

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TERINTEGRASI
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

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



IAIN PALOPO

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

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TERINTEGRASI
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI
DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

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



Oleh :

**YUSRIANI MALACOPPO
NIM.16.0205.0012**

IAIN PALOPO

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*” yang ditulis oleh Yusrani Malacoppo, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1602050012, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di munaqasyahkan pada hari Selasa, 12 Oktober 2021 bertepatan dengan 05 Rabiul Awal 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 12 Oktober 2021 M
05 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| 1. Mimawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Penguji I |
| 3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd. | Pembimbing I |
| 5. Rosdiana, S.T., M.Kom | 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
Sekertaris Prodi



Mimawati, S.Pd., M.Pd.
NIM 1602050012

IAIN PALOPO

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yusriani Malacoppo

NIM : 16 0205 0012

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,

2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



Yusriani Malacoppo
NIM 16 0205 0012

IAIN PALOPO

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

Yang ditulis oleh:

Nama : Yusriani Malacoppo
NIM : 16.0205.0012
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan dan diujikan pada ujian *munaqasyah*. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Nurdin K., M.Pd
NIP. 19681231 199903 1 012

Pembimbing II



Rosdiana, ST., M.Kom
NIP. 19751128 200801 2 008

IAIN PALOPO

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 1

Hal : -

Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan ilmu Keguruan)

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr.wb.

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

Nama : Yusriani Malacoppo

NIM : 16.0205.0012

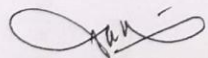
Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian seminar hasil.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Pembimbing I



Dr. Nurdin K, M.Pd

Tanggal:

Pembimbing II



Rosdiana, S.T., M.Kom


Tanggal:


IAIN PALOPO

LEMBAR REVISI PENGUJI
SEMINAR KELAYAKAN PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO



Judul Proposal : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaيمان Palopo

Nama : Yusrani Malacoppo
 NIM : 16.0205.0012
 Ketua Sidang : Mirawati, S.Pd., M.Pd
 Pembimbing I : Dr. Nurdin K., M.Pd.
 Pembimbing II : Rosdiana, S.T., M.Kom.
 Penguji I : Dr. Edhy Rustan, M.Pd
 Penguji II : Dr. Andi Muhammad Ajiogena, M.Pd.

No.	Nama Penguji I	Saran	Hal	Hasil Revisi	Hal	Tanda Tangan
1.	Dr. Edhy Rustan, M.Pd	a. Perubahan judul b. Perangkat pembelajaran dibatasi c. Definisi Operasional diperbaiki d. Analisis konsep diperjelas dengan menambahkan lampiran dokumen materi e. Penambahan prototype awal dan akhir.	i 7 24-25 40 40	a. Judul Penelitian telah diubah menggunakan terintegrasi b. Telah ditambahkan subjudul Asumsi dan Keterbatasan c. Telah direvisi d. Telah ditambahkan lampiran materi e. Desain sudah	i 7-8 24-25 38-39	

No.	Nama Penguji II	f. Revisi pembahasan kembali	52-57	ditampilkan prototype f. Telah direvisi	50-52	Tanda Tangan
	Saran	Hal	Hal	Hasil Revisi	Hal	
2.	Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.	a. Analisis konsep dan tujuan diperjelas dengan menambahkan lampiran berupa materi dan RPP b. Revisi kembali pembahasan	40	a. Telah menambahkan berupa materi jenis-jenis pekerjaan dan RPP b. Telah direvisi	50-52	

IAIN PALOPO

No.	Nama Pembimbing I	Saran	Hal	Hasil Revisi	Hal	Tanda Tangan
3.	Dr. Nurdin K, M.Pd.					
No.	Nama Pembimbing II	Saran	Hal	Hasil Revisi	Hal	Tanda Tangan
4.	Rosdiana, S.T., M.Kom	Revisi kembali skripsi sesuai dengan arahan penguji I dan II terutama asumsi dan keterbatasan pengembangan	7	Telah direvisi	7-8	

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Yang ditulis oleh:


Nama : Yusriani Malacoppo
NIM : 16.0205.0012
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan dan diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Penguji I

Penguji II


Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
NIP. 119840817 200901 1 018

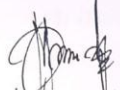
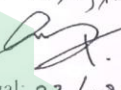
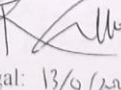

Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd
NIP. 19880411 201903 1 010

IAIN PALOPO

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo, NIM 16.0205.0012, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Kamis, tanggal 08 Juli Tahun 2021 bertepatan dengan 27 Zulkaidah 1442 Hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Mirawati, S.Pd.,M.pd ()
Ketua sidang/penguji tanggal: 20/09/21
2. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. ()
Penguji I tanggal: 23/08/21
3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd ()
Penguji II tanggal: 11/09/21
4. Dr. Nurdin K, M.Pd ()
Pembimbing I/Penguji tanggal: 02/09/21
5. Rosdiana, S.T., M.Kom ()
Pembimbing II/Penguji tanggal: 13/9/21

IAIN PALOPO

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal : skripsi an
Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan ilmu Keguruan)
Di
Palopo


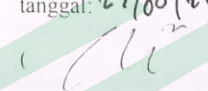
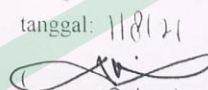
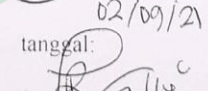
Assalamu 'alaikum wr.wb.

