembangkan media pembelajaran terdapat beberapa tahapan diantaranya tahapan analisis karakteristik umum, analisis kompetensi khusus dan analisis gaya belajar. Yang menunjukkan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam memahami materi KPK dan FPB. Setelah bahan ajar berupa media pembelajaran dinilai oleh tiga orang ahli kemudian menganalisis data kevalidan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan nilai 92,85-96,42% mencakup kriteria valid/sangat valid.

**KataKunci:** Media Pembelajaran, KPK dan FPB.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (*smart*), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (*good*).<sup>1</sup> Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى  
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو  
عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. Tirmidzi).<sup>2</sup>

Pendidikan memiliki sisi yang berperan besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga perlu memanfaatkan kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri. Kemajuan ini berpengaruh terhadap

---

<sup>1</sup>Ajat Sudrajat, 'Mengapa Pendidikan Karakter?', 47–58.

<sup>2</sup>Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan Tirmidzi*, Kitab. Ilmu, Juz, 4, No.2655, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1994), h 294.

penggunaan alat-alat bantu mengajar disekolah. Media sendiri sangat penting karna akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi bervariasi dan tidak membosankan.

Dunia pendidikan saat ini dimana menuntut guru untuk tidak terlalu berpatokan pada metode ceramah dan harus menggunakan banyak media. Apalagi saat ini pembelajaran menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning sehingga pemakaian media menjadi sangat penting. Pembuatan media pun juga sudah bervariasi dan semakin menarik seiring perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media yang dapat menarik sekaligus menghibur bagi siswa dan termotivasi dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran hendaknya dapat membantu peserta didik agar dapat lebih paham dengan materi yang diajarkan. Mengkomunikasikan pembelajaran media sangat di butuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berarti proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber pesan media tersebut.

Penggunaan media dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah sehingga guru harus menguasai pengetahuan dan keterampilan tentang pengembangan media. Perubahan pada hasil belajar siswa juga didukung oleh penggunaan media yang tepat. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung

dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dalam bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Sebagai wahana penyalur pesan dan informasi dari guru ke siswa agar dapat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.<sup>3</sup> Media merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran.

Makna umum dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam hal ini sumber belajar yang merupakan gabungan dari bahan ajar dan alat belajar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Media apa bila dipahami secara garis besar berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku, teks dan lingkungan

---

<sup>3</sup>Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', 19-35.

sekolah juga dapat dikatakan sebagai media. Pengembangan media ini sangat perlu dikembangkan karena fungsi serta peranannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa dan isi pelajaran. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar yang membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Sementara, pengertian media lainnya adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan pengaruh terhadap peserta didik untuk lebih bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Media bisa dibuat dalam bentuk video atau gambar yang dibuat semenarik mungkin agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi informasi. Sistem pembelajaran modern saat ini bukan hanya menggunakan benda yang bisa dijadikan media tetapi siswa pun bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yang disebut media orang.

Kurangnya kreatifitas atau pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang alternatif menjadi penyebab mengapa proses pembelajaran begitu terkesan membosakan bagi siswa karena biasanya guru

---

<sup>4</sup>Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.2 (2017), 177 <<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>>.

masih menggunakan sistem satu arah yaitu metode ceramah. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting sebagai alat bantu yang berguna dalam mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata.

Kesulitan siswa dalam memahami suatu konsep dan prinsip tertentu dapat terbantu dengan penggunaan media. Bahkan dapat memberikan umpan balik yang baik kepada siswa serta dibantu dengan cara guru menggunakan taktik tertentu agar dapat menarik minat siswa.<sup>5</sup> Dalam pengembangan media ini perlu juga memperhatikan penggunaan metode dalam membantu penyampaian informasi ke siswa agar kegunaan dari media tersebut dapat tersalurkan secara optimal. Aspek keterampilan guru sebagai fasilitator terkadang belum berfungsi sebagai mana mestinya karna tidak didukung dengan metode yang tepat.

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) mempercepat proses belajar, (4) meningkatkan kualitas belajar mengajar, (5) mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit perbalisme. Sehingga penggunaan media ini harus perlu terus menggunakan media pembelajaran.<sup>6</sup> Maka dari itu guru mesti pintar dalam membuat media pembelajaran, agar proses belajar

---

<sup>5</sup>Rahina Nugrahani and Jurusan Seni Rupa, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36.1 (2007), 35-44.

<sup>6</sup>Eko Triyanto, Sri Anitah, Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran", 1.2, (2013).

mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien karna didukung dengan penggunaan media.

Dalam proses pembelajaran guru kurang memberikan penjelasan tentang materi yang dibawakan sehingga siswa kurang paham dengan materi yang diajarkan yaitu KPK dan FPB, guru langsung menyuruh siswa mengerjakan soal yang ada dalam buku paket. Dengan demikian pengembangan media dapat digunakan dalam proses pembelajaran karna dapat, menyalurkan pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Obsevasi yang telah di lakukan oleh peneliti di **MI Datok Sulaiman Palopo** pada **kelas IV** dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan materi yang dibawakan oleh guru, dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan sebuah papan tulis dan spidol saja, sehingga kurangnya minat siswa dalam belajar, sehingga kebanyakan siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan, dan membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Dari permasalahan diatas disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru membuat media yang kurang menarik minat siswa dalam belajar maka dari itu guru harus mengembangkan sebuah media pembelajaran agar bisa membantu peserta didik dalam proses belajar. Pengembangan media ini dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengerjakan soal dalam bentuk KPK dan FPB untuk membantu siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Dalam pengembangan ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang disampaikan. Media yang digunakan juga mudah dan tidak rumit karena media tersebut berupa permainan tradisional dikarenakan siswa kebanyakan bermain dalam belajar. Media yang digunakan tersebut dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa fokus dalam proses belajar.

Didalam pengembangan media tersebut bukan hanya membantu guru dalam proses pembelajaran juga membantu siswa agar lebih mudah dalam mengerjakan soal yang diberikan. Media yang berupa permainan tersebut juga menambah pengetahuan siswa dikarenakan permainan yang digunakan adalah permainan tradisional, dalam permainan tersebut siswa juga dapat mengetahui dan dapat membedakan permainan tradisional dengan permainan modern.

Kebanyakan peserta didik kurang mengetahui yang mana permainan tradisional dengan permainan modern. Dikarenakan perkembangan permainan modern lebih banyak digunakan oleh banyak orang dibandingkan permainan tradisional yang lama tidak dimainkan oleh peserta didik sehingga permainan tradisional tersebut hampir punah.

Maka dari itu guru mengembangkan media dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dan paham dalam proses pembelajaran. Agar peserta didik lebih fokus dalam belajar sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan kajian /penelitian dengan topik **“Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “Galaceng” di kelas IV MI Datok Sulaiman ”**.

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat merumuskan masalah yang didapat yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo memenuhi kriteria valid?

### ***C. Tujuan Masalah***

Berdasarkan fokus masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu:

1. Mengetahui tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo.
2. Untuk mengetahui pengembangan media berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo memenuhi kriteria valid.

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

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media tersebut diharapkan dapat memberi manfaat dalam dunia pendidikan khususnya mengenai mata pelajaran Matematika, adapun manfaatnya yaitu:

1. Manfaat Teoritik

Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media permainan tradisional, sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam pengembangan media permainan tradisional.

## 2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu:

- a. Bagi siswa, dengan penggunaan media ini diharap dapat bermanfaat baagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.
- b. Bagi guru, pengembangan ini bermanfaat bagi guru dalam membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga guru tidak lagi kesusahan dalam menyampaikan materi yang dibawakan dan peserta didik pun fokus dalam pembelajaran. Guru diharapkan terinspirasi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih intersktif, khususnya pengembangan media permainan tradisional.

### ***E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan***

Dalam penelitian pengembangan yang akan dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan tradisional “galaceng” dengan spesifikasi sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang berupa galaceng dibuat semenarik mungkin agara peserta didik menarik minat belajar dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi KPK dan FPB untuk peserta didik kelas IV dan mudah untuk dipergunakan. Dalam media yang dikembangkan terdapat juga nilai-nilai yang terkandung didalamnya seperti nilai kerja sama, sportifitas, kejujuran,

terampil dan disiplin. Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media dapat digunakan untuk kepentingan belajar diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam materi yang disampaikan oleh guru.

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

##### **1. Asumsi Pengembang**

- a. Sebagian sekolah belum memiliki media pembelajaran berbasis permainan tradisional “galaceng”.
- b. Sebagaimana besar peserta didik belum tahu penggunaan media pembelajaran “galaceng”.

##### **2. Keterbatasan Pengembang**

- a. Keterbatasan biaya, dalam pengembangan media memerlukan biaya lumayan banyak.
- b. Keterbatasan waktu, dalam pengembangan media “galaceng” memerlukan waktu kurang lebih seminggu untuk membuat media pembelajaran “galaceng”.
- c. Keterbatasan pada materi, dalam pengembangan media pembelajaran “galaceng” pada materi KPK dan FPB hanya bisa menggunakan angka kecil saja yaitu dari 1- 8.
- d. Uji coba, dalam pengembangan media pembelajaran tidak melakukan uji coba dikarenakan dalam masa pandemi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang dilakukan beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang hubungan permainan tradisional dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

1. Pengembangan Media Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas III SDN & Pemenang Barat oleh Yuwantati.

Penelitian ini dilakukan bertujuan adalah menghasilkan media congklak pada mata pelajaran matematika operasi hitung perkalian dan pembagian kelas III SDN & Juara Tingkat Barat, penelitian ini adalah penelitian pengembangan<sup>7</sup>. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan, persamaannya yaitu terletak pada mata pelajaran media yang akan dikembangkan. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada materi dan kelas yang akan diterapkannya media pembelajaran congklak.

2. Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan di Sekolah Dasar oleh Rudi Ritonga.

---

<sup>7</sup>Yuntawati and Lalu Abdul Azis, 'Pengembangan Media Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung', 4.1 (2015), 12–17 <<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim/article/download/169/158>>.

Penelitian ini bertujuan pengembangan media permainan galaceng serta untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Metode dari penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk media dan menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) berbasis daur ulang sampah.<sup>8</sup> Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, persamaannya yaitu terletak pada media pembelajaran yang akan dikembangkan dan kemampuan peserta didik dalam berhitung sedangkan perbedaannya terletak pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media.

## **B. Konsep Pengembangan**

Model pengembangan pembelajaran telah dirumuskan oleh banyak ilmuwan teknologi pembelajaran dan ilmuwan lainnya. Model pengembangan merupakan model pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada serta langkah-langkah dalam pengembangan tersebut. Model pengembangan yang ingin penulis terapkan yaitu model ASSURE.

Model pengembangan ASSURE merupakan adalah jembatan peserta didik, materi dan semua bentuk media. Model ini memastikan pengembangan pembelajaran dimaksud untuk membantu para pendidik mengatur proses belajar

---

<sup>8</sup>Rudi Ritonga, 'Jurnal Basicedu', 3.4 (2019), 2025–37.

dan melakukan penilaian hasilbelajar peserta didik. Ada enam langkah pengembangan media ASSURE yaitu:

### 1. Analisis Karakter Peserta Didik

Langkah pertama dalam mendesain media adalah menganalisis karakteristik peserta dihubungkan dengan kompetensi. Beberapa bagian penting untuk dipertimbangkan dalam menganalisis karakteristik peserta didik adalah:

- a. Karakteristik umum, yang mencakup deskripsi kelas secara keseluruhan termasuk umur, tingkat, jender, latar geografis, agama, suku dan ras.
- b. Pengetahuan atau kompetensi prasyarat yang menggambarkan jenis keampuan, keterampilan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.
- c. Gaya belajar, yang mencakup mengenai apa yang dimiliki peserta didik termasuk kesukaan atau kebiasaan belajar. Gaya belajar merupakan ciri psikologis yang menentukan bagaimana seseorang memandang, berinteraksi, dan memberikan respons secara emosional dalam belajar.

### 2. Menentukan Standar dan Tujuan Pembelajaran

Langkah kedua yaitu menyatakan standar tujuan pembelajaran. Standar yang dimaksud adalah kemampuan baru yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mencakup tujuan yang diangkat dari kurikulum, pentingnya menyatakan standar dan tujuan adalah untuk menjangkau tiga dasar komponen penting dalam model pengembangan ASSURE, yakni : (1) dasar untuk memilih strategi, metode, dan media, (2) dasar untuk melaksanakan penilaian, (3) dasar bagi harapan belajar peserta didik.

### 3. Memilih Metode, Media dan Materi

Ketika berhasil menganalisis karakteristik peserta didik dan menuruskan tujuan pembelajaran, berarti telah mengkaji pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sangat penting untuk memilih suatu strategi dalam pembelajaran seperti memilih metode, media, dan materi agar dapat lebih memudahkan guru menyampaikan suatu materi dalam proses pembelajaran.

### 4. Menggunakan Media dan Materi

Pada tahap ini peneliti menggunakan media dan materi yang telah dirancang dengan memperhatikan 5P yaitu, *Preview (pratinjau media dan bahan ajar)*, *Prepare (menyiapkan media)*, *Prepare (menyiapkan lingkungan)*, *Prepare (menyiapkan siswa)*, *Provide (menyediakan pengalaman belajar)*<sup>9</sup>.

### 5. Mengharuskan partisipasi Pembelajaran

Pada tahap ini peserta didik diharuskan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Terdapat banyak aktivitas pembelajaran yang diterapkan yang dapat mendorong peserta didik mempraktikkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru dan untuk menerima umpan balik berdasarkan tingkat kesesuaian upaya mereka berdasarkan sebelum secara formal melakukan penilaian.

### 6. Evaluasi dan Revisi

---

<sup>9</sup>Rahmi Gusnia Jelvida dkk, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV”, *Dinamika Sekolah Dasar*, <<https://doi.org/10.21009/JPGSD.XXX..>>

Langkah akhir ialah peneliti melakukan evaluasi media dengan memberikan koisioner penilaian produk dan melakukan revisi berdasarkan evaluasi uji peserta didik untuk melakukan perbaikan penyempurnaan media yang dikembangkan.

Kelebihan model ASSURE adalah lebih banyak komponen dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut diantaranya analisis belajar rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajaran, system penyampaian dan penilaian proses belajar. Selain itu model ini mengedepankan pembelajaran, di tinjau dari proses belajar, tipe belajar, dan kemampuan prasyarat sering di adakan pengulangan kegiatan dengan tujuan *Evaluate and Review*.

Turut mengutamakan partisipasi pembelajar dalam poin *Requir Learner Participation*, sehingga di adakan pengelompokkan-pengelompokkan kecil seperti pengelompokkan belajar menjadi belajar mandiri dan belajar tim, serta penguasaan untuk memicu keaktifan peserta didik. Menyiratkan para pendidik untuk menyampaikan materi dan mengelola kelas, dan pada poin *Select methods Medial and Material* serta *Utilize Media and Materials* membuat pendidik aktif untuk menemukan dan memanfaatkan bahan dan media yang tepat.

Selain kelebihan, model ASSURE juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu, walupun komponen relative banyak namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya. Pada konsep pengembangan media yang akan peneliti kembangkan yaitu media permainan tradisional “galaceng” media ini bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pengembangan media ini di dapatkan dari hasil observasi disekolah dimana kurangnya minat belajar dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran dan guru hanya menjelaskan materi yang berfokuskan pada buku cetak sehingga peserta didik kebanyakan hanya bermain. Oleh karena itu, media ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi KPK dan FPB matematika.

### **C. Landasan Teori**

#### **1. Media Permainan**

Media permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jama dari “medium”, sedangkan secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan sumber kepada penerima informasi. Selain itu media memegang peranan penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu dari proses pembelajaran yang sangat memegang peranan penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal.

Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat mengefisienkan waktu pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi ajar. Adapun fungsi media pembelajaran bagi peserta didik yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi-variasi peserta didik

- c. Memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
- d. Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis
- e. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- f. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

## 2. Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu aktivitas reaksi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri-sendiri maupun berkelompok lalu melainkan salah satu jenis jenis permainan sehingga terciptanya keakraban. Permainan tradisional merupakan salah satu faktor yang beredar secara lisan dan turun temurun serta dipastikan usianya sudah sangat tua dan tidak diketahui siapa yang menciptakannya. Faktor yang dapat berupa bahasa rakyat, kepercayaan rakyat, music rakyat, cerita rakyat, teka-teki dan tentunya permainan rakyat atau biasa disebut permainan tradisional.

Pemainan tradisional sendiri terdiri dari berbagai macam jenis permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak. Banyak manfaat yang bisa dirasakan bagi seorang anak terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan diri seorang anak. Kebanyakan permainan ini dipengaruhi oleh alam sekitarnya dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat.

Permainan tradisional biasanya melibatkan banyak orang dengan maksud mengolah kemampuan seseorang dalam berinteraksi antar pemain. Selain itu

permainan tradisional memiliki nilai dan pesan-pesan moral seperti tanggung jawab, kebersamaan, kejujuran, keadilan, ikhlas serta kesabaran terhadap aturan yang telah ditetapkan dalam suatu permainan. Permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan "galaceng" atau biasa dikenal dengan permainan "congklak".

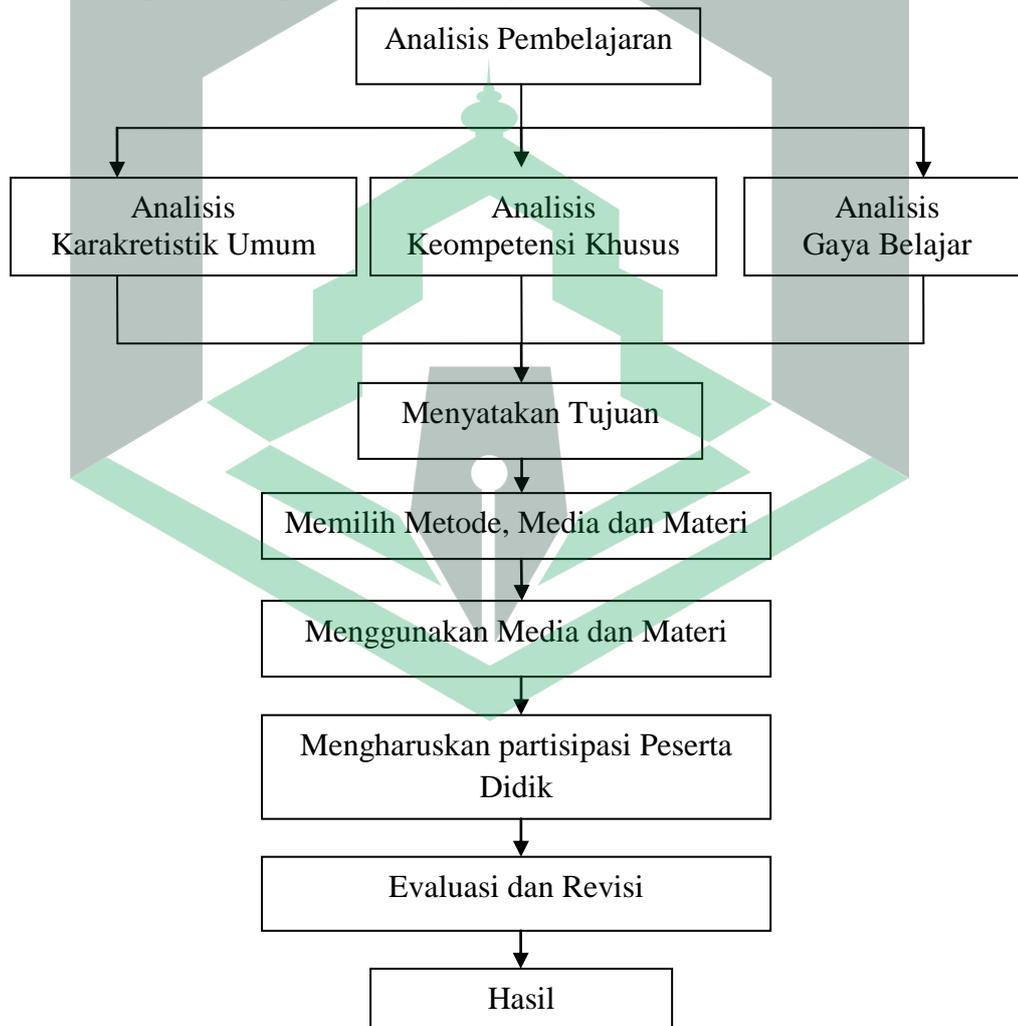
### 3. Permainan Galaceng

Maggalaceng adalah permainan tradisional yang merupakan persebaran dari Makassar dan Bugis, permainan ini dimainkan oleh anak-anak atau orang dewasa. Maggalaceng adalah permainan yang memindahkan biji-biji batu atau biji-biji buah kedalam lubang. Permainan ini memiliki banyak nama di masing-masing daerah, seperti di daerah Jawa permainan ini familiar dengan sebutan dhakon. Permainan yang terlihat sederhana ini sebenarnya syarat akan nilai pendidikan karakter yang kuat, selain mengasah otak, permainan ini juga dapat mengajarkan jujur dan taat pada aturan yang berlaku. Karena, dalam bermain maggalaceng penuh dengan strategi untuk menang dan mendapatkan biji yang banyak.

Permainan ini juga melatih kesabaran, karena pemain dibiasakan sabar menunggu gilirannya bermain. Ketika permainan selesai pun tidak ada yang bertikai memperlmasalahkan yang menang dan kalah. Anak-anak biasanya menyelesaikan permainan dengan hati yang senang dan menerima kenyataan siapapun pemenang

#### D. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu gabungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. Kerangka konseptual ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara rinci tentang topik yang akan dibahas. Pada konsep pengembangan media yang dikembangkan yaitu media permainan tradisional “galaceng” yang bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Konseptual Model ASSURE

Kesimpulan kerangka konseptual dari hasil observasi di MI Datok Sulaiman peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan menggunakan model ASSURE bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan materinya yaitu KPK dan FPB.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan sebuah jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and development*) yang akan dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yaitu permainan tradisional yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan penelitian ini menggunakan pendekatan pedagogik.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Jl. DR.Ratulangi No.33 Balandai Kecamatan Bara' Kota Palopo Sulawesi Selatan. Penelitian ini diawali pada tahun 2019 tepatnya pada tanggal 19 Maret 2019 pukul 09.00 untuk melakukan observasi dan adapun yang mengenai subjek penelitian adalah siswa kelas IV semester genap berjumlah 24 peserta didik.

#### **C. Langkah-langkah Pengembangan Perangkat**

##### **1. *Analyze Learner* (Analisis Karakter)**

Langkah awal yang harus dilakukan oleh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis permainan tradisional adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik. Tujuan utama menganalisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajaran meliputi tiga faktor, yaitu *general characteristics*, *specific entry competencies*, dan *learning style*.

## 2. *States Objectives* (Menyatakan Tujuan)

Tujuan bukanlah apa yang harus dicapai oleh pembelajaran oleh pembelajaran dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang apa yang dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai. Merumuskan secara spesifik pengetahuan, keterampilan, dan sikap diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Matematika. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus mencapai tujuan pembelajaran agar

## 3. *Select Methods, Media, and Material* (Memilih Metode, Media dan Materi)

### a. Metode

Pemilihan strategi pembelajaran Matematika berbasis permainan tradisional harus disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS. Model ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian peserta didik), *Relevant* (berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan), *Confident* (desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik) dan *Satisfaction* (kepuasan dari usaha belajar peserta didik).

### b. Media

Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi, maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Material

Dalam memilih materi yang akan disampaikan oleh pendidik dalam pembelajaran Matematika, hendanya materi yang ada harus dimodifikasi dengan memanfaatkan permainan tradisional yang ada di sekitar. Hal ini merupakan tugas dan tantangan bagi pendidik dalam melakukan inovasi media pembelajaran berbasis pada permainan tradisional. Pendidik harus peka terhadap materi apa yang bisa disajikan dengan memanfaatkan media permainan tradisional dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga peserta didik betah, senang, dan tidak bosan dalam belajar Matematika.

4. *Utilize Media and materials* (Memanfaatkan Media dan Materi)

Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered* lebih memungkinkan pembelajar memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil dari pada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan materi dan media yang berbasis lingkungan, maka guru Matematika perlu melakukan “5P” yaitu, *preview the materials* (mengkaji bahan ajar), *prepare the materials* (siapkan bahan ajar), *prepare environment* (siapkan lingkungan), *prepare the learners* (siapkan pembelajar), *provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar).

5. *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Pembelajaran)

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, dalam merancang media pembelajaran Matematika berbasis permainan

tradisional, guru harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu sesuai dengan yang direncanakan. Disarankan bahwa pembelajar membangun skema mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep.

#### 6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Setelah pembelajaran Matematika melalui media berbasis permainan tradisional dilaksanakan, perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran lengkap perlu dilakukan evaluasi baik terhadap proses maupun hasilnya. Aspek yang ingin diketahui dalam proses antara lain dampak media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasilnya, yang ingin dinilai ketercapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan untuk peserta didik.<sup>10</sup>

#### **D. Sumber Data**

1. Data primer, sumber data yang peneliti akan laksanakan dilapangan dengan menggunakan, lembar validasi kepada tiga validator kemudian angket untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang digunakan, melaksanakan observasi dan dokumentasi.
2. Data sekunder, sumber data yang peneliti laksanakan dengan mencari referensi yang berasal dari perpustakaan, maupun sistem online yang berkaitan dengan penelitian.

---

<sup>10</sup>Hasan Baharun, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE', *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14.2 (2016), 231 <<https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>>.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun dalam penelitian media pembelajaran permainan galaceng dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB, maka instrumen yang di gunakan sebagai berikut :

### 1. Observasi

Observasi, yaitu pengambilan informasi atau data melalui pengamatan. Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra tanpa menggunakan manipulasi apapun.<sup>11</sup> Dengan menggunakan observasi peneliti dapat mudah mengumpulkan data dengan mudah dan legkap. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yaitu, peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir selesai proses pembelajaran dan peneliti harus berada didalam kelas pada saat observasi dilakukan.

### 1. Tes

Tes merupakan teknik yang digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan yaitu materi KPK dan FPB. Adapun instrumen yang digunakan yaitu berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Kegiatan tes yang dilakukan oleh peneliti yang diberikan oleh peserta didik yaitu berupa tes dalam bentuk menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru (tes lisan), tes dalam bentuk tulisan (tes tertulis). Dengan menggunakan tes peneliti dapat melihat kemampuan peserta didik.

---

<sup>11</sup>Hasyim Hasanah, 'Teknik-Teknik Observasi', Jurnal at-Taqaddum, 8.1 (2016).

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Pemahaman Peserta Didik**

<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>	<b>Jumlah Skor</b>
<b>Mengetahui tingkat kemampuan peserta didik.</b>	4, 5, (pilihan ganda)	4
<b>Mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta didik</b>	1, 2 (essay)	3

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik.<sup>12</sup> Misalnya foto sekolah, foto kegiatan proses belajar mengajar, adapun instrument yang digunakan yaitu berupa lembar dokumentasi yang mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data.

## 3. Pedoman wawancara dan wawancara

Pedoman wawancara adalah panduan wawancara berfungsi bagi peneliti untuk melakukan wawancara kepada narasumber tersebut. Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data.

<sup>12</sup>sugiyono, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif', *Wacana*, 13.2 (2014), 177–81.

4. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kemudian dijawab oleh responden dengan cara mengisi melalui google form.
5. Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrumen dan lembar validasi bahan ajar berupa media.

Adapun nama pakar validator validasi instrumen analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan**

Nama	Ahli
1. Andi Batara Indra S.Pd.,M.Pd	Bahasa
2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.,M.Pd	Materi
3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena,M.Pd	Metode Penelitian

1. Andi Batara Indra,S.Pd.,M.Pd. pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrument, wawancara guru, angket siswa dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai, penggunaan tanda penghubung, menggunakan bahasa yang formal dan penulisan diperbaiki. Dan setelah melakukan revisi maka instrument analisis kebutuhan bahan ajar berupa angket, wawancara dan tes pemahaman siswa dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa M.Pd. Pakar validasi instrument analisis kebutuhan dalam bidang materi yaitu berupa instrument wawancara guru,

angket siswa dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai poin-poin yang dinilai harus sesuai dengan penilaian mengenai materi dan setelah melakukan revisi kecil maka instrument analisis kebutuhan bahan ajar berupa angket, wawancara dan tes pemahaman siswa dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd. Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang metode penelitian instrument berupa angket siswa, wawancara guru dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikana validator yaitu: mengenai kisi-kisi angket, tes, dan wawancara guru yang dibuat peneliti harus sesuai dengan analisis yang sudah di buat oleh peneliti dan setelah melakukan revisi kecil maka instrumen analisis kebutuhan bahan ajar berupa angket, wawancara dan tes pemahaman siswa dapat digunakan sebagaimana mestinya.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknis analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menguji kevalidan instrument kepada pada ahli pada bidangnya. Untuk melihat kevalidan instrumen sebagai tahapan awal untuk mengembangkan produk. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti menyusun sebuah produk berupa media pembelajaran berupa permainan tradisional yang akan diujikan kevalidannya kembali oleh tiga pakar ahli. Hasil validasi dari pakar ahli kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari validator. Selanjutnya hasil analisis tersebut dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. Setiap validator

diberikan lembar validasi untuk untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert

1-4 seperti berikut:

Skor 1 : tidak valid

Skor 2 :kurang valid

Skor 3 :cukup valid

Skor 4 :valid

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = jumlah item x bobot penilaian untuk kriteria yang dipilih

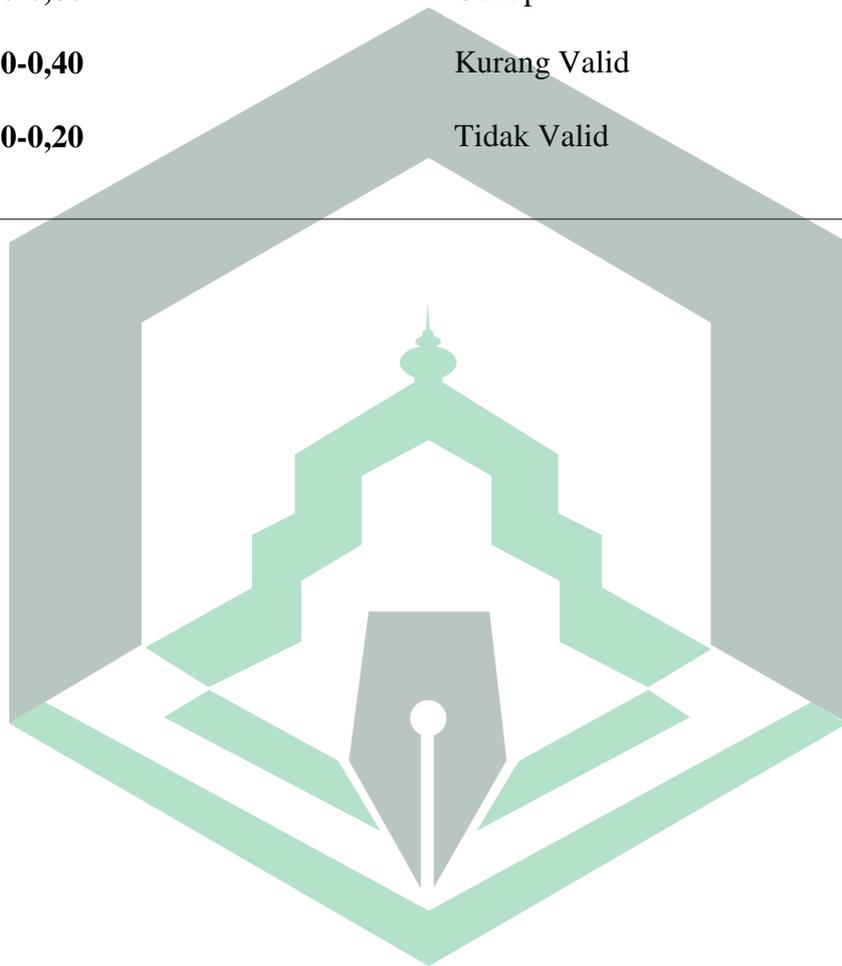
Jumlah skor maksimum = bobot skor penilaian maksimum tiap item x jumlah indikator penilaian.