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

Nama : Yusriani Malacoppo
NIM : 16.0205.0012
Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. ()
Penguji I tanggal: 22/08/21
2. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd ()
Penguji II tanggal: 11/8/21
3. Dr. Nurdin K, M.Pd ()
Pembimbing I/Penguji tanggal: 02/09/21
4. Rosdiana, S.T., M.Kom ()
Pembimbing II/Penguji tanggal: 13/9/2021

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى
آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ آمِينَ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan doa tidak pernah luput tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang telah memimpin umat menuju jalan kebaikan. Penyusunan skripsi ini disediakan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Palopo.

Peneliti menyadari bahwa tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berbagi dukungan moril maupun materil. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I (Dr. Ahmad Syarif Iskandar), II (Dr. Muhaemin, M.A.), dan III (Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H) IAIN Palopo.
2. Dr. Nurdin K, 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 IAIN Palopo.

3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGMI di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Nurdin K, M.Pd dan Ibu Rosdiana S.T.,M.Kom, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Sukirman Nurjan, S.S.,M.Pd, selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literature yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. 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. Ibu Masni Dan Kak Fika, selaku staf prodi PGMI yang sudah banyak memberikan bantuan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman Palopo, beserta guru-guru dan staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
10. Para Siswa MI Datok Sulaiman Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Terkhusus kepada orang tua kandung saya (Marni dan Alm. Talib Malacoppo) serta Ayah tiri saya (Tappi) yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, dan

selalu memberikan dukungan dengan penuh kasih sayang sedari kecil hingga sekarang serta saudara saudariku yang telah membantu dan mendoakan saya.

12. Kepada keluarga besar saya baik dari pihak Ibu dan Ayah saya yang selalu memberikan dukungan.

13. Keluarga besar Hj. Nurhayati yang telah memberikan banyak jasa baik dukungan moral maupun materil selama saya kuliah.

14. Kepada semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi.

Palopo, Mei 2021

Peneliti



IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	I
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Metode Penelitian.....	13
C. Landasan Teori.....	16
A. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Defini Operasional	31
D. Subjek dan Objek Penelitian	33
E. Langkah-Langkah Penelitian	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

IAIN PALOPO

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Siswa	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Guru	37
Tabel 3.4 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan	37
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Rumus Produk	41
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Siswa	44
Tabel 4.2 Hasil Angket Siswa Analisis Tugas	45
Tabel 4.3 Nama-Nama Pakar Validator Media Gambar	49
Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional	50

IAIN PALOPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain pembelajaran model <i>ADDIE</i>	14
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	28
Gambar 3.1 Lokasi MI Datok Sulaiman Palopo	30
Gambar 3.2 Bagan <i>Analysis Concurrent</i>	39
Gambar 4.1 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ...	48



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Yusriani Malacoppo, 2021, “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Bapak Dr. Nurdin K. M.Pd dan pembimbing (II) Ibu Rosdiana, ST.,M.Kom.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran pada pokok bahasan jenis-jenis pekerjaan kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan perangkat pembelajaran pada pokok bahasan jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo (2) Mengetahui validitas ahli perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisioanl untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Penelitian dilakukan di kelas III MI Datok Sulaiman Palopo dengan menggunakan beberapa instrument seperti: angket guru, wawancara guru, dan angket siswa yang dianalisis secara kualitatif. Pengembangan produk menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Untuk mengetahui materi jenis-jenis pekerjaan dapat dilihat pada kurikulum yang digunakan di sekolah serta untuk mengetahui kondisi siswa dapat dilihat dari kondisi analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tujuan, analisis konsep, dan analisis tujuan. Pengembangan perangkat pembelajaran berupa media yaitu media gambar berbasis permainan *Tokko-Tokko Diam* yang telah direvisi berdasarkan masukan dan saran para ahli seperti: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Hasil validasi bahasa yaitu 90%, materi 81% dan desain sebesar 100%. Penambahan ketiga hasil validasi kemudian didapatkan nilai rata-rata 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran, Media pembelajaran, Permainan tradisional

IAIN PALOPO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan masyarakat dalam menjalankan tugasnya sebagai salah satu bagian dari masyarakat manusia perlu suatu peranan demi memenuhi kelangsungan hidupnya. Manusia perlu suatu pekerjaan agar dapat bertahan dalam suatu lingkup masyarakat yang semakin kompleks. Ada banyak jenis pekerjaan yang dapat dilakukan oleh manusia baik berupa penghasil jasa maupun barang yang dapat membantu pemenuhan kebutuhan baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat lainnya.

Selama pekerjaan dilakukan dengan adalah pekerjaan baik/halal serta dilakukan dengan sungguh-sungguh baik itu pekerjaan yang sederhana maupun pekerjaan yang membutuhkan keahlian khusus, maka akan ada hasil yang didapatkan dan patut disyukuri. Seperti yang telah dijelaskan dalam ayat Q.S At-Taubah/09:105.

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ

IAIN BALAPORO  الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Terjemahannya:

dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, Maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan."¹

¹ Al-Muyassar Al-Quran dan Terjemahannya, Sinar Baru Algesindo Bandung, 2009

Berdasarkan surah di atas jelas bahwa pekerjaan apapun akan mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang kita kerjakan. Dalam pembelajaran mengenai sebuah pekerjaan atau profesi terkadang siswa hanya tahu beberapa pekerjaan yang umumnya biasa mereka lihat di buku seperti dokter, guru, polisi, dan pemadam kebakaran.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait salah satu penggunaan perangkat pembelajaran yang diterapkan oleh guru di SD/MI yaitu media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo terhadap peserta didik kelas III, terkait dengan mata pelajaran PPKN materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, selama proses pembelajaran sebahagian besar siswa tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memberikan respon terhadap materi yang disampaikan.

Kurang aktifnya beberapa siswa dalam memberikan respon terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung karena siswa kurang memahami penyampaian guru terhadap materi pelajaran. Guru hanya menggunakan buku panduan yang kemudian dijelaskan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang mampu memahami serta membedakan antara pekerjaan yang menghasilkan barang maupun pekerjaan yang menghasilkan jasa dan akibatnya membuat para siswa tidak begitu tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan terkesan satu arah.² Beberapa siswa tidak mengetahui gambaran beberapa pekerjaan yang sedang diajarkan. Siswa hanya mengetahui beberapa pekerjaan umum yang biasanya ditampilkan di dalam buku panduan.

²Hasil Observasi dengan Peserta Didik di MI Datok Sulaiman Pada Tanggal 27 Juli 2020.

Tidak adanya penggunaan alat bantu pembelajaran, mengakibatkan siswa kurang memahami pelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil survei siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo menginginkan suatu pembelajaran yang menarik, dimana terdapat suatu inovasi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media. Materi jenis-jenis pekerjaan sendiri menurut siswa, guru lebih banyak berpedoman pada buku ketimbang memberikan kegiatan yang melibatkan peserta didik secara langsung.³ Hal ini tentunya penting untuk dipahami oleh guru mengingat perkembangan peserta didik pada usia SD terutama untuk kelas rendah lebih cenderung bermain atau bergerak.

Masalah yang telah dijelaskan di atas membuat peneliti melakukan penelitian terhadap perangkat pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif yang cocok dengan materi pembelajaran terkait tepatnya salah satu dari perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang penting untuk dihadirkan dalam setiap proses belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, menarik minat belajar siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau

³Hasil Observasi dengan Peserta Didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo Pada Tanggal 30 Juli 2020.

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴ Jadi media merupakan suatu perantara dalam menyampaikan sebuah informasi.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah menjadikan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku yang lebih baik, baik itu secara intelektual, moral, maupun sosial. Untuk mencapai tujuan itu semua komponen pendidikan harus berjalan dengan baik dan seimbang. Komponen utama yang harus berjalan seimbang adalah guru dan peserta didik tersebut.⁵ Guru harus pintar memilih model yang cocok dengan materi dan membuat media yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan memperhatikan apa yang di pelajari saat pembelajaran berlangsung dan mudah mengingat materi karena pembelajaran bersifat berkesan untuk peserta didik.

Mengaplikasikan media pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing dan memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara aktif. Hal ini memungkinkan peserta didik belajar dan menemukan jawaban atau solusi dengan mengandalkan kemampuan kognitif mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri serta mengembangkan cara berpikir kreatif siswa dalam mengemukakan pendapat mereka. Penerapan media pembelajaran ini agar lebih tambah menarik penulis menghubungkannya dengan kearifan lokal daerah setempat.

Proses pembelajaran yang berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai luhur sebagai harapan

⁴ N. M. Dwijayani, 'Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1321.2 (2019)

⁵ Saiputri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 Vol. 01 No. 05 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA', 01.06, 1-10, (2017).

bagi bangsa. Selain itu pembelajaran dengan kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik akan budaya lokal yang semakin hari mulai terganti dengan kemajuan globalisasi yang begitu pesat salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional lambat laun mulai terganti dengan permainan berbasis teknologi sehingga sudah sangat jarang ditemui anak-anak memainkan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional sendiri memiliki banyak manfaat yang bisa dijadikan pelajaran baik dari segi pengetahuan dan keterampilan yang bisa membantu membangun karakter seorang anak.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang terkait dengan kearifan lokal dengan pokok bahasan yaitu mengenal jenis-jenis pekerjaan yaitu “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa III MI Datok Sulaiman Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah di dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran terintegrasi permainan tradisional pada pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo?

2. Bagaimana validitas perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal jenis-jenis pekerjaan pada peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan perangkat pembelajaran pada pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.
2. Mengetahui validitas ahli perangkat pembelajaran terintegrasi permainan tradisional untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat didalam dunia pendidikan khususnya mengenai materi jenis-jenis pekerjaan. Manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini yaitu mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaatnya dari teoretis dan manfaat praktis (siswa, guru, dan sekolah) yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang bisa diambil dari penerapan media gambar berbasis permainan tradisional yaitu peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif serta keterampilan mereka, dari segi kognitif akan menyangkut tentang memorial anak karena akan mudah mengingat materi yang berkaitan. Penggunaan media gambar peserta didik akan melihat langsung gambaran dari paparan materi yang sedang dijelaskan. Sebuah masalah yang diberikan oleh guru dan selanjutnya akan mencari solusi dengan kemampuan kognitif dengan cara berpikir kreatif.

Adapun pada segi keterampilan akan membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dengan penggunaan media gambar yang ditambahkan dengan

permainan tradisional akan membuat peserta didik dalam belajar lebih menyenangkan karena pada dasarnya untuk peserta didik kelas rendah seperti kelas III masih lebih cenderung bermain daripada berfokus pada pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapat di dalam penelitian ini dapat berguna untuk :

- a. Siswa, dapat membantu dalam proses penguasaan materi karena jawaban dari permasalahan yang diberikan merupakan hasil berpikir siswa sendiri sehingga materi mudah untuk diingat serta membangun karakter siswa melalui kearifan lokal.
- b. Guru, penggunaan media gambarakan membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan secara maksimal dan tidak hanya berfokus pada guru saja.
- c. Sekolah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan dapat mencapai hasil dari tujuan yang ingin dicapai. Sehingga materi yang diajarkan tidak tertinggal atau terulang-ulang dan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

E. *Spesifikasi Produk yang Diharapkan*

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok jenis-jenis pekerjaan kelas III SD/MI.