Selanjutnya hasil perhitungan validitas ini setiap butirnya dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut.<sup>13</sup>

<sup>13</sup>Hasil Ridwan dan Sunarto, ;*Pengantar Statistika Untuk pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*; Bandung (2010).

**Tabel 3.3 Interpretasi Validitas Isi**

Interval	Intreprestasi
<b>0,80-1,00</b>	Sangat valid
<b>0,60-0,80</b>	Valid
<b>0,40-0,60</b>	Cukup
<b>0,20-0,40</b>	Kurang Valid
<b>0,00-0,20</b>	Tidak Valid



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik MI Datok Sulaiman Palopo peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya. Seperti yang telah ditegaskan pada BAB III, bahwa bahan ajar pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ASSURE adapun tahapan pengembayaan yaitu:

##### *1. Analyze Learning (Analisis Karakteristik Siswa)*

Pada pendefinisian terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu, analisis karkarakteristik umum, analisis kompetensi khusus, dan analisis gaya belajar.

##### *a. Analisis Karakteristik Umum*

Pada tahapan analisis karakteristik umum, peneliti memfokuskan mengenai karkarakteristik dan tingkat kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa masalah yang peneliti temukan dikelas IV MI Datok Sulaiman yaitu mengenai tingkat kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut mengenai bagaimana kemampuan peserta didik seperti dalam mengerjakan soal pada materi KPK dan FPB. Pada analisis ini peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen dan tes yang ditujukan kepada peserta didik.

##### *b. Analisis Kompetensi Khusus*

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai penggunaan media pembelajaran. Dalam proses

pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar melainkan menggunakan sebuah spidol dengan papan tulis saja.<sup>14</sup> Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran kurang menarik minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari data yang diambil melalui wawancara guru mengenai sikap peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya perhatian peserta didik dalam memperhatikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kurangnya pengetahuan peserta didik yang didapatkan dalam materi KPK dan FPB. Mengenai hal itu, guru mempunyai strategi agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan yaitu lebih mendekatkan diri kepada peserta didik dan menanyakan mengenai materi apakah sudah dimengerti atau belum. Jika peserta didik belum memahami materi yang diajarkan maka guru kembali menjelaskan materi yang diajarkan.<sup>15</sup>

Adapun hasil dari analisis kebutuhan dengan menggunakan tes mengenai tingkat pengetahuan peserta didik pada materi KPK dan FPB, dengan ketuntasan minimal 75 peneliti menemukan dari 100% peserta didik yang berjumlah 24 orang hanya sekitar 20% yang mendapatkan nilai 80, yang mendapatkan nilai 75 sebanyak 10% dan yang mendapatkan nilai 65 hanya 70%. Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan melalui instrumen yang dibagikan kepada peserta didik peneliti mendapatkan sekitar 83,3% peserta didik mengetahui mengenai FPB, sedangkan soal dalam bentuk essay hanya terdapat sekitar 40%.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Hasil Wawancara Guru 19 Maret 2021

<sup>15</sup> Hasil Wawancara Guru 19 Maret 2021

<sup>16</sup> Hasil Tes Siswa 21 Maret 2021



Gambar 4.1 Diagram Hasil Tes Siswa

### c. Analisis Gaya Belajar

Pada tahapan ini peneliti ingin mengetahui mengenai gaya belajar yang cocok dan sesuai dipergunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun teknik yang digunakan yaitu dengan cara angket yang diberikan kepada peserta didik, dan wawancara yang diperuntukkan untuk guru yang berisi mengenai gaya belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti melalui analisis kebutuhan mengenai gaya belajar melalui angket yang diperuntukkan untuk peserta didik terdapat 54,5% peserta didik lebih menyukai berpasangan dalam proses pembelajaran dan untuk mengenai posisi duduk dalam belajar 40,9% peserta didik lebih menyukai duduk dalam bentuk huruf U pada materi KPK dan FPB<sup>17</sup>.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Angket Siswa

<sup>17</sup> Hasil ANgket Siswa 21 Maret 2021

## 2. States Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahapan ini tujuan pembelajaran ditetapkan guru yang berpatokan kepada Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi KPK dan FPB. Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam kurikulum 2013 yang dimana materi KPK dan FPB hanya diajarkan dikelas IV pada semester ganjil, berdasarkan materi pembelajaran dapat ditetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai diantaranya :

1. Siswa dapat mengetahui mengenai kelipatan persekutuan terkecil dan terbesar
  2. Siswa dapat menjelaskan kelipatan persekutuan terkecil dan terbesar
  3. Siswa dapat menentukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.
  4. Siswa dapat menggunakan KPK dan FPB dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. *Select methods, media and materials* (Memilih metode, media dan materi)

Sebelum merancang bahan ajar berupa media pembelajaran KPK dan FPB terlebih dahulu peneliti menentukan metode, media, dan materi yang akan digunakan dan bahan yang tepat sebelum membuat media pembelajaran. Contoh halnya seperti mencari referensi yang akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat bahan ajar berupa media yang akan dikembangkan.

### a. Metode

Adapun metode yang digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode tanya jawab dan ceramah. Dimana metode ini

cocok digunakan dan diterapkan KPK dan FPB di MI Datok Sulaiman tepatnya kelas IV berhubung tingkatan kelas tersebut masuk dalam kategori kelas.

#### b. Media

Adapun media yang tersedia pada saat peneliti melakukan penelitian yaitu hanya terdapat sebuah papan tulis dan spidol dan untuk mempermudah pembelajaran pendidik menyediakan sebuah buku yang didalamnya terdapat mengenai materi KPK dan FPB.

#### c. Materi

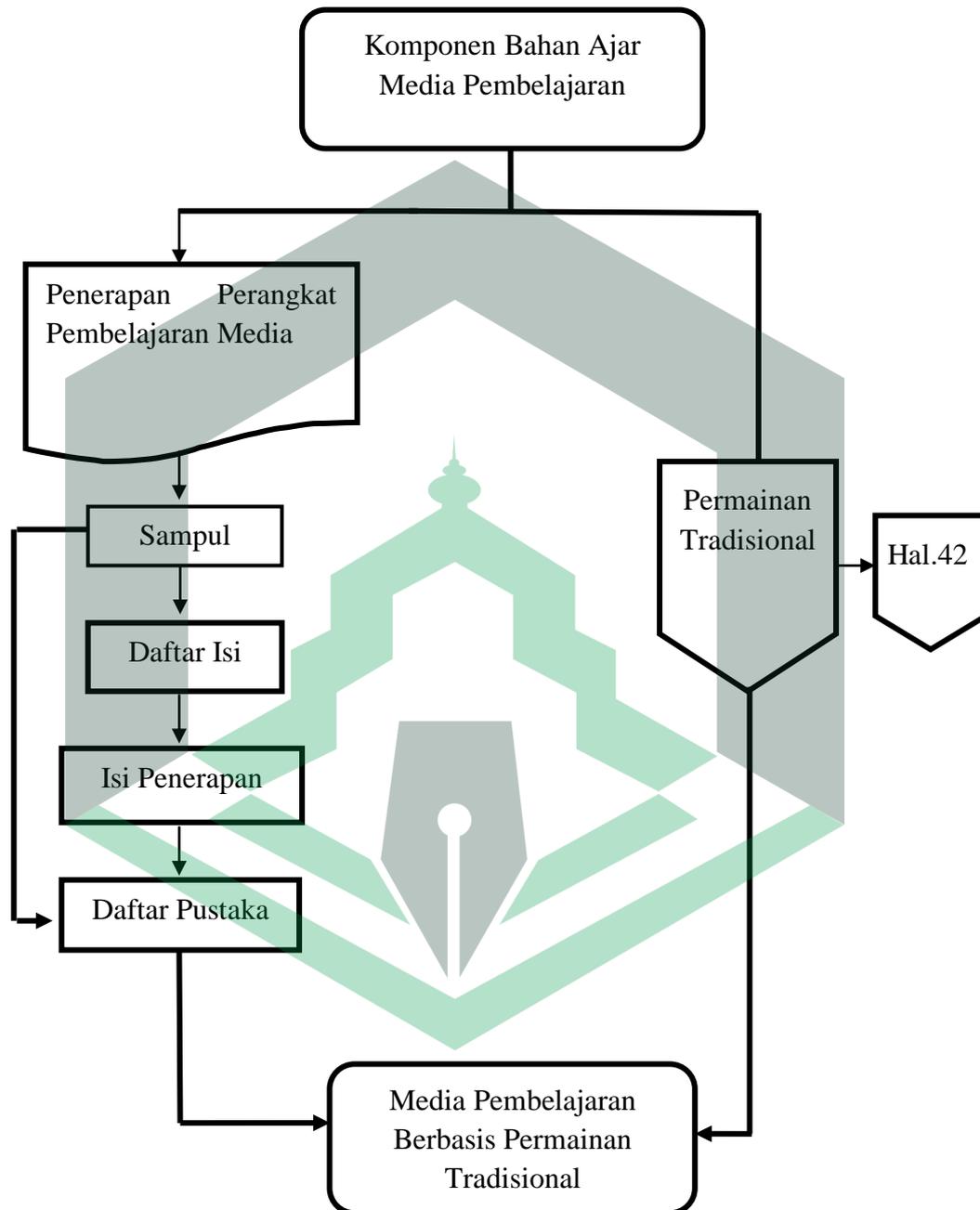
Adapun materi yang diajarkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah KPK dan FPB yang didalamnya menjelaskan mengenai arti dan cara menyelesaikan masalah dalam KPK dan FPB.

Pada tahapan ini terdapat tahapan-tahapan dalam pengembangan media galaceng yang merupakan salah satu permainan tradisional yang didalamnya terdapat tujuan pengembangan media seperti yang terdapat dalam penelitian Melinda yang menyatakan bahwa adapun tujuan permainan tradisional yaitu sebagai warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan.<sup>18</sup> Selain tujuan terdapat juga nilai-nilai yang terkandung dalam media permainan galaceng yaitu nilai kerjasama, sportivitas, kejujuran, ketangkasan, kedisiplinan. Maka dari itu dalam penyempurnaan pengembangan media galaceng, peneliti menambahkan langkah-langkah dalam penggunaan media galaceng dalam pembelajaran KPK dan FPB.

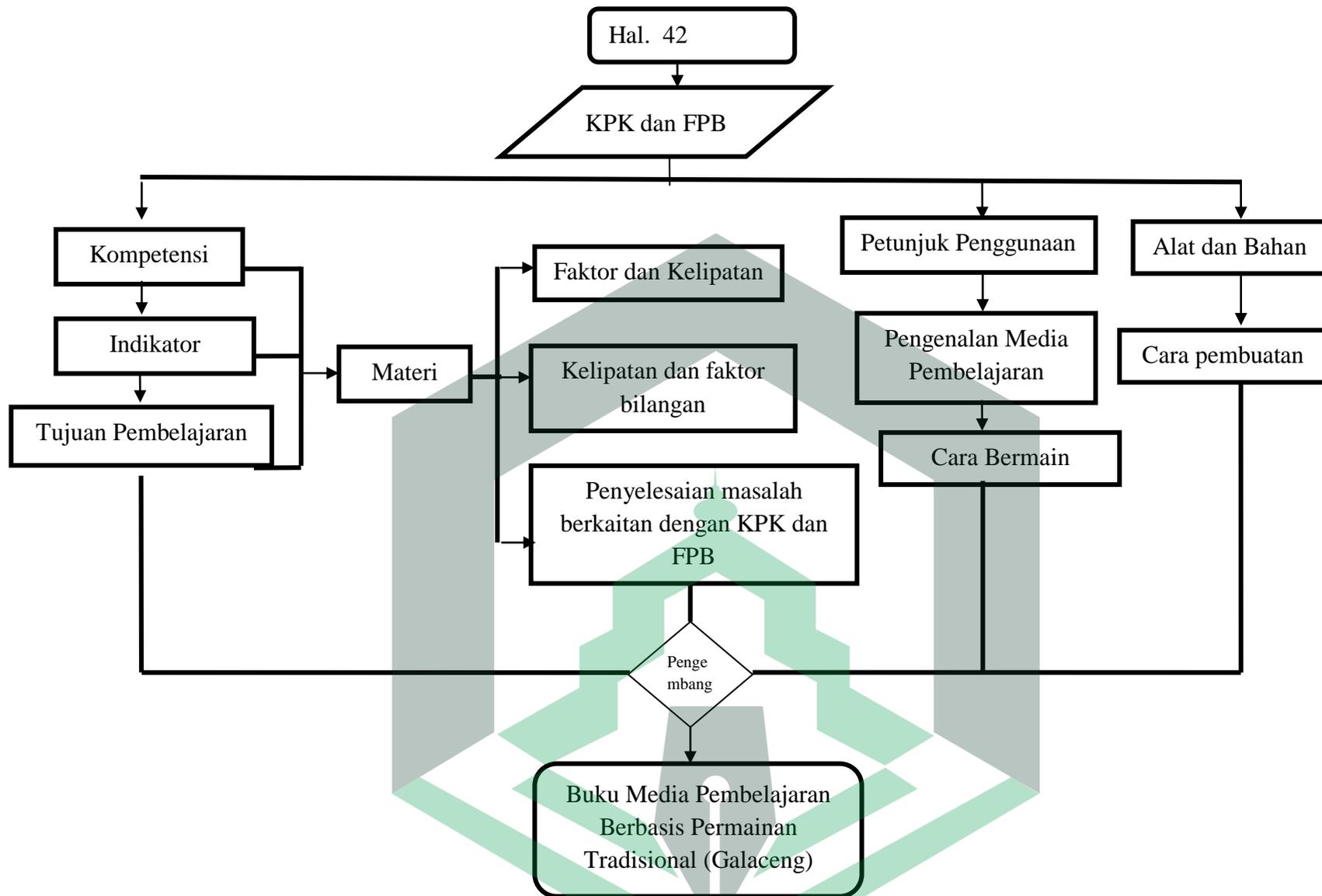
---

<sup>18</sup>Melinda Unuversitas Muhammadiyah Purwokerto, '*Eksistensi Permainan Tradisional*' (2017).

Adapun gambaran (Flowchart) mengenai rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu berupa media galaceng.



Gambar 4.3 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisioanal



Gambar 4.4 Penjabaran Media Pembelajaran “Galaceng”

#### 4. *Utilize Materials* (Memanfaatkan Bahan Ajar)

Pada tahapan ini untuk merancang sebuah bahan ajar berupa media pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peneliti dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran KPK dan FPB. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, sampai dengan pembuatan produk bahan ajar berupa media pembelajaran.