2. Media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri dan fleksibel dengan terintegrasi kearifan local yaitu permainan tradisional.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE.

4. Tampilan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media gambar yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

5. Sasaran produk yaitu siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Asumsi

1. Penggunaan media pembelajaran pada materi pokok jenis-jenis pekerjaan berbasis permainan tradisional hanya dilakukan pada kelas III SD/MI dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

2. Proses pembuatan media pembelajaran melalui revisi beberapa kali agar dihasilkan media pembelajaran yang valid sebelum digunakan dalam pembelajaran.

3. Media pembelajaran adalah media gambar yang menyajikan materi dengan mengaitkan pola permainan tradisional *Tokko-Tokko Diam*.

Keterbatasan pengembangan

Penelitian ini membahas tentang pengembangan salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan

berupa media gambar pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Agar pembahasan tepat pada apa yang diinginkan atau tidak melenceng maka peneliti membatasi materi pada pembelajaran PPKN pokok bahasan yang akan dibahas. Sub pokok yang akan dibahas yaitu jenis-jenis pekerjaan. Tidak melakukan uji efektifitas dan tidak melakukan tahap *dessiminate* karena pandemic covid-19.



IAIN PALOPO

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penggunaan perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Penelitian ini peneliti memilih media gambar, yang mana telah banyak digunakan oleh peneliti lain sebelumnya dalam mengkaji sebuah topik permasalahan di sekolah-sekolah untuk menemukan penyelesaian sebuah permasalahan yang diteliti. Penelitian-penelitian tersebut tentunya dapat membantu penulis yang lainnya untuk dijadikan rujukan dalam penelitian selanjutnya. Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sita Ratnaningsih dengan judul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini dilakukan di SDN Curug 01 Kota Depok yang menunjukkan bahwa sistem pembelajaran yang diberikan guru di kelas kurang menarik, sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam memberikan pembelajaran yang diberikan. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar.⁶ Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dalam menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan motivasi siswa pada

⁶ Sita Ratnaningsih and Genasty Nastiti, ‘Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar’, *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5.2, 275, (2018)

secara bertahap pada setiap siklusnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Persamaan dengan penelitian penulis yaitu pemanfaatan media gambar dalam meningkatkan semangat pembelajaran . Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa dengan judul ” *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis One Shot Case Study. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner minat belajar untuk mengetahui minat belajar siswa dan tes hasil belajar IPA untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa.⁷ Persamaan yang dimiliki oleh penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan media gambar dan diimplementasikan dengan cara bermain. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu menggunakan media gambar *Flash Card* sedangkan penulis menggunakan media gambar-gambar pekerjaan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Delfan Permana dan Dian Indihadi dengan judul penelitian “ *Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik*” yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Cibunigeulis pada siswa kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan

⁷ N. Setiawati, P. Dantes, and M. Candiasa, ‘Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Sdlbb Negeri Tabanan’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganeshha*, 5.1 (2015)

menulis peserta didik dalam menulis puisi serta menggunakan media gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang didapatkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis peserta didik dalam membuat sebuah puisi di pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Cibunigeulis.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran puisi dapat membantu siswa dalam belajar membuat puisi.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan media gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Mengenai perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan di atas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa melalui media gambar.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut yang telah dilakukan sebelumnya terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun perbedaannya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penyampaian materi berbasis budaya lokal atau kearifan lokal dengan menggunakan permainan lokal daerah setempat pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SD.

Meski begitu penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan ketiga penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menekankan pada cara berpikir kreatif peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dengan bantuan media gambar. Sehingga diharapkan dapat menambah kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam mencari solusi atau jawaban yang diharapkan dengan cara berpikir kreatif untuk mengetahui hasil pembelajaran dari setiap peserta didik.

⁸ Dian Indihadi, 'Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5.1 (2018), 193-205.

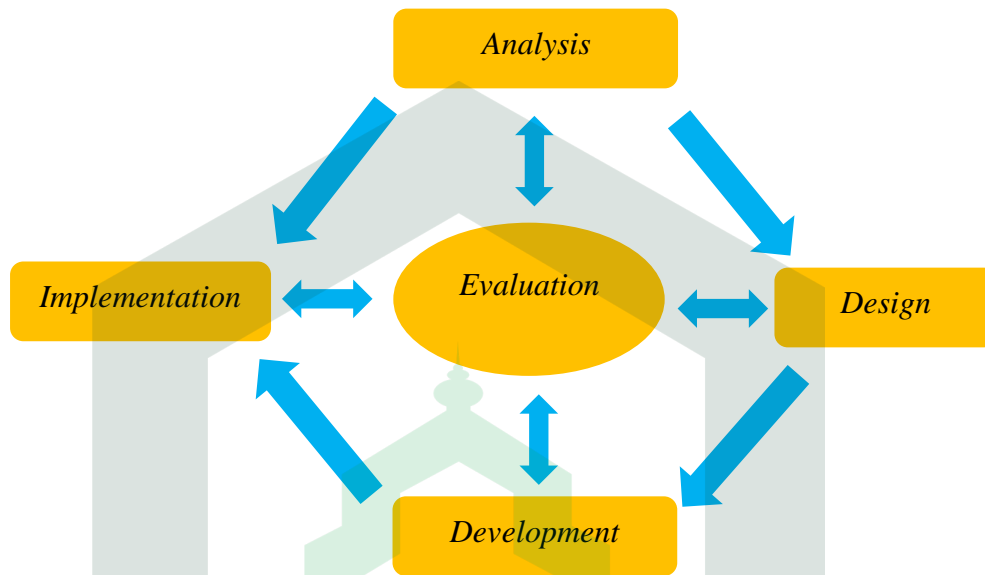
B. Metode Penelitian

Ada beberapa pengembangan model yang bisa dijadikan acuan di dalam mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran. Konsep pengembangan model yang digunakan oleh peneliti yaitu model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penggunaan model *ADDIE* dalam penelitian ini karena model tersebut masih relevan digunakan hingga saat ini. Beberapa alasan mengapa model *ADDIE* digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Model *ADDIE* adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model model tersebut dapat digunakan hingga saat ini.
2. Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi.
3. Meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model *ADDIE* merupakan model yang efektif yang untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan model tersebut.
4. Menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.
5. Tahapan *ADDIE* terkadang dimasukkan ke dalam bentuk diagram alur yang menunjukkan hubungan timbal balik dari setiap tahapannya.⁹

⁹ Nancy Angko dan Mustaji, 'Pretest Posttest Group .', *Kwangsan*, 1.1 (2013)

Siklus tahapan model *ADDIE* akan terhubung satu sama lain yang dimulai dari tahap analisis sampai pada tahap evaluasi. Berikut gambaran tahapan model *ADDIE* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1. Desain pembelajaran model *ADDIE*

ADDIE Merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan di dalam mendesain pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada tahap *Analysis* (Analisa) merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik (analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas). Sehingga output yang kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Tahap *Design* (Rancangan) merupakan proses yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar,

merancang strategi pembelajaran dan media yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

3. Tahap *Development* (Pengembangan) adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi) yaitu langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan harus diimplementasikan atau diterapkan pada kondisi yang sesungguhnya.

5. Tahap *Evaluation*, merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.¹⁰

Kelebihan dari model ini adalah lebih sederhana karena hanya terdiri dari lima tahapan serta mudah dipelajari dengan struktur yang lebih sistematis. Model ADDIE memiliki desain konstruksional yang bertahap serta langkah yang efektif dalam pengembangannya. Model tersebut dapat mengembangkan konten apapun atau guru dapat membuat desain pembelajaran yang efisien dan efektif. Selain itu tahapan model ADDIE dapat diulang setiap fasenya, yang memungkinkan dapat direvisi tiap fase penelitian.¹¹ Meski begitu model ini memiliki kekurangan yaitu

¹⁰ Shirley Telles, Satish Kumar Reddy, and H R Nagendra, 'Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta', *Jurnal PKn Progresif*, 11.1 (2019)

¹¹ Yuyun Suria Priangga, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2021)

penggunaan waktu yang lama dalam tahapan analisis karena akan berpengaruh pada tahap-tahap selanjutnya.

C. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", sedangkan secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan sumber kepada penerima informasi.¹² 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.¹³ Kegiatan belajar mengajar juga termasuk suatu proses berkomunikasi atau menyampaikan informasi, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa.

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

¹² C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6.2 (2017)

¹³ Rosdiana, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)', *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4.1, 73 <<https://doi.org/10.24256/akh.v4i1.452>> (2016).

- b. Memberikan dan meningkatkan variasi variasi peserta didik
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
- d. Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis
- e. Merangsang siswa dalam untuk berfokus dan beranalisis
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajartanpa tekanan
- g. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran¹⁴

Pemisahan dan pengklarifikasian media berdasarkan bentuk informasi yang digunakan terdiri atas lima kelompok yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak. sedangkan menurut bentuk penyajian dan cara penyajiannya terbagi atas tujuh kelompok media penyaji yaitu:

- 1) Grafis, bahan cetak dan gambar diam
- 2) Media proyeksi diam
- 3) Media audio
- 4) Media audio visual diam
- 5) Media audio visual hidup/film
- 6) Media televisi
- 7) Multimedia¹⁵

¹⁴ Anita Trisiana, 'Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2 (2020)

¹⁵ Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012)

Berdasarkan klasifikasi media di atas penulis mengambil media gambar yang menjadi salah satu dari bagian media visual. Media visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pemilihan media gambar tentunya mempunyai alasan karena dalam pemilihan media ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan seperti media harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sumber daya institusional harus memiliki batasan, sasaran pembelajaran mata pelajaran, karakteristik siswa, hubungan pembelajaran, waktu dan tingkatan keragaman media, lokasi pembelajaran.¹⁶ Oleh karena itu, memilih media pembelajaran harus tepat sasaran.

Ada beberapa jenis dan bentuk media visual yang cukup sederhana maupun yang berteknologi tinggi serta mudah dibuat oleh guru. Beberapa jenis media visual yang dianggap tepat dalam proses belajar mengajar yaitu gambar atau foto, chart/bagan, grafik, peta dan globe. Media gambar sendiri menjadi pilihan penulis karena tampilannya yang mudah dimengerti dan dinikmati. Penggunaan media gambar sendiri untuk memudahkan informasi yang ingin disampaikan kepada siswa. Pembuatan media gambar tidak membutuhkan keahlian khusus dalam merancangannya dan terlihat lebih menarik bagi siswa. Selain itu ada beberapa keuntungan dari menggunakan media gambar yaitu:

¹⁶ Seriani Panjaitan, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru', 6. 252–66, September, 2017.