Sebelum merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validasi terhadap produk atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini penelien media pembelajaran pada materi KPK dan FPB dilakukan oleh tiga orang ahli. Adapun nama-nama validator sesuai dengan keahliannya masing-masing dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran**

Nama	Ahli
Ummu Qalsum S.Pd.,M.Pd	Bahasa
Nurwahida S.Pd.,M.Pd	Materi
Sumardi Raupu S.Pd.,M.Pd	Desain
MisbahuddinAmru	Praktisi Guru MI Datok Sulaiman

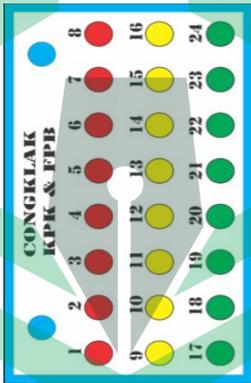
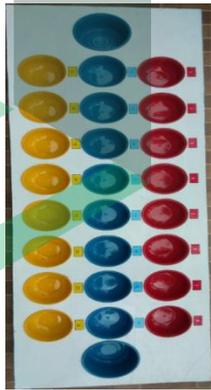
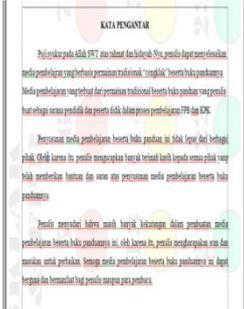
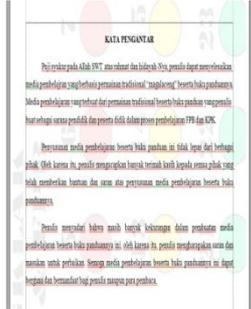
1. Ummu Qalsum S.Pd.,M.Pd pakar validasi ahli bahasa yang terdapat pada media pembelajaran galaceng di kelas IV MI pada materi KPK dan FPB.

2. Nurwahida S.Pd.,M.Pd pakar validasi ahli materi yang terdapat pada media pembelajaran galaceng di kelas IV MI pada materi KPK dan FPB.
3. Sumardi Raupu S.Pd.,M.Pd pakar ahli desain yang terdapat pada media pembelajaran galaceng dikelas IV MI pada materi KPK dan FPB.
4. Misbahuddin Amru, pakar validasi penerapan media pembelajaran galaceng dikelas IV MI pada materi KPK dan FPB.

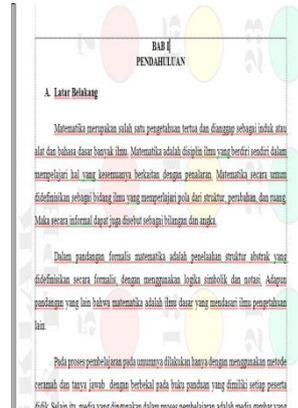
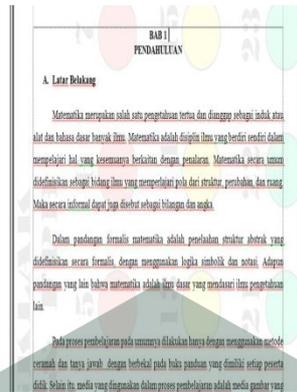
Sebelum media pembelajaran valid dari ketiga validator peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid.

- 1) Revisi bahan ajar berupa media pembelajran dapat dilihat berdasarkan hasil validasi pakar ahli.

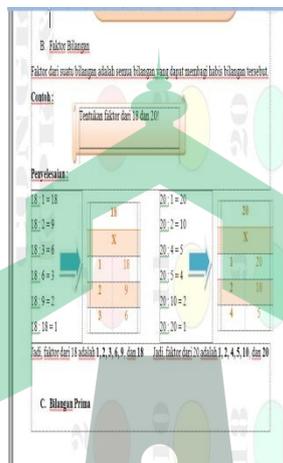
**Tabel 4.2 Revisi Bahan Ajar berupa Media Pembelajaran**

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Bundaran yang diatas sebaiknya dipindahkan disamping sejajar dengan lubang yang ditengah		
Penulisan kata yang kurang tepat		

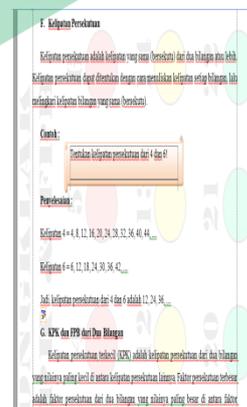
Penulisan bab tidak menggunakan angka melainkan romawi



Pindahkan bagian C kebelakang



Perbaiki margin dan sistematika penulisan



Dalam buku tidak perlu menggunakan karakteristik sasaran karena sudah ada pada identitas

<b>B. Bahan Pembelajaran Program</b>	
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
<b>C. Identitas Produk</b>	
Mata Pelajaran	Matematika
Kelas/Semester	IV/1
Materi Pokok	FPB dan KPK
Sasaran	Siswa Kelas IV
<b>D. Karakteristik Sasaran</b>	
Tingkat pendidikan	Sekolah Dasar
Kelas/Semester	IV/1
Jumlah Siswa	24
Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
<b>E. Kompetensi Dasar dan Indikator</b>	

<b>B. Bahan Pembelajaran Program</b>	
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
<b>C. Identitas dan Sasaran/Produk</b>	
Mata Pelajaran	Matematika
Kelas/Semester	IV/1
Materi Pokok	FPB dan KPK
Sasaran	Siswa Kelas IV
<b>D. Kompetensi Dasar dan Indikator</b>	
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.4 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan faktor persekutuan terbesar (FPB) bilangan persekutuan dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan dapat hubungan bilangan dengan kelipatan	3.4.1 Menentukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK

Berdasarkan dari hasil uji validasi melalui 4 pakar ahli dan melakukan revisi maka media pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah termasuk dalam kategori “valid”.

Setelah bahan ajar dinilai oleh 4 orang pakar ahli kemudian menganalisis data kevalidan bahan ajar media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

## 2) Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dilakukan oleh pakar ahli bahasa oleh Ibu Ummu Qalsum S.Pd, M.Pd kemudian dianalisis dan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Terdapat 16 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban sehingga skor validasi diperoleh adalah 64 (13 item x 4 kriteria), hasil validasi diperoleh jumlah skor 60 sehingga nilai kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional 93,75% dan dinyatakan sangat valid.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dilakukan pakar ahli materi oleh ibu Nurwahida S.Pd,M.Pd. Selanjutnya dianalisis dan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Terdapat 7 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban sehingga skor maksimal diperoleh adalah 28 (4 item x 4 kriteria), hasil validasi diperoleh jumlah skor 27 sehingga nilai kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional 96,42% dan dapat dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dilakukan pakar ahli media oleh bapak Sumardi Raupu S.Pd,M.Pd. Selanjutnya dianalisis dan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Terdapat 14 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban sehingga skor maksimal yang bisa diperoleh 56 (14 item x 4 kriteria), hasil validasi diperoleh jumlah skor 52 sehingga nilai kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional 92,85% dan dinyatakan sangat valid.

## B. Pembahasan

1. Pada tahap mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran peneliti memfokuskan penelitian pengembangannya dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran magaleceng. Selanjutnya, peneliti melakukan proses pembuatan media dan dilanjutkan dengan pembuatan buku panduan mengenai penggunaan media pembelajaran galaceng yang didalam buku tersebut menjelaskan mengenai cara penggunaan dan tahapan pengembangan berbasis kearifan lokal dan ditujukan pada pembelajaran KPK dan FPB pada kelas IV.

Rancangan/desain pengembangan media pembelajaran mengacu pada model ASSURE diantaranya: (1) Analisis, yang berisi mengenai karakteristik umum peserta didik, (2) State Objectives yang berisi mengenai tujuan pembelajaran, (3) Select methods, media and materials yang berisi mengenai pemilihan materi, metode dan media pembelajaran, (4) *Utilize materials* yang berisi mengenai pemanfaatan bahan ajar.

2. Berdasarkan hasil dari 4 pakar validator yang ahli pada bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media dan instrument penelitian dinyatakan

valid dengan revisi kecil. Maka dari itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli dan selanjutnya akan di uji cobakan.

Dari hasil pembuatan media pembelajaran adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut antara lain:

a. Kelebihan Media Permainan Galaceng

Adapun beberapa kelebihan dari media pembelajaran permainan tradisional “galaceng” yaitu :

1. Siswa akan lebih senang dan rileks dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Menjalani rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Permainan Tradisioanal “Galaceng”

1. Media pembelajaran ini hanya dapat bermain 2 orang.
2. Dalam pengembangan media pembelajaran “galaceng” pada materi KPK dan FPB hanya bisa menggunakan angka kecil saja yaitu dari 1- 8.
3. Media pembelajaran ini tidak mudah untuk dibawa kemana-mana dikarenakan ukurannya yang cukup besar untuk dibawa kemana-mana.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas IV MI Datok Sulaiman.

1. Dalam merancang bahan ajar berupa media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional peneliti mengacu pada model pengembangan ASSURE yaitu: (1) tahap *Analyse leamer* (Menganalisis Pembelajaran) yang berisis tentang kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. (2) *States objectives* (Menyatakan Tujuan Pembelajaran) yang berisi mengenai tentang tujuan pembelajaran. peniliana para ahli, hasil revisi media berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran yang valid. (3) *Select methods, media and materials* (Memilih metode, media dan materi) yang berisi penilaian para ahli, hasil revisi media berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran yang valid. (4) *Utilize Media and materials*(Menggunakan Media dan Materi) yang berisi mengenai tentang format, desain dan bahasa pada media pembelajaran.
2. Bahan ajar berupa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi hingga 3x revisi. Sehingga dapat dihitung dengan menggunakan rumus aken's maka peneliti mendapatkan hasil kevalidan

dengan nilai kisaran 92,85-96,42% atau termasuk dalam kategori valid dan sangat valid.

### **B. *Saran***

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka adapun saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

Bagi pendidik dapat memanfaatkan bahan ajar berupa media pembelajaran yang berbasisi permainan tradisioanal untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi KPK dan FPB, dan untuk peserta didik yang mempunyai kesulitan dalam memahami materi akan dibantu oleh pendidik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin, 'Reliabilitas Dan Validitas Aitem', *Buletin Psikologi*, 3.1 (2016), 19–26 <<https://doi.org/10.22146/bps.13381>>
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan Tirmidzi*, Kitab. Ilmu, Juz, 4, No.2655, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1994), h 294.
- Baharun, Hasan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE', *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14.2 (2016), 231 <<https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>>
- Gusnia Rahmi Jelvi0+da dkk, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV", *Dinamika Sekolah Dasar*, <<https://doi.org/10.21009/JPGSD.XXX>>
- Hadi Amirul dan Haryono, 'Metodologi Penelitian Pendidikan' Bandung Pustaka Setia (2005)
- Haryani Sri, ' *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan*', 37.1.
- Hasanah Hasyim, 'Teknik-Teknik Observasi', *Jurnal at-Taqaddum*, 8.1 (2016).
- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.2 (2017), 177 <<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>>
- Melinda Unuversitas Muhammadiyah Purwokerto, 'Eksistensi Permainan Tradisional' (2017)
- Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36.1 (2007), 35–44
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', 19–35
- Ridwan Hasil dan Sunarto, ;*Pengantar Statistika Untuk pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*; Bandung (2010)
- Ritonga, Rudi, 'Jurnal Basicedu', 3.4 (2019), 2025–37
- Silatritatik, *Kilat Sukses Merahi Hiah Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta 2012
- Sudrajat, Ajat, 'Mengapa Pendidikan Karakter', 47–58
- Sugiyono, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif', *Wacana*, 13.2 (2014), 177–81

Syahrir R dan Susilawati “*Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP*”, 1. 2 (2012)

Triyanto Eko, Sri Anitah, Nunuk Suryani, “*Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemamfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*”, 1.2, (2013)

Yuntawati, and Lalu Abdul Azis, ‘*Pengembangan Media Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung*’, 4.1 (2015), 12–17  
<<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim/article/download/169/158>>



# LAMPIRAN

- **Lembar validasi Instrumen**
- **Lembar Validasi Produk**
- **Wawancara Guru**
- **Angket Siswa**
- **Tes Siswa**



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjigoena M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Jl. Domba No.4  
Nomor HP : 082 332 643 464

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" . oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Cakupan (Isi)</b>					
1.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓	
2.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.			✓	
3.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓	
4.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
<b>B. Aspek Bahasa</b>					
1.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
2.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓	
3.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓	
4.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.			✓	

**D. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

**E. Penilaian Umum**

Instrumen ini :

1. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....

.....

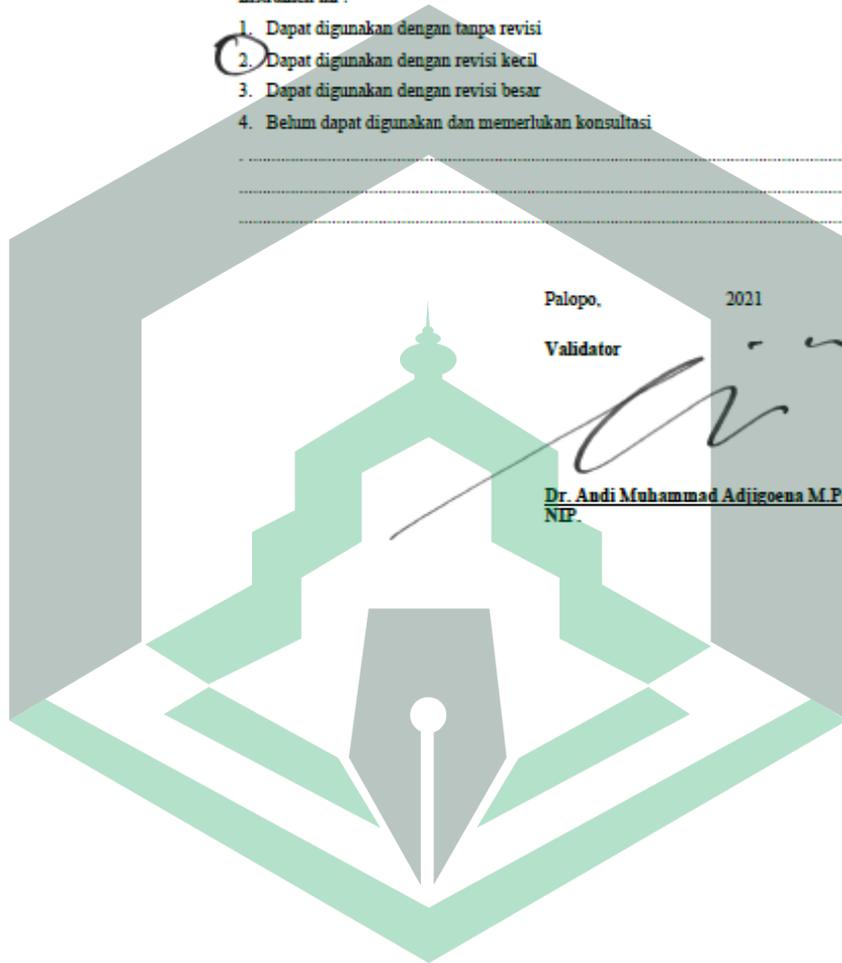
.....