- a) Lebih konkrit dan realistik dalam memunculkan pokok masalah
- b) Dapat mengatasi ruang dan waktu
- c) Dapat mengatasi keterbatasan mata
- d) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan semua orang.¹⁷

Gambar yang digunakan merupakan gambar mengenai berbagai jenis pekerjaan baik yang menghasilkan barang maupun pekerjaan yang menghasilkan jasa. Gambar yang digunakan merupakan gambar-gambar pekerjaan yang diambil di lingkungan sekitar peneliti dan atau berasal dari dokumentasi pribadi. Gambar-gambar tersebut akan ditempatkan menjadi satu kesatuan dari media yang akan digunakan nantinya dalam pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Pekerjaan

Seperti yang kita ketahui di dalam kehidupan masyarakat ada banyak sekali hal mengenai gejala dan isu yang tentunya berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat. Salah satu yang sering kita jumpai adalah seseorang yang bekerja. Setiap harinya manusia mempunyai tugas masing-masing di dalam menjalankan peranannya sebagai masyarakat yang bersosial. Melakukan pekerjaan untuk bisa mendapatkan pendapatan. Pendapatan berupa balas jasa yang diterima oleh faktor-faktor produksi dalam jangka waktu tertentu. Balas jasa waktu tersebut dapat berupa sewa, upah/ gaji, bunga ataupun laba.¹⁸ Tentunya jumlah pendapatan dari suatu pekerjaan akan berbeda satu sama lain.

¹⁷ Nurotun Mumtahabah, 'Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai Nurotun Mumtahanah 1', *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman, Volume 4, Nomor 1, Maret 2014*

¹⁸ Arya Dwiandana Putri, 'Pengaruh Umur, Pendidikan, Pekerjaan Terhadap Pendapatan Rumah Tangga Miskin di Desa Bebandem', *E-Journal EP Unud, 2.4, 173-80, (2013)*.

Pekerjaan sendiri diartikan sebagai sesuatu hal yang dilakukan manusia untuk mencapai tujuan tertentu. Tentunya pekerjaan ini membantu manusia di dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka yang semakin kompleks. Tujuan manusia bekerja selain untuk memenuhi kebutuhan hidup, bekerja juga untuk meningkatkan pendapatan, mengasah keterampilan dan kemampuannya, mengembangkan bakat dan minatnya, dan memberi identitas diri. Profesi adalah suatu pekerjaan yang dapat dilakukan seseorang hanya dengan keterampilan khusus dan keahlian yang bisa didapatkan dari pendidikan dalam jangka waktu yang cukup lama serta memiliki serangkaian aturan yang biasa disebut kode etik.¹⁹ Pekerjaan dan profesi sebenarnya adalah dua istilah yang sama tetapi memiliki makna yang berbeda yang bisa dilihat dari pengetian keduanya pada uraian di atas.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai jenis pekerjaan, pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah sebuah pekerjaan yang menghasilkan suatu produk yang bernilai jual. Sedangkan pekerjaan yang menghasilkan jasa yaitu pekerjaan yang menggunakan tenaga manusia dalam mendapatkan sebuah upah atau bayaran. Beberapa contoh pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu:

a) Petani

Petani merupakan orang yang bekerja pada bidang pertanian dengan cara melakukan pengolahan tanah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan memelihara

¹⁹ Isma Nurfitri and Zaharah Zaharah, 'Aktivitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (Mgmp) Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Dalam Pengembangan Profesi Guru Berkelanjutan (Mtsn Jaktim)', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14.02 (2018)

tanaman. Usaha pertanian dapat dilakukan di sawah yang dapat menghasilkan padi, selain itu dapat juga di kebun atau ladang dengan hasil jagung, ubi-ubian, dan sayur-sayuran.

b) Nelayan

Nelayan termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang. Para nelayan mendapatkan uang/penghasilan dengan menangkap ikan di laut dengan menggunakan alat jala, dan hasil penangkapannya dijual di pasar.

c) Peternak

Peternak menghasilkan barang dengan cara mengembangbiakan dan membudidayakan hewan ternak. Hasil dari pengembangbiakan tersebut bisa berupa telur dari peternak ayam, bebek serta daging dari peternak sapi, kerbau dan kambing.

d) Pengrajin

Perajin adalah orang yang bekerja dengan menggunakan keahlian dan keterampilan yang dimiliki untuk menghasilkan sebuah kerajinan atau buah tangan. Barang yang dihasilkan misalnya berupa meja dan kursi dari rotan.

e) Pemahat

Pemahat merupakan orang-orang dengan keterampilan membuat ukiran atau patung sebagai penghasilan mereka.

Selain contoh-contoh di atas masih banyak pekerjaan yang menghasilkan barang seperti tukang bakso, kuli bangunan, pembuat mebel, pelukis, pembuat gerabah, dan lain-lain.

Sedangkan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa seperti:

a) Guru

Merupakan pekerjaan yang mendidik, membina serta membimbing para siswa dalam belajar selama di sekolah. Jasa yang dihasilkan berupa pengetahuan, pemahaman, ilmu, keterampilan serta wawasan yang diberikan kepada para siswa.

b) Polisi

Suatu pekerjaan yang bertugas untuk menjaga keamanan dan ketertiban umum dalam masyarakat. Jasa polisi dapat memberikan keamanan dan perlindungan bagi masyarakat yang membutuhkan pertolongan.

c) Sopir

Sopir mendapatkan penghasilan dari jasa mengantarkan para penumpang ke tujuan mereka masing. Selain itu sopir juga bisa mengantarkan paket/barang jika dia bekerja pada instansi tertentu.

d) Tukang cukur

Upah yang didapatkan oleh tukang cukur rambut diperoleh dari jasanya merapikan rambut para pelanggannya.

e) Dokter

Dokter bekerja dengan menghasilkan jasa seperti mengobati pasien, merawat pasien, serta konsultasi mengenai kesehatan.