Palopo,

2021

Validator

  
**Dr. Andi Muhammad Adijgoena M.Pd**  
**NIP.**



---

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjigoena M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat :  
Nomor HP : 085 287 569 202

#### F. TUJUAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" . oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Tu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

#### G. PETUNJUK

3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
4. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- d. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### H. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan				
		1	2	3	4	5
<b>C.</b>	<b>Aspek Isi</b>					
1.	Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Tujuan angket dinyatakan dengan jelas.			✓		
3.	Petunjuk pengisian angket mudah dipahami.			✓		
<b>D.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>					
5.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai				✓	
6.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.				✓	
7.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.				✓	
8.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓	
<b>E.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>					
5.	Butir-butir angket dirumuskan dalam dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
6.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓		
7.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓		
8.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓	

**I. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

**J. PENILAIAN UMUM**

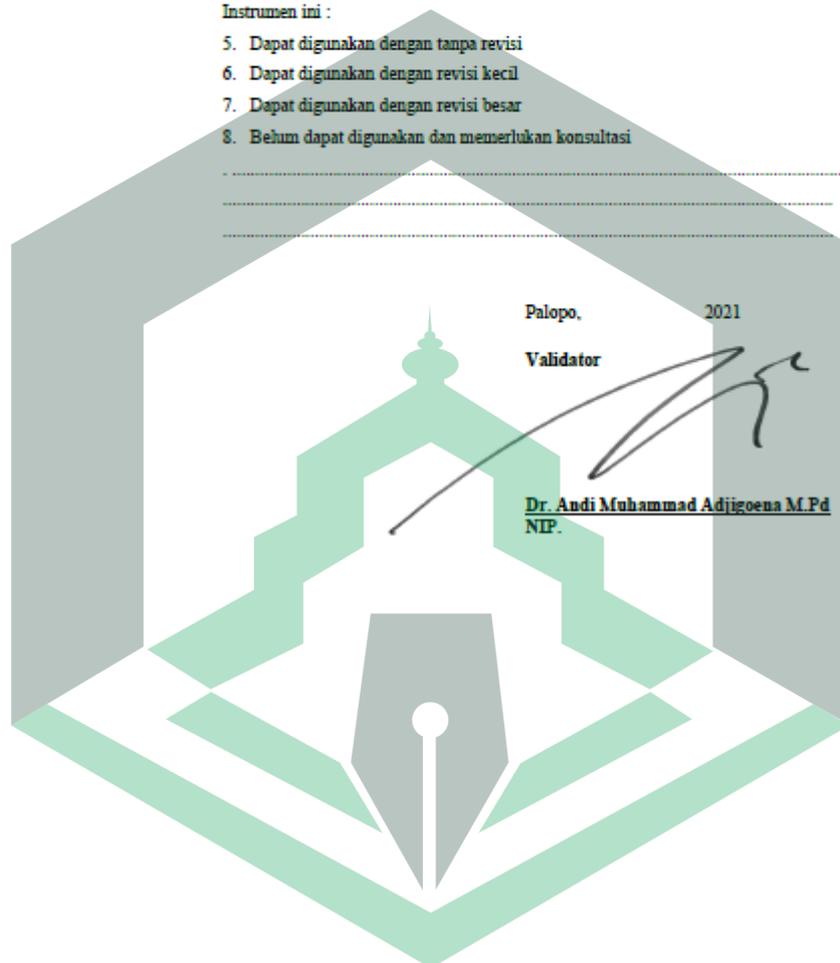
Instrumen ini :

5. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
6. Dapat digunakan dengan revisi kecil
7. Dapat digunakan dengan revisi besar
8. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....

.....

.....



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjigoena M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat :  
Nomor HP : 085 287 569 202

**K. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*", oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**L. PETUNJUK**

5. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
6. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
  - e. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### M. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan				
		1	2	3	4	5
<b>F.</b>	<b>Aspek Isi</b>					
	4. Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.				✓	
	5. Tujuan tes dinyatakan dengan jelas.				✓	
	6. Petunjuk pengisian tes mudah dipahami.				✓	
<b>G.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>					
	9. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓		
	10. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.			✓		
	11. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓		
	12. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓	
<b>H.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>					
	9. Butir-butir tes dirumuskan dalam dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
	10. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓		
	11. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓		
	12. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓	

**N. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

**O. PENILAIAN UMUM**

Instrumen ini :

9. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
10. Dapat digunakan dengan revisi kecil
11. Dapat digunakan dengan revisi besar
12. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....

.....

Palopo,

2021

Validator

  
Dr. Andi Muhammad Adjigoena M.Pd  
NIP.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,m.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Jl. Domba No.4  
Nomor HP : 082 332 643 464

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Aspek Isi</b>				
	1. Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.				✓
	2. Tujuan tes dinyatakan dengan jelas.				✓
	3. Petunjuk pengisian tes mudah dipahami.				✓
<b>B.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>				
	1. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓	
	2. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.			✓	
	3. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓	
	4. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
<b>C.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>				
	1. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	2. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓	
	3. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓	
	4. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓

**D. Komentor/Saran**

→ lengkapi jawaban tes / pedoman penskoran

↓  
alternatif jawaban

→ revisi sesuai saran pd masalah

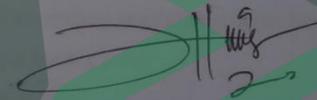
**E. PENILAIAN UMUM**

Instrumen ini :

1. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 26, Februari, 2021

Validator



**Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd**  
NIP.19891110 201503 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMENT VALIDATOR MATERI FPB DAN KPK DI KELAS  
IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

**Nama Validator** : Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd  
**Jabatan** : Dosen  
**Alamat** : Jl. Domba No.4  
**Nomor HP** : 082 332 643 464

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*". Oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "sangat kurang jelas"
  - b. Angka 2 berarti "kurang jelas"
  - c. Angka 3 berarti "cukup jelas"
  - d. Angka 4 berarti "jelas"
  - e. Angka 5 berarti "sangat jelas"
3. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Tabel Penilaian

Uraian	Kelayakan				
	1	2	3	4	5
<b>Aspek Materi</b>					
1. Kejelasan kerangka isi				✓	
2. Kejelasan uraian materi				✓	
3. Kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator				✓	
4. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan					✓
<b>Aspek Bahasa</b>					
1. Bahasa Indonesia yang digunakan baik dan benar.					✓
2. Bahasa Indonesia yang digunakan efektif dan efisien.				✓	
3. Bahasa Indonesia yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.				✓	

### D. Komentar/Saran

Perbaiki sesuai saran pada naskah.

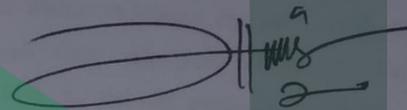
**E. PENILAIAN UMUM**

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
  - b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
  - c. Dapat digunakan dengan revisi besar
  - d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi
- .....
- .....
- .....

Palopo, 25. Februari, 2021

Validator



**Lisa AdityaDwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd**  
NIP.19891110 201503 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

**Nama Validator** : Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,m.Pd  
**Jabatan** : Dosen  
**Alamat** : Jl. Domba No.4  
**Nomor HP** : 082 332 643 464

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" . oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	Aspek Cakupan (Isi)				
1.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓	
2.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.			✓	
3.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓	
4.	Butir-butir wawancara mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
<b>B.</b>	Aspek Bahasa				
1.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
2.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓	
3.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓	
4.	Butir-butir wawancara dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓

**D. Komentor/Saran**

Dapat digunakan

**E. PENILAIAN UMUM**

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 28, Februari, 2021

Validator

  
Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd  
NIP.19891110 201503 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,m.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Jl. Domba No.4  
Nomor HP : 082 332 643 464

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Aspek Isi</b>				
1.	Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.			✓	
2.	Tujuan angket dinyatakan dengan jelas.			✓	
3.	Petunjuk pengisian angket mudah dipahami.			✓	
<b>B.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>				
1.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai				✓
2.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.				✓
3.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.				✓
4.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
<b>C.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>				
1.	Butir-butir angket dirumuskan dalam dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
2.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓	
3.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓	
4.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓

**D. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

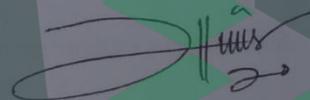
**E. Penilaian Umum**

Instrumen ini :

- ① Dapat digunakan dengan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 25 Februari 2021

Validator



**Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd**  
NIP.19891110 201503 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Andi Babara Indra, S.Pd., M.Pd.  
Jabatan : Tenaga Pengajar  
Alamat : Palopo  
Nomor HP : 082 343 555 001

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrumen lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut .
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan				
		1	2	3	4	5
<b>A.</b>	<b>Aspek Isi</b>					
1.	Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Tujuan kuesioner dinyatakan dengan jelas.			✓		
3.	Petunjuk pengisian kuesioner mudah dipahami.			✓		
<b>B.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>					
1.	Butir-butir kuesioner mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓		
2.	Butir-butir kuesioner mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.			✓		
3.	Butir-butir kuesioner mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.				✓	
4.	Butir-butir kuesioner mencakup data yang berhubungan dengan input materi memadai.			✓		
5.	Butir-butir kuesioner mencakup data yang berhubungan dengan materi.			✓		
<b>C.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>					
1.	Butir-butir kuesioner dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
2.	Butir-butir kuesioner dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.			✓		
3.	Butir-butir kuesioner dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.			✓		

4. Butir-butir kuesioner dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.				✓
--	--	--	--	---

#### D. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

#### E. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

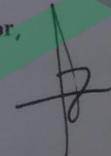
.....

.....

.....

Palopo, 5 Februari 2021

Validator,

  
Andi Batara Indra, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199011272020121610

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGANMEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

---

**Nama Validator** : Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd  
**Jabatan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor HP** : 082 241 555 001

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”* . Oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrument lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti “kurang relevan”
  - b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
  - c. Angka 3 berarti “relevan”
  - d. Angka 4 berarti “sangat relevan”
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
A.	Aspek Isi				
	1. Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.			✓	
	2. Tujuan tes dinyatakan dengan jelas.			✓	
	3. Petunjuk pengisian tes mudah dipahami.			✓	
B.	Aspek Cakupan (Isi)				
	1. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai			✓	
	2. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.				✓
	3. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓	
	4. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan input yang memadai.			✓	
	5. Butir-butir tes mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
C.	Aspek Bahasa				
	1. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
	2. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.				✓
	3. Butir-butir tes dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.				✓

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA TERHADAP ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMABANGANMEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Palopo  
Nomor HP : 082 241 555 001

**A. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*". Oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menggunakan instrument lembar respon siswa. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
  - b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
  - c. Angka 3 berarti "relevan"
  - d. Angka 4 berarti "sangat relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

### C. Penilaian Kelayakan

NO	URAIAN	Kelayakan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Aspek Isi</b>				
1.	Tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas.			✓	
2.	Tujuan angket dinyatakan dengan jelas.			✓	
3.	Petunjuk pengisian angket mudah dipahami.			✓	
<b>B.</b>	<b>Aspek Cakupan (Isi)</b>				
1.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai.			✓	
2.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa di dalam materi baik dan benar.				✓
3.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran memadai.			✓	
4.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan input yang memadai.			✓	
5.	Butir-butir angket mencakup data yang berhubungan dengan materi.				✓
<b>C.</b>	<b>Aspek Bahasa</b>				
1.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
2.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.				✓
3.	Butir-butir angket dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.				✓

4. Butir-butir kuesioner dirumuskan dalam bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.					✓
--	--	--	--	--	---

#### D. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

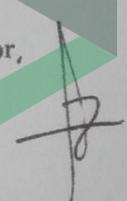
#### E. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 5 Februari 2021

Validator,

  
Andi Batara Indra, S.Pd., I  
NIP. 199011 27 2020 12 1011

### III. Penilaian Kelayakan

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format Buku Panduan</b>				
	1. Penomoran				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf				✓
	3. Pengaturan ruang (tata teks)				✓
<b>B.</b>	<b>Isi Buku Panduan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kejelasan pada isi buku			✓	
	2. Kesesuaian urutan penggunaan media			✓	
	3. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah			✓	
	4. Sesuai dengan karakteristik dan prinsip media pembelajaran edukatif.			✓	
<b>C.</b>	<b>Bahasa dan Tulisan.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	3. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.			✓	
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami peserta didik.				✓
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

D.	Permainan Tradisional	1	2	3	4
	1. Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh. 2. Aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; 3. Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu			✓	✓
E.	Aspek Kelayakan Materi	1	2	3	4
	1. Kejelasan kerangka isi 2. Kejelasan uraian materi 3. Kesesuaian antara kompetensi dasar dengan indikator 4. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan			✓ ✓ ✓ ✓	
F.	Aspek Kelayakan Gambar	1	2	3	4
	1. Kreatif dan dinamis 2. Tampilan gambar mudah dipahami 3. Mudah digunakan			✓ ✓ ✓	

IV.



**V. PENILAIAN UMUM**

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo,

2021

Validator



Nurwahida S.Pd.,M.Pd

NIP.



**LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL di KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Ummu Qalsum S.Pd.,M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat :  
Nomor HP :

**I. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap "Buku Panduan" yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan "Buku Panduan" ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator

**II. PETUNJUK**

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
  - Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
  - Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
  - Angka 4 berarti "Relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

### III. Penilaian Kelayakan

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format Buku Panduan</b>				
	1. Penomoran				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf				✓
	3. Pengaturan ruang (tata teks)				✓
<b>B.</b>	<b>Isi Buku Panduan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kejelasan pada isi buku			✓	
	2. Kesesuaian urutan penggunaan media			✓	
	3. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah			✓	
	4. Sesuai dengan karakteristik dan prinsip media pembelajaran edukatif.			✓	
<b>C.</b>	<b>Bahasa dan Tulisan.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	3. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.			✓	
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami peserta didik.			✓	
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

D.	Permainan Tradisional	1	2	3	4
	1. Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh. 2. Aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; 3. Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu				✓  ✓  ✓
E.	Aspek Kelayakan Materi	1	2	3	4
	1. Kejelasan kerangka isi 2. Kejelasan uraian materi 3. Kesesuaian antara kompetensi dasar dengan indikator 4. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan			✓ ✓ ✓ ✓	
F.	Aspek Kelayakan Gambar	1	2	3	4
	1. Kreatif dan dinamis 2. Tampilan gambar mudah dipahami 3. Mudah digunakan				

#### IV. Komentor/Saran

Tambahkan video cara penggunaan Media

## V. PENILAIAN UMUM

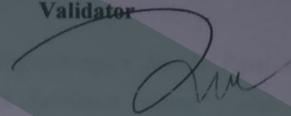
Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palepo,

2021

Validator



Ummu Qalsum S.Pd., M.Pd

NIP.



**LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL di KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

---

Nama Validator : Sumardin Raupu S.Pd.,M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Perumnas  
Nomor HP : 085242597530

**I. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap "Buku Panduan" yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan "Buku Panduan" ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator

**II. PETUNJUK**

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
  - Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
  - Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
  - Angka 4 berarti "Relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

### III. Penilaian Kelayakan

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format Buku Panduan</b>				
	1. Penomoran				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf				✓
	3. Pengaturan ruang (tata teks)			✓	
<b>B.</b>	<b>Isi Buku Panduan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kejelasan pada isi buku			✓	
	2. Kesesuaian urutan penggunaan media				✓
	3. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah			✓	
	4. Sesuai dengan karakteristik dan prinsip media pembelajaran edukatif.				✓
<b>C.</b>	<b>Bahasa dan Tulisan.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
	3. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.				✓
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami peserta didik.				✓
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

D.	Permainan Tradisional	1	2	3	4
	1. Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh. 2. Aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; 3. Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu				
E.	Aspek Kelayakan Materi	1	2	3	4
	1. Kejelasan kerangka isi 2. Kejelasan uraian materi 3. Kesesuaian antara kompetensi dasar dengan indikator 4. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan				✓ ✓ ✓ ✓
F.	Aspek Kelayakan Gambar	1	2	3	4
	1. Kreatif dan dinamis 2. Tampilan gambar mudah dipahami 3. Mudah digunakan				✓ ✓ ✓
G.	Kesesuaian dengan kurikulum	1	2	3	4
	1. Media congklak yang digunakan sesuai dengan mata pembelajaran. 2. Media congklak yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Media congklak yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.				✓ ✓ ✓

H. Fungsi Media	1	2	3	4
1. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi.				✓
2. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.				✓
3. Menarik minat peserta didik dalam pembelajaran				✓
I. Kualitas dan Tampilan Media	1	2	3	4
1. Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik.				✓
2. Media congklak mudah untuk digunakan.				✓
3. Media congklak tidak mudah rusak dan kreatif.				✓
4. Penggunaan media congklak tidak mengganggu dalam proses pembelajaran.				✓
5. Warna pada media congklak satu dengan yang lain saling mendukung.				✓

#### IV. Komentarisaran

alat peraga sudah bagus dan tampilan menarik, namun buku panduan yang dibuat masih kurang sempurna, antara lain:

- 1) Margin dan sistematika penulisan
- 2) Kesalahan kata

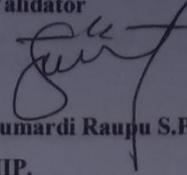
#### V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 07-04-2021

Validator



Sumardi Raupu S.Pd.,M.Pd

NIP.



PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI KELAS IV MI DATOK  
SULAIMAN PALOPO

(Pertanyaan Instrumen wawancara untuk guru kelas IV di MI Datok Sulaiman)

1. Bagaimana keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran?

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berbeda-beda, ada beberapa siswa yang aktif bertanya bisa debentuis, dan ada beberapa siswa yang kurang aktif.

2. Bagaimana sikap peserta didik dalam proses pembelajaran?

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang cerita dan tidak memperhatikan materi yang diajarkan, dan hanya beberapa saja yang memperhatikan guru.

3. Bagaimana cara Anda mengetahui sikap peserta didik dalam proses pembelajaran?

Dalam menjelaskan materi saya memperhatikan peserta didik apakah memperhatikan penjelasan saya, dari situ saya dapat melihat mana yang serius dalam memperhatikan dan yang tidak memperhatikan materi.

4. Media apakah yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran FPB dan KPK ?

Dalam proses pembelajaran saya belum menggunakan alat peraga atau media dikarenakan belum tersedia, jadi yang saya gunakan hanyalah sebuah spidol dan papan tulis.

5. Menurut Anda, seberapa pentingkah penggunaan alat peraga atau media dalam proses pembelajaran?

Tergantung terhadap materi yang diajarkan, karena ada beberapa materi yang sangat memerlukan alat peraga atau media, dan ada juga yg tidak menggunakan alat peraga karena materinya yang tidak terlalu rumit untuk dipahami.

6. Bagaimana respon peserta didik menggunakan media dalam proses pembelajaran?

Tentu saja peserta didik antusias dalam pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran.

7. Gaya belajar apakah yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran?

Visual (ceramah), setelah menjelaskan materi lalu diberi tugas, saya keliling meja para peserta didik. Apabila ada yang kurang jelas, saya menjelaskan kepada peserta didik <sup>mengajar</sup> ~~kembali~~ materi yg telah diajarkan tadi.

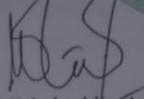
8. Dalam proses pembelajaran FPB dan KPK, gaya belajar seperti apa yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

Belajar sambil bermain, karena ketika peserta didik jenuh dalam pembelajaran, maka mereka diarahkan ~~dalam~~ bermain dan sambil belajar.

Jika bapak/ibu merasa bahwa ada penilaian lain yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Palopo, 19 Maret 2021

Guru Mata Pelajaran

  
Misbahuddin Amru



LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL di KELAS IV MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Nama Validator : Misbahuddin Amru  
Jabatan : Guru/Pendidik  
Alamat : Jl. Bittu  
Nomor HP : 0823 4885 5576.

**I. TUJUAN**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo*" oleh Aprida Lestari: 16.02.05.0018 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu ntuk memberikan penilaian terhadap "Buku Panduan" yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan "Buku Panduan" ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator

**II. PETUNJUK**

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
  - Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
  - Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
  - Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
  - Angka 4 berarti "Relevan"
- c. Selain memberikan penilaian, bapak/ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

**III. Penilaian Kelayakan**

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format Buku Panduan</b>				
	1. Penomoran				✓
	2. Jenis dan ukuran huruf				✓
	3. Pengaturan ruang (tata teks)			✓	
<b>B.</b>	<b>Isi Buku Panduan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kejelasan pada isi buku			✓	
	2. Kesesuaian urutan penggunaan media			✓	
	3. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah				✓
	4. Sesuai dengan karakteristik dan prinsip media pembelajaran edukatif.				✓
<b>C.</b>	<b>Bahasa dan Tulisan.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
	3. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.			✓	
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami peserta didik.			✓	
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

D.	Permainan Tradisional	1	2	3	4
	1. Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh.			✓	
	2. Aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas;				✓
	3. Aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu				✓
E.	Aspek Kelayakan Materi	1	2	3	4
	1. Kejelasan kerangka isi			✓	
	2. Kejelasan uraian materi			✓	
	3. Kesesuaian antara kompetensi dasar dengan indikator			✓	
	4. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan				✓
F.	Aspek Kelayakan Gambar	1	2	3	4
	1. Kreatif dan dinamis			✓	
	2. Tampilan gambar mudah dipahami				✓
	3. Mudah digunakan				✓
G.	Kesesuaian dengan kurikulum	1	2	3	4
	1. Media congklak yang digunakan sesuai dengan mata pembelajaran.				✓
	2. Media congklak yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	3. Media congklak yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.				✓

H.	Fungsi Media	1	2	3	4
	1. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi.				✓
	2. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.				✓
	3. Menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.				✓
I.	Kualitas dan Tampilan Media	1	2	3	4
	1. Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik.				✓
	2. Media congklak mudah untuk digunakan.				✓
	3. Media congklak tidak mudah rusak dan kreatif.				✓
	4. Penggunaan media congklak tidak mengganggu dalam proses pembelajaran.				✓
	5. Warna pada media congklak satu dengan yang lain saling mendukung.				✓

#### IV. Komentor/Saran

Saran.  
 1. tambahkan penjelasan panduan menggunakan alat peraga untuk mencari faktor persekutuan dll.

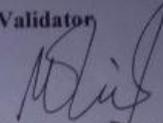
#### V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- ⓐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 17 April 2021

Validator



Misbahuddin Amru

NIP.





IAIN PALOPO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
 Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914  
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

Perihal : Permohonan Validasi Pakar Ahli Media

Kepada Yth,  
 Sumardin Raupu S.Pd., M.Pd  
 di \_  
 Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan penelitian Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”.

Yang dilaksanakan oleh :

Nama : Aprida Lestari  
 NIM : 16.0205.0018  
 Angkatan : 2016

Maka saya mohon kepada bapak/ibu, Bersedia menjadi pakar validasi produk media pembelajara.

Demikian Surat Permohonan ini saya ajukan, atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Palopo, 31, Maret 2021

Ketua Program Studi,

Mahasiswa,



Dr. Edhy Rustan, M.Pd.  
 NIP: 19840817 200901 1 018

Aprida Lestari  
 NIM: 16.0205.0018



IAIN PALOPO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
*Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914*  
 e-mail: [pgmi.iainpalopo@gmail.com](mailto:pgmi.iainpalopo@gmail.com)

Perihal : Permohonan Validasi Pakar Ahli Materi

Kepada Yth,  
 Nurwahida, S.Pd., M.Pd  
 di \_  
 Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan penelitian Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”.

Yang dilaksanakan oleh :

Nama : Aprida Lestari

NIM : 16.0205.0018

Angkatan : 2016

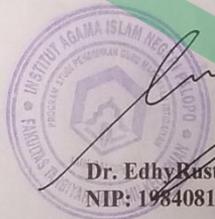
Maka saya mohon kepada bapak/ibu, Bersedia menjadi pakar validasi produk media pembelajara.

Demikian Surat Permohonan ini saya ajukan, atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Palopo, 2021

Ketua Program Studi,

Mahasiswa,

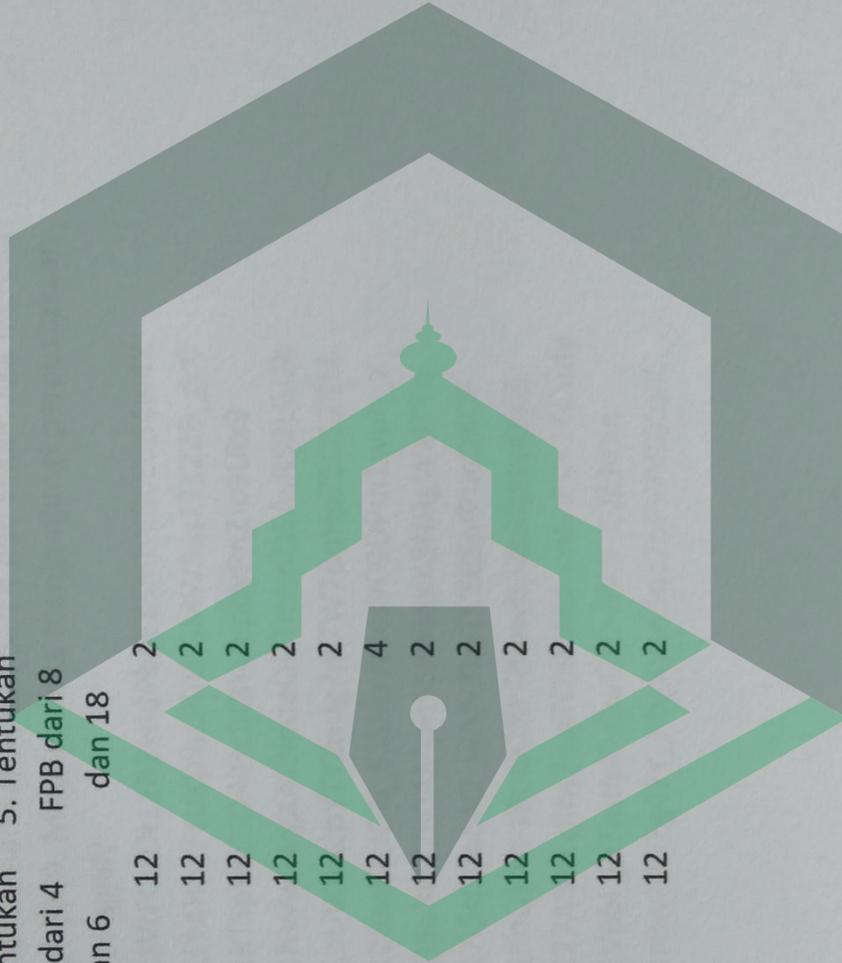


*[Signature]*  
**Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**  
 NIP: 19840817 200901 1 018

*[Signature]*  
**Aprida Lestari**  
 NIM: 16.0205.0018

Nama Siswa	Kelas	Jenis Kelamin	1. Apa yang Anda ketahui tentang FPB?
0:37 AM GMT+8 Anas kaharuddin	IV	4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
5:10 PM GMT+8 Muh Furqan alim wahyu billah		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
3:58 PM GMT+8 Muh.Ayyi Rizqy Aizhuru		Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
:10 PM GMT+8 AISA SABILA		4 Perempuan	Faktor persekutuan terbesar
:41 PM GMT+8 ghaisani		4 Perempuan	Faktor persekutuan terbesar
:34 PM GMT+8 Muh. Azsam Azhar		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
:00 PM GMT+8 Al Hashif Rahim		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terkecil
:17 PM GMT+8 Al Hashif Rahim		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terkecil
:48 AM GMT+8 Muhammad Hanif		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
:21 PM GMT+8 Fadlur Rahman Bawasir		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
4:19 AM GMT+8 M.rizky arya dwi purwanto		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar
6:54 AM GMT+8 M.rizky arya dwi purwanto		4 Laki-laki	Faktor persekutuan terbesar

3. Pembagi dari suatu bilangan disebut?	4. Tentukan KPK dari 4 dan 6	5. Tentukan FPB dari 8 dan 18
Anda ketahui yang KPK?	12	2
terkecil	12	2
terkecil	12	2
	12	2
	12	2
	12	2
	12	4
	12	2
	12	2
	12	2
	12	2
	12	2
	12	2
	12	2



unjungi perpustakaan setiap 3 hari sekali, Budi 10 hari sekali dan Sari 4 hari sekali. Jika mereka  
perpustakaan bersama pada tanggal 18 Mei 2019. Maka mereka mengunjungi perpustakaan  
bersama pada tanggal?

ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1WtFQdDt12B2vddPb4EXSmbN96EoB4w4X  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1PMHhz7YuKjXhLPRWGMW5asFTs22B\_gc0  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1KTSptNDJO4IHcht8YQepqYRnZJc9UIx9  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1NvvkwgXA13idqeQUTmhdQ5AsR59LGUu  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1oUIKARcbYTYZmIlg7m7W7BoHpZ5O128t4  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=12BmRQJON\_SSS8krJbscsV09DPm1wuh\_z  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=116o3i3TZe0AMpH55NYjdKX3NGgWaITtn  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1715sQ0ocAD\_wAfv7buZCXRSpfPusOKOF  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1KoUK1n-zBpOORPSBwwhBax3fgjsv4Y63  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1Z7AMN2RM7oaiFO3PWikmhbcEKP16Cudy  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1V6bi\_jnTmtlpC-QwQtD-HWF-GZEit0in  
ogle.com/u/0/open?usp=forms\_web&id=1r6wP907g47Y\_RbgXyen5qc7bPWVVDXqIK

membeli 280 kue donat, 350 kue bolu dan 300 kue sugu. Kue-kue itu akan dimasukkan dalam kotak dengan masing-masing jenis sama banyak. Berapa kotak terbanyak yang diperlukan Bu Sarah untuk menyimpan kue

- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1gisl6xQk01yit6zfcZp62UhrnbcpwJqN](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1gisl6xQk01yit6zfcZp62UhrnbcpwJqN)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1TlOWdTr21iaal8zO-zh82gnZrQYCMx\\_G](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1TlOWdTr21iaal8zO-zh82gnZrQYCMx_G)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1uOBP3XvuCwkX2DjmGBgYCXvOB1gbsJsh](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1uOBP3XvuCwkX2DjmGBgYCXvOB1gbsJsh)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1XTwriqsV6oCWrrJJdnxuQsuGS9VSfaly](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1XTwriqsV6oCWrrJJdnxuQsuGS9VSfaly)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=15zgrkKI9hawINmy4VmUNa1Mgrb2H6sFM](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=15zgrkKI9hawINmy4VmUNa1Mgrb2H6sFM)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=19\\_TEsVoMZjOVE6o4ZvgC262-Rv9ux0ad](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=19_TEsVoMZjOVE6o4ZvgC262-Rv9ux0ad)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1mDj62lcmAoitX4DJYgTRfP-jMBIfUcl3](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1mDj62lcmAoitX4DJYgTRfP-jMBIfUcl3)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1JQ5Q9Os4gijylqI-i38eOo-OuO1DGkNqM](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1JQ5Q9Os4gijylqI-i38eOo-OuO1DGkNqM)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=1YHbne-1nfwfGh8m5Yy2oXAWB8TdvOwql](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=1YHbne-1nfwfGh8m5Yy2oXAWB8TdvOwql)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=18rJFm-LXV2RKqSka\\_ZOPxdR1-RDwzC3g](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=18rJFm-LXV2RKqSka_ZOPxdR1-RDwzC3g)
- [e.google.com/u/0/open?usp=forms\\_web&id=16FN0imKtUV4g0nPXUjEoTtsllzrlyVj3](https://www.google.com/u/0/open?usp=forms_web&id=16FN0imKtUV4g0nPXUjEoTtsllzrlyVj3)



pembelajaran yang membantu Anda memahami materi?	2. Tempat belajar yang disukai?	3. Apakah fungsi utama media pembelajaran dalam proses pembelajaran FPB dan KPK?	4. Gaya belajar yang disukai?
Berpasangan	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berpasangan
Berpasangan	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berpasangan
Berkelompok kecil	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Sendiri	Taman sekolah	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Sendiri
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Taman sekolah	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Sendiri	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Sendiri
Berpasangan	Perpustakaan	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berpasangan
Berkelompok kecil	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Berkelompok kecil	Taman sekolah	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3-5 orang)
Kelompok besar	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Kelompok besar (5-8 orang)
Berpasangan	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berpasangan
Kelompok besar	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Kelompok besar (5-8 orang)
Sendiri	Taman sekolah	Mempermudah pembelajaran FPB, mempersulit KPK	Sendiri
Berkelompok kecil	Dalam kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3 sampai 5) orang
Berkelompok kecil	Luar kelas	Mempermudah pembelajaran FPB dan KPK	Berkelompok kecil (3 sampai 5) orang