Beberapa contoh di atas merupakan pekerjaan yang dilakukan dengan menggunakan jasa untuk mendapatkan upah. Beberapa contoh lainnya seperti tukang ojek, tukang cukur, satpam, dan lain-lain. Melakukan suatu pekerjaan pun

tentunya harus dengan keahlian pada bidangnya masing-masing supaya hasil yang didapatkan tidak merugikan pihak yang bersangkutan.

3. Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri-sendiri maupun berkelompok lalu memainkan salah satu jenis permainan sehingga tercipta keakraban. Permainan tradisional merupakan salah satu folklor yang beredar secara lisan dan turun temurun serta dipastikan usianya sudah sangat tua dan tidak diketahui siapa yang menciptakannya. Folklor dapat berupa bahasa rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, cerita rakyat, teka-teki dan tentunya permainan rakyat atau biasa disebut permainan tradisional.²⁰ Permainan tradisional sendiri terdiri dari berbagai macam jenis permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak.

Sehingga dapat diartikan bahwa permainan tradisional adalah salah satu bagian dari budaya yang telah terwarisi dari generasi ke generasi selanjutnya melalui ucapan dan gerakan yang dipraktikkan secara langsung. 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 lokal biasanya melibatkan banyak orang dengan maksud mengolah kemampuan seseorang dalam berinteraksi antar pemain. Selain itu memiliki

²⁰ Dasrun Hidayat, Asianbrain 2008, 'Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat', *ACADEMICA Fisip Untad*, 05.02 (2013)

permainan lokal memiliki nilai dan pesan-pesan moral seperti tanggung jawab, kebersamaan, kejujuran, keadilan, ikhlas, kesabaran serta patuh pada aturan yang telah ditetapkan bersama dalam suatu permainan.

Permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan *Tokko-Tokko Diam* mirip dengan permainan Ular Naga meski diberbagai wilayah lagu yang dinyanyikan terkadang berbeda tetapi cara permainannya pun masih sama. Jika umumnya dikenal dengan Ular Naga, maka nama permainan ini berbeda penyebutannya bagi anak-anak di desa Posi, kecamatan Bua, Kabupaten Luwu. Permainan *Tokko-Tokko Diam* merupakan salah satu permainan yang sering dimainkan oleh peneliti saat kecil. Selain itu nama untuk permainan ini juga berbeda satu sama di beberapa daerah. Nama *Tokko-Tokko Diam* sendiri diambil dari lirik awal lagunya yaitu *Tokko-Tokko Diam* dan permainan ini tersebar hampir di seluruh wilayah Luwu. Adapun lirik dari permainan ini yaitu:

''Tokko-tokko diam, diam raja minta sol... anak serani anak perempuan''

Lirik lagu di atas diulang-ulang sampai ada anak yang tertangkap untuk menjawab sebuah pertanyaan. Cara permainan dari *Tokko-Tokko Diam* tidaklah sulit adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai permainan akan ditunjuk dua orang anak yang bertugas sebagai gerbang
- b. Dua anak ini akan menentukan sebuah nama bagi diri mereka misalnya nama kebun dan kantor tetapi merahasiakan siapakah pemilik dari nama kebun dan kantor.

- c. Anak-anak yang lainnya kemudian berbaris memanjang ke belakang dan perlahan-lahan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu dari permainan yang sedang dimainkan.
- d. ketika gerbang mengatakan stop maka anak yang belum sempat melewatinya akan tertangkap dan diharuskan untuk memilih antara antara kebun dan kantor tetapi dengan suara yang pelan dan tidak boleh terdengar oleh anak-anak yang lainnya
- e. Setelah anak tersebut memilih maka dia akan berada dibelakang salah anak yang bertugas sebagai gerbang sesuai dengan pilihannya.
- f. Pemenang dari permainan adalah nama yang banyak dipilih oleh anak-anak.

Filosofi dari permainan ini yaitu mengajarkan anak-anak untuk saling menghargai pendapat dan keinginan satu sama lain, mengajarkan seorang anak untuk menjadi pemimpin (anak yang berada di barisan paling depan) agar bisa menjaga keselarasan pasukan (barisan belakang).

Menurut Achroni permainan Ular Naga/*Tokko-Tokko Diam* mempunyai manfaat²¹ yaitu:

- a. Mengajarkan anak untuk saling bekerjasama dengan kelompok, tim, mengajarkan stia kawan dan kebersamaan.
- b. Mengajarkan kecerdasan musical anak sebab biasanya permainan dimainkan sambil bernyanyi.
- c. Mengajarkan anak pantang menyerah dan semangat untuk meraih kemenangan.

²¹ Etik Suyanti, Rini Kristiantari, dan Suadnyana, 'Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B', *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.1, 1–11, (2016).

- d. Menghargai dan menghormati pendapat teman karena dalam memainkan Ular Naga anak berhak untuk bergabung pada kelompok manapun, dan yang lain harus menghormati pilihannya.
- e. Berfungsi sebagai sarana untuk anak-anak saling berkomunikasi dan berasosiasi dengan anak-anak yang lain dalam lingkungan setempat.

Seiring pesatnya pertumbuhan teknologi pada zaman sekarang membuat turut berpengaruh pada jenis permainan yang dimainkan peserta didik. Hal tersebut dengan melihat dari kenyataan yang ada, bahwa beberapa permainan tradisional yang dulu sering dimainkan, kini beralih pada permainan modern yang lebih canggih yang kebanyakan berbasis teknologi seperti *playstation*, game online, dan sebagainya.²² Selain memperkenalkan permainan tradisional pada siswa juga membantu pelestarian budaya tradisional.