Cap waktu	Nama Lengkap	Tempat, tanggal lahir	Kelas	Jenis kelamin
21/03/18 10:03:45 AM GMT+8	Mutiarah	Palopo 24/10/2010	4 Perempuan	4 Perempuan
21/03/18 10:08:43 AM GMT+8	nurul sakina	rs balandai, 16	4 Perempuan	4 Perempuan
21/03/18 10:15:33 AM GMT+8	Aisyah Putri Kusuma	17 Februari 2011	4 Perempuan	4 Perempuan
21/03/18 10:40:30 AM GMT+8	Muh.irzam afrizal	sidrap 03 april 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 10:43:26 AM GMT+8	Anas kaharuddin	Jalan Cempaka no 14 b	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 10:45:23 AM GMT+8	Muh. Furqan alim wahyu billah	Palopo 21- 03-2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 10:49:50 AM GMT+8	Muh Furqan alim wahyu billah	Palopo-21-03-2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 11:39:03 AM GMT+8	AISA SABILA	Lowa, 23 november 2010	4 Perempuan	4 Perempuan
21/03/18 11:51:35 AM GMT+8	Alwan bustan	11 Maret 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 2:03:27 PM GMT+8	Muh. Azsam Azhar	Palopo, 30-01-2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 2:14:59 PM GMT+8	ghaisani	Palopo, 23 Maret 2011	4 Perempuan	4 Perempuan
21/03/18 6:51:25 PM GMT+8	Nizam Al Haq Sofyan	Palopo, 21 Januari 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 8:03:27 PM GMT+8	AL HASHIF RAHIM	PALOLO 8 JULI 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 8:17:34 PM GMT+8	m.ifat assyafari	2 mei	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/18 8:32:36 PM GMT+8	Ahmad reyhan	Nabire 12-03-2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/19 6:38:44 AM GMT+8	Khairunnisa Nurul Haq	Palopo, 12 April 2011	Empat	Perempuan
21/03/19 7:03:12 AM GMT+8	M. Hanif Muhaemin	Makassar, 21 Januari 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/19 7:38:46 PM GMT+8	Eki Pratama Putra D.	Palopo, 20-4-2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/19 8:56:54 PM GMT+8	Fadlur Rahman Bawasir	Palopo, 13-10-2010	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/20 11:35:37 AM GMT+8	A	12 8 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/20 11:46:17 AM GMT+8	M.rizky ariya dwi purwanto	Palopo. 25 april 2011	4 Laki-laki	4 Laki-laki
21/03/28 6:15:37 AM GMT+8	Muh.gibran	Palopo 2 februari	4 Laki-laki	4 Laki-laki

5. Menurut Anda dalam proses pembelajaran alat peraga apakah yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran?	7. Dalam penggunaan media, Anda lebih suka media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh beberapa orang?	6. Posisi seperti apa yang disukai dalam pembelajaran FPB dan KPK?	8. Dalam pemilihan warna media, warna apakah yang Anda sukai?	9. Dalam proses pembelajaran FPB dan KPK, Anda lebih berfokus terhadap pembelajaran ketika?	10. Gaya belajar apa yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran FPB dan KPK?
Visual (objek nyata)	Berkelompok	Bentuk O	Warna terang	Melihat ketika guru menjelaskan	Auditorial
Berupa media	Berkelompok	Bentuk U	Warna terang	Melihat ketika guru menjelaskan	Kinestetik
Visual (objek nyata)	Berdua	Bentuk U	Warna terang	Melihat ketika guru menjelaskan	Visual
Berupa media	Sendiri	Vertikal	Warna terang	Melihat ketika guru menjelaskan	Visual
Audio visual (Tv atau film)	Sendiri	Bentuk O	Warna gelap	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berdua	Horizontal	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Visual
Visual (objek nyata)	Berdua	Horizontal	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Visual
Visual (objek nyata)	Semua	Bentuk U	Full color	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Berupa media	Berdua	Vertikal	Full color	Melihat ketika guru menjelaskan	Visual
Audio (rekaman)	Semua	Bentuk U	Warna terang	Mendengarkan ketika guru menjelaskan	Visual
Berupa media	Berdua	Bentuk O	Warna terang	Melihat ketika guru menjelaskan	Logika
Berupa media	Berdua	Bentuk U	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Visual
Berupa media	Sendiri	Vertikal	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berkelompok	Bentuk U	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berkelompok	Vertikal	Full color	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berdua	Bentuk U	Full color	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berdua	Bentuk U	Full color	Mendengarkan ketika guru menjelaskan	Kinestetik
Audio visual (Tv atau film)	Semua	Vertikal	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Berkelompok	Horizontal	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Visual
Audio visual (Tv atau film)	Berdua	Horizontal	Warna gelap	Tidur ketika guru menjelaskan	Auditorial
Berupa media	Sendiri	Bentuk U	Warna gelap	Mendengarkan ketika guru menjelaskan	Logika
Visual (objek nyata)	Sendiri	Bentuk O	Warna terang	Menyimak ketika guru menjelaskan	Logika

**BUKU PANDUAN**

# **PENGGUNAAN MEDIA GALACENG PEMBELAJARAN KPK DAN FPB**



## **KELAS IV MI/SD**

## **Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisioanal “Galaceng”**

**Penulis** : Aprida Lestari

**Pembimbing** : 1. Dr.Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd

2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa S.Pd.,M.Pd

**Ahli Media** : Sumardin Raupu S.Pd.,M.Pd

**Ahli Materi** : Nur Wahida S.Pd.,M.Pd

**Ahli Bahasa** : Ummu Qalsum S.Pd.,M.Pd

**Desain Gambar** : Afrisal Said

**Desain Sampul** : Dirham Muing



## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional “galaceng” beserta buku panduannya. Media pembelajaran yang terbuat dari permainan tradisional beserta buku panduan yang penulis buat sebagai sarana pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran FPB dan KPK.

Penyusunan media pembelajaran beserta buku panduan ini tidak lepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan saran atas penyusunan media pembelajaran beserta buku panduannya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran beserta buku panduannya ini, oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan. Semoga media pembelajaran beserta buku panduannya ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Palopo, 14 Maret 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
G. Latar Belakang .....	1
<b>BAB II IDENTITAS ALAT PERAGA .....</b>	<b>3</b>
D. Judul Produk.....	3
E. Badan Penyelenggara Program .....	3
F. Identitas dan Sasaran Produk .....	3
G. Kompetensi dan Indikator .....	3
H. Tujuan Pembelajaran.....	4
<b>BAB III MATERI .....</b>	<b>5</b>
G. Kelipatan Bilangan.....	5
H. Faktor Bilangan.....	5
I. Bilangan Prima.....	6
J. Faktor Prima.....	6
K. Faktorisasi Prima.....	6
L. Kelipatan Persekutuan.....	7
M. KPK dan FPB dari Dua Bilangan.....	7
N. Penyelesaian Masalah KPK .....	9
O. Penyelesaian Masalah FPB .....	10
<b>BAB IV CARA PENGGUNAAN MEDIA .....</b>	<b>11</b>
C. Alat.....	11
D. Bahan.....	12
E. Cara Penggunaan Media .....	14
<b>BAB V PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA.....</b>	<b>15</b>
C. Spesifikasi Media .....	15
D. Petunjuk Penggunaan Media.....	15
1. Untuk Mencari KPK .....	15
2. Untuk Mencari FPB .....	18
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan penjumlahan mulai dari perkalian, pembagian, sampai dengan penjumlahan. Matematika adalah disiplin ilmu yang berdiri sendiri dalam mempelajari hal yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Pada proses pembelajaran pada umumnya dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan berbekal pada buku panduan yang dimiliki setiap peserta didik. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media gambar yang dicetak pada selembar kertas saja.

Maka dari itu, pendidik dituntut agar lebih inovatif dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan sebuah alat peraga agar dapat membantu peserta didik cepat memahami materi yang diajarkan salah satunya adalah sebuah media.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada umumnya guru menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah. Hal ini menyebabkan kurangnya perkembangan media pembelajaran sehingga peserta didik memiliki keterbatasan dalam menerima pengalaman belajar.

Media yang digunakan pendidik tidaklah harus mahal, pendidik dapat menggunakan alat-alat yang murah dan efisien. Meskipun sederhana, media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik terhadap peserta didik. Misalnya: (1) buku, (2) alat peraga, (3) video dan sebagainya. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, bahan pembelajarannya lebih jelas maknanya, metode mengajar pun lebih jelas banyak variasinya yang digunakan.

Maka dari itu, penulis mengembangkan alat peraga berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional “galaceng” beserta buku panduannya, agar pendidik dapat lebih dalam menyampaikan materi FPB dan KPK dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang telah dibuat dapat membantu dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran FPB dan KPK.

## BAB II IDENTITAS ALAT PERAGA

### A. Judul Produk

Pengembangan Media Berbasis Permainan Tradisional di Kelas IV MI  
Datok Sulaiman

### B. Badan Penyelenggara Program

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

### C. Identitas dan Sasaran Produk

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : IV/1  
Materi Pokok : FPB dan KPK  
Sasaran : Siswa Kelas IV

### D. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.5 Menentukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK.
4.6 Menyelesaikan masalah yang	4.6.5 Menggunakan FPB dan KPK

berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	dalam menyelesaikan suatu masalah nyata.
---	--

#### **E. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menjelaskan kelipatan persekutuan terkecil
2. Siswa dapat menjelaskan kelipatan persekutuan terbesar
3. Siswa dapat menentukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB
4. Siswa dapat menggunakan KPK dan FPB dalam menyelesaikan suatu masalah.

## BAB III MATERI

### A. Kelipatan Bilangan

Kelipatan dari suatu bilangan adalah hasil perkalian bilangan tersebut dengan bilangan asli.

Contoh :

1. Tentukan kelipatan dari 4!

Penyelesaian :

$$1 \times 2 = 2$$

$$2 \times 2 = 2 + 2 = 4$$

$$3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$$

$$4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8, \text{ dan seterusnya.}$$

Jadi, kelipatan dari 2 adalah 2, 4, 6, 8, ....

### B. Faktor Bilangan

Faktor bilangan yaitu pembagi dari suatu bilangan yang terbagi habis terhadap bilangan tersebut.

Contoh :

Tentukan faktor dari 18 dan 20!

Penyelesaian :

$$18 : 1 = 18$$

$$18 : 2 = 9$$

$$18 : 3 = 6$$

$$18 : 6 = 3$$

$$18 : 9 = 2$$

$$18 : 18 = 1$$

	18	
	X	
1	18	
2	9	
3	6	

$$20 : 1 = 20$$

$$20 : 2 = 10$$

$$20 : 4 = 5$$

$$20 : 5 = 4$$

$$20 : 10 = 2$$

$$20 : 20 = 1$$

	20	
	X	
1	20	
2	10	
4	5	

Jadi, faktor dari 18 adalah **1, 2, 3, 6, 9, dan 18**      Jadi, faktor dari 20 adalah **1, 2, 4, 5, 10, dan 20**

### C. Bilangan Prima

Bilangan prima adalah bilangan yang hanya memiliki dua faktor, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.

Contoh bilangan prima, antara lain :2, 3, 5, 7, 11, 13, ....

Angka 1 tidak termasuk dalam bilangan prima sebab 1 hanya mempunyai 1 faktor yaitu 1.

Angka 9 tidak termasuk dalam bilangan prima sebab 9 mempunyai 3 faktor, yaitu 1, 3, dan 9

### D. Faktorisasi Prima

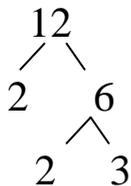
Menguraikan bilangan menjadi perkalian faktor-faktor prima. Untuk melakukan faktorisasi prima ini biasanya menggunakan bantuan pohon faktor untuk mempermudah.

➤ **Contoh faktor prima**

1. Tentukan KPK dari 12 dan 15

• Faktor 12 =  $2^2 \times 3$

Faktor 15 =  $3 \times 5$



Susunan bilangan dari pohon faktor untuk mendapatkan

faktorialnya sebagai berikut :

$$12 = 2 \times 2 \times 3 = 2^2 \times 3$$

$$15 = 3 \times 5$$

Dari kedua faktor 12 dan 15 ditemukan 3 bilangan yaitu 2, 3, dan 5.

Faktor 2 terbesar adalah  $2^2$ , sedangkan faktor 3 terbesar adalah 3 dan faktor 5 terbesar adalah 5.

Sehingga didapatkan KPK dari 12 dan 15 adalah  $2^2 \times 3 \times 5 = 60$

### E. Kelipatan Persekutuan

Kelipatan persekutuan adalah kelipatan yang sama (bersekutu) dari dua bilangan atau lebih. Kelipatan persekutuan dapat ditentukan dengan cara menuliskan kelipatan setiap bilangan, lalu melingkari kelipatan bilangan yang sama (bersekutu).

**Contoh :**

Tentukan kelipatan persekutuan dari 4 dan 6!

**Penyelesaian :**

Kelipatan 4 = 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, ....

Kelipatan 6 = 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, ....

Jadi, kelipatan persekutuan dari 4 dan 6 adalah 12, 24, 36, ....

### F. KPK dan FPB dari Dua Bilangan

Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) adalah kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang nilainya paling kecil di antara kelipatan persekutuan lainnya. Faktor persekutuan terbesar adalah faktor persekutuan dari dua bilangan yang nilainya paling besar di antara faktor persekutuan lainnya. Cara menentukan KPK dan FPB dapat dilakukan dengan pohon faktor atau teknik sengkedan.

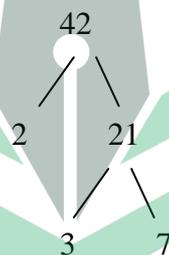
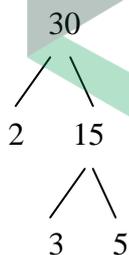
	Pohon Faktor	Teknik Sengkedan
<b>KPK</b>	Mengalikan semua faktor prima. Jika ada faktor prima yang sama, pilih faktor prima dengan pangkat terbesar.	Mengalikan semua faktor prima yang ada.
<b>FPB</b>	Mengalikan semua faktor prima yang sama dengan pangkat terkecil.	Mengalikan semua faktor prima yang dapat membagi habis kedua bilangan tersebut

**Contoh :**

Tentukan KPK dan FPB dari 30 dan 42!

**Penyelesaian :**

a. Menggunakan pohon faktor



$$30 = 2 \times 3 \times 5$$

$$42 = 2 \times 3 \times 7$$

$$\text{FPB} = 2 \times 3$$

$$\text{KPK} = 2 \times 3 \times 5 \times 7$$

b. Menggunakan teknik sengkedan

	30	42
2	15	21
3	5	7
5	1	7
7	1	1

Catatan :

Lingkarilah bilangan prima yang membagi habis kedua bilangan.

$$\text{FPB} = 2 \times 3 = 6$$

$$\text{KPK} = 2 \times 3 \times 5 \times 7$$

**G. Pemecahan Masalah yang Berkaitan dengan KPK**

Permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK biasanya berisi tentang kejadian yang dilakukan bersamaan dan terjadi berulang kali.

**Contoh :**

Ayah membeli pakan ayam setiap 45 hari sekali dan pakan ikan setiap 60 hari sekali. Pada tanggal 1 Juni, ayah membeli pakan ayam dan ikan secara bersamaan. Pada tanggal berapakah ayah akan membeli pakan ayam dan ikan secara bersamaan lagi?