Oleh karena itu, *problem solving* yang terjadi pada anak mampu ditingkatkan menggunakan permainan tradisional. Anak yang memainkan permainan tradisional akan saling bertukar pikiran, dan menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapi bersama-sama.²³ Dengan bermain permainan tradisional membuat cara berkomunikasi anak secara tidak sadar dapat menambah kemampuan anak dalam berbicara.

Peserta didik memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa

²² Restu. Lia Maerza. Hari Yuwono Ardian, 'Implementasi Permainan Tradisional Dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik Di Sd Alam Baturraden" Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020 Tersedia Online : <https://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/AN-NUR> Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-', 6, 26-31 <<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>> (2020).

²³ Yuli Maghfiroh, 'Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun', 6.1, 1-8, (2020).

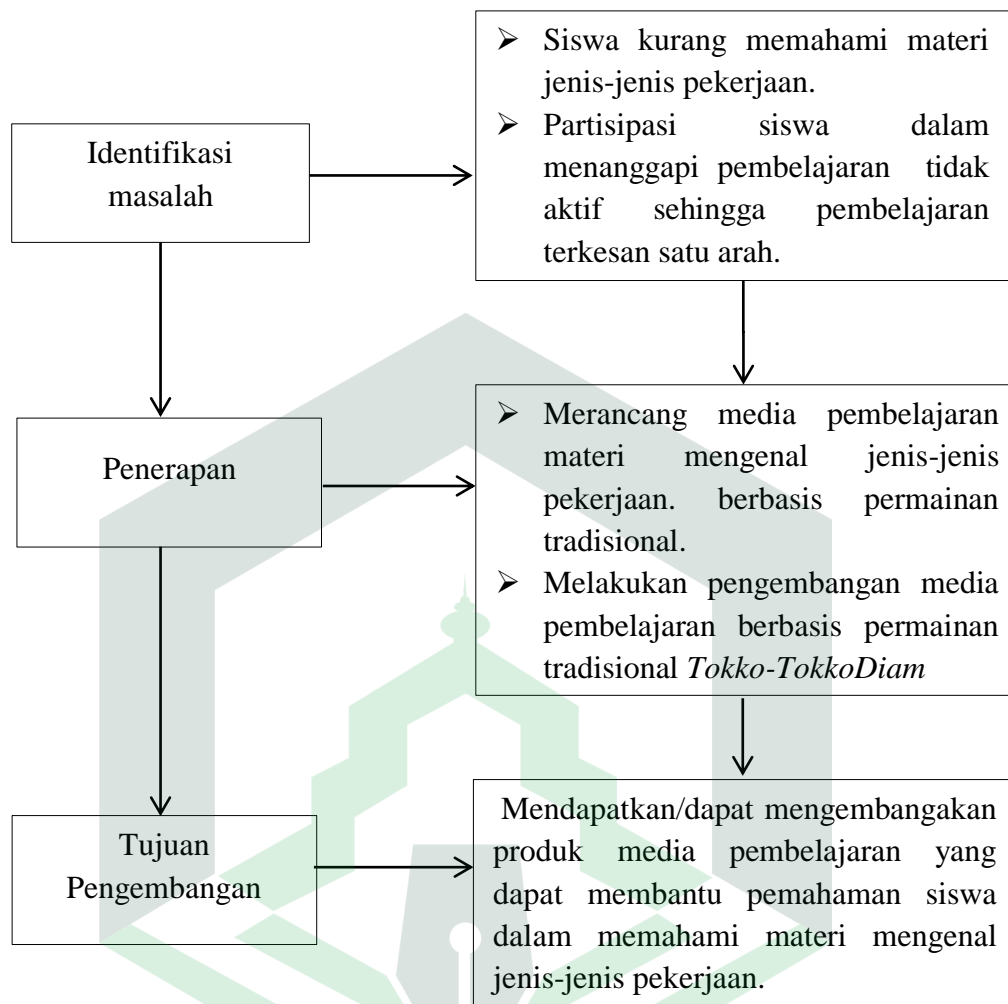
yang dilihat, didengar, dirasakan mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.²⁴ Penggunaan permainan tradisional diharapkan mampu memberikan semangat baru terhadap siswa dalam pembelajaran.

D. Kerangka Pikir

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan yaitu tahap Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan sering kali sulit dipahami oleh siswa. Sebagian besar siswa memahami contoh pekerjaan yang umumnya sering ditampilkan dalam buku pelajaran seperti dokter, guru, polisi, dan pekerjaan besar lainnya. Sehingga siswa tidak tahu bahwa ada banyak pekerjaan yang bisa kita jumpai di sekitar kita meski merupakan pekerjaan yang sederhana. Sehingga dibutuhkan suatu produk yang materi bisa tersampaikan dengan baik. Perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis permainan tradisional diharapkan peserta didik mampu memahami materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Gambaran pelaksanaan penelitian harus tersusun secara tepat untuk bisa mendapatkan hasil yang diinginkan. Mengidentifikasi masalah sampai pada pemecahan masalah merupakan tujuan dari suatu penelitian. Berikut kerangka pikir penelitian ini yaitu sebagai berikut.

²⁴ Restu Ardian, dkk "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik Di Sd Alam Baturraden" 6, 26-31, *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>, 2020 .



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *R & D* (*research and development*). Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Menemukan ide atau gagasan baru dalam mengembangkan suatu produk yang telah ada dan menambahkan inovasi sehingga produk yang dihasilkan lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian produk yang telah dikembangkan