**Penyelesaian :**

45	60	$45 = 3 \times 3 \times 5 = 3^2 \times 5$
$3 \overline{)15}$	$2 \overline{)30}$	$60 = 2 \times 2 \times 3 \times 5 = 2^2 \times 3 \times 5$
$3 \overline{)5}$	$2 \overline{)15}$	$\text{KPK} = 2^2 \times 3^2 \times 5 = 180$
	$3 \overline{)5}$	

Jadi, ayah akan membeli pakan ayam dan ikan secara bersamaan lagi setelah 180 hari, yaitu pada tanggal 28 November.

## H. Pemecahan Masalah yang Berkaitan dengan FPB

Permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan FPB biasanya berisi tentang pengelompokan beberapa jenis benda dengan jumlah yang sama di setiap kelompok.

### Contoh :

Ibu memiliki 24 kue coklat dan 36 kue keju. Ibu akan membagikan kedua jenis kue tersebut kepada beberapa anak sama banyak. Berapa jumlah anak paling

### Penyelesaian :

$$\begin{array}{l} 24 \\ 2 \swarrow 12 \\ 2 \swarrow 6 \\ 2 \swarrow 3 \\ 2 \quad 3 \end{array} \qquad \begin{array}{l} 36 \\ 2 \swarrow 18 \\ 2 \swarrow 9 \\ 3 \quad 3 \end{array} \qquad \begin{array}{l} 24 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^3 \times 3 \\ 36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3 = 2^2 \times 3^2 \\ \text{FPB} = 2^2 \times 3 = 12 \end{array}$$

Jadi, ibu dapat membagikan kedua jenis kue dengan masing-masing anak mendapat jumlah yang sama tiap jenisnya, paling banyak kepada 12 anak.

**BAB IV**  
**CARA PEMBUATAN MEDIA**

**A. Alat**

Nama Alat	Gambar
Gurinda + Mata Potong Tripleks	
Gergaji	
Cutter	
Tembak Lem Lilin	
Palu –Palu	
Mistar Ukur	

Pulpen	
Kuas	
Gunting	
Amplas	

### B. Bahan

Nama Bahan	Gambar
Tripleks berukuran 9mm dan 3mm	
Cup Puding (24 biji ukuran sedang dan 2 biji ukuran besar)	

<p>Batu yang telah diwarnai</p>	
<p>Cat dan tinner</p>	
<p>Lem Fox</p>	
<p>Lem Lilin</p>	
<p>Paku</p>	

### C. Cara Pembuatan Media

1. Siapkan tripleks berukuran 9 mm dan 3 mm yang merupakan bahan dasar dari pembuatan mediagalaceng.
  2. Setelah menyiapkan tripleksnya ukur terlebih dahulu pola yang akan dibuat menggunakan mistar ukur dan gambar pola pada papan dasar media.
  3. Setelah pola telah dibuat selanjutnya potong pola pada bagian papan dasar yang telah di ukur dan dan di gambar menggunakan gurinda, rapikan menggunakan catter.
  4. Lalu, amplas terlebih dahulu agar nampak lebih halus.
  5. Kemudian sesuaikanlah kerangka yang akan dibuat dengan papan dasar yang telah dipotong.
  6. Selanjutnya cet tiap permukaan dasar papan media galaceng sesuai dengan warna yang diinginkan.
  7. Setelah papan media galaceng telah selesai, selanjutnya cet batu dan wadah tempat batu galaceng yang telah disiapkan sesuai dengan warna yang diinginkan pula.
  8. Setelah semua cet sudah kering masukkan wadah kedalam tempat batu galaceng kedalam pola yang telah dibuat tadi dengan menggunakan lem lilin agar lebih erat dan tidak mudah lepas.
  9. Lalu, setelah semua wadah telah terpasang dengan rapih pasang stiker angka dan nama media pada galaceng yang sudah jadi.
- Setelah semua telah dilakukan maka media siap untuk dipergunakan.

## **BAB V**

### **PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA**

#### **A. Spesifikasi Media**

Salah satu media pembelajaran yang sederhana yang sesuai dengan peserta didik adalah media pembelajaran yang berupa alat permainan. Produk yang dihasilkan berupa media permainan tradisional “galaceng” yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV materi FPB dan KPK. Media ini dikembangkan agar menarik minat belajar peserta didik dan dibuat lebih menarik lagi agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan media permainan galaceng dirancang menggunakan bahan dasar kayu agar media galaceng dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak.

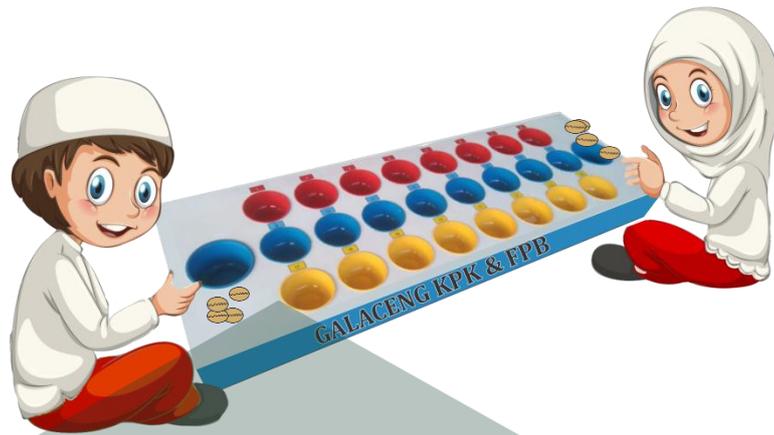
Pengembangan Media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang berupa permainan “galaceng” merupakan salah satu ciri khas dan kekayaan bangsa Indonesia yang dimana melalui penggunaannya dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, dan mengajarkan keterampilan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Permainan yang dilakukan bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Edukatif berarti memberikan pembelajaran, pemahaman dan pengetahuan yang bersifat mendidik

#### **B. Petunjuk Penggunaan Media Permainan “Galaceng”**

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan “galaceng” yaitu:

##### **1. Untuk mencari KPK**

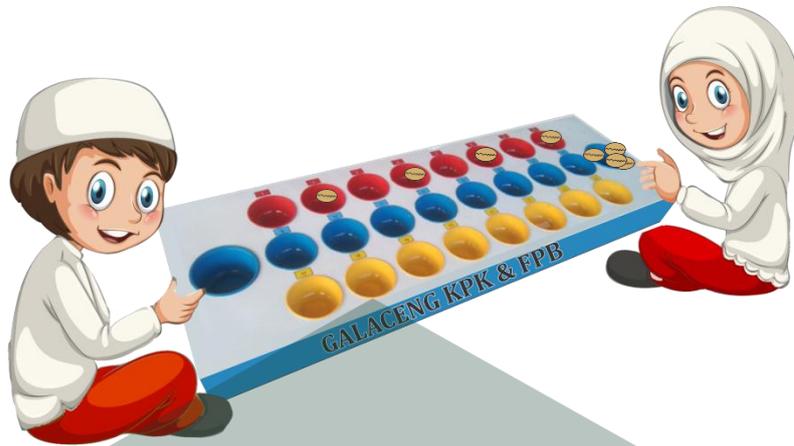
- a. Permainan ini dilakukan oleh dua orang.



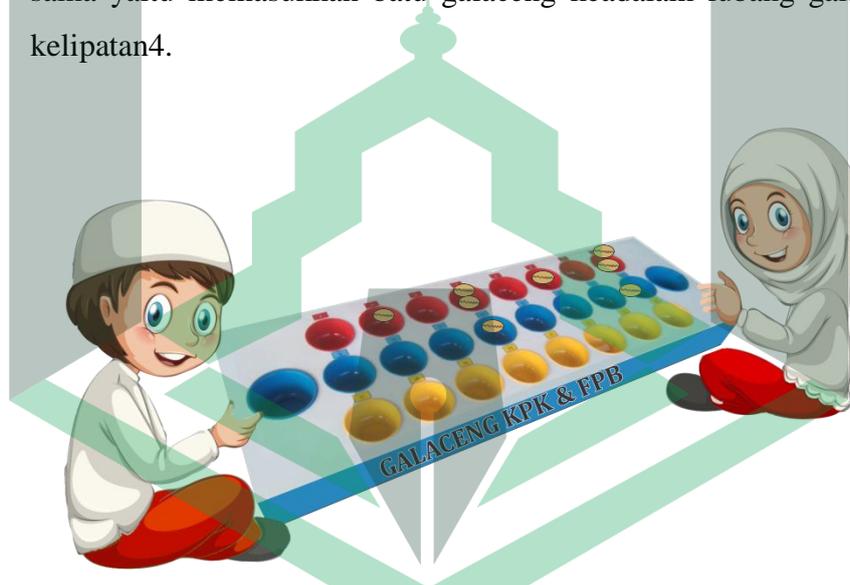
- b. Setiap orang memegang satu angka (misalnya untuk mencari KPK dari 2 dan 4) maka, orang pertama harus berfokus pada angka 2 dan orang selanjutnya harus berfokus pada angka 4.



- c. Setelah orang pertama yang memegang angka 2 maka dia akan menjalankan batu galaceng (mengisi lubang galaceng) pada kelipatan 2.



- d. Ketika orang pertama telah selesai maka, orang kedua melakukan hal yang sama yaitu memasukkan batu galaceng ke dalam lubang galaceng pada kelipatan 4.



- e. Batu pemain pertama dan pemain kedua berada pada lubang yang memiliki angka sama, misalkan pada kelipatan 2 dan 4 berada pada lubang yg sama yaitu 4. Maka hasil dari KPK 2 dan 4 adalah 4.

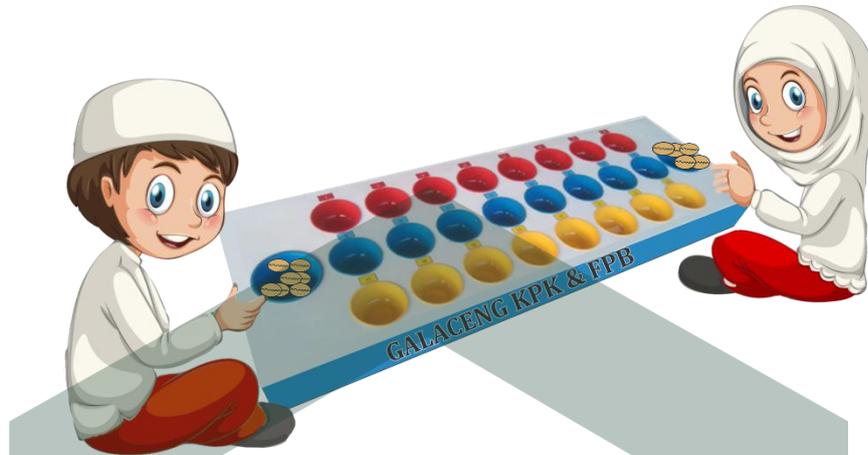


f. Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

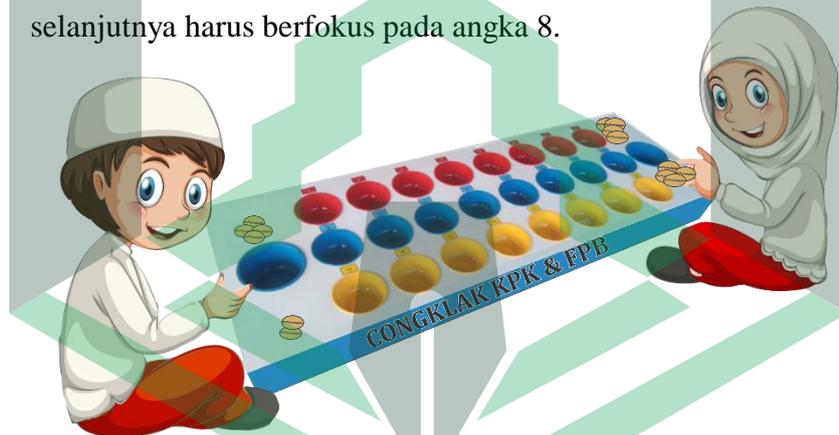


## 2. Untuk mencari FPB

- a. Permainan ini dilakukan oleh dua orang.



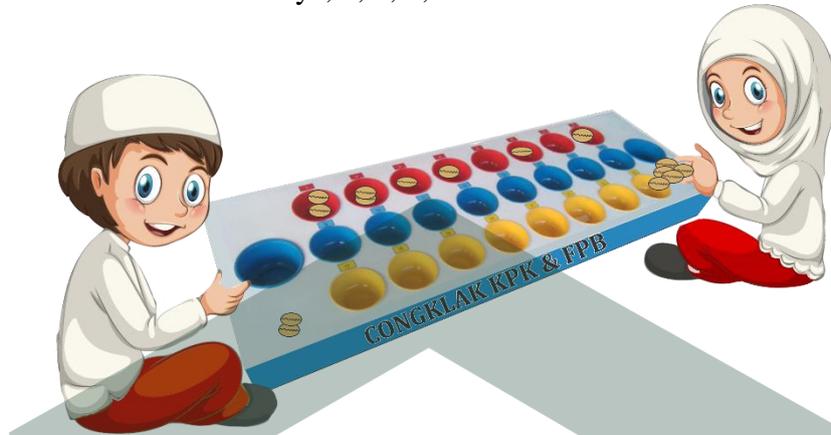
- b. Setiap orang memegang satu angka (misalnya untuk mencari FPB dari 6 dan 8) maka, orang pertama harus berfokus pada angka 6 dan orang selanjutnya harus berfokus pada angka 8.



- c. Setelah orang pertama yang memegang angka 6 maka dia akan menjalankan batu galaceng (mengisi lubang galaceng) pada faktor dari 6. Misalnya 1, 2, 3, dan 6



- d. Ketika orang pertama telah selesai maka, orang kedua melakukan hal yang sama yaitu memasukkan batu galaceng ke dalam lubang galaceng pada faktor dari 8. Misalnya, 1, 2, 4, dan 8.



- e. Batu pemain pertama dan pemain kedua berada pada lubang yang memiliki angka sama, misalkan pada faktor 1 dan 2. Maka hasil dari FPB dari 6 dan 8 adalah 2.



- f. Permainan diulang dengan soal yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2016). Reliabilitas Dan Validitas Aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19–26. <https://doi.org/10.22146/bpsi.13381>

Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>

Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.

Nurseto, T. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.

Ritonga, R. (2019). Jurnal basicedu. *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK (TRADISIONAL INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR*, 3(4), 2025–2037.

Sudrajat, A. (n.d.). *Mengapa pendidikan karakter?* 47–58.

sugiyono. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.

Yuntawati, & Azis, L. A. (2015). *Pengembangan Media Congklak Pada Mata*

*Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung. 4(1), 12–17.*

<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim/article/download/169/158>

Agustin Rindu Rahayu, '*Analisis Permainan Congklak*', (2016) Kalimaya:  
Perpustakaan Nasional.



# PENGGUNAAN MEDIA GALACENG PEMBELAJARAN KPK DAN FPB

Buku ini berisi mengenai tata cara penggunaan media galaceng pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB. Adapun tujuan dari media tersebut untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu juga, adanya media ini dapat membantu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.



## RIWAYAT HIDUP



Aprida Lestari, lahir di Palopo, Kec. Wara Utara, Kab. Kota Palopo pada tanggal 03 April 1999. Penulis adalah anak pertama dari pasangan ayahanda Syarif dan ibunda Nursidah dengan jumlah saudara lima. Penulis menempu pendidikan Sekolah Dasar di SDN 252 Sabbamparu Kec. Wara Utara, Kab. Kota Palopo (*tahun 2010*), melanjutkan ke SMPN 4 Palopo kec Wara Timur kab Kota Palopo (*tahun lulus 2013*) dan SMA Negeri 4 Palopo Kec. Bara, Kab. Kota Palopo (*tahun lulus 2016*), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI/PGSD).

Pada akhir studinya penulis menuliskan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran di Kelas IV MI Datok Sulaiman Palopo”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (SI) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI/PGSD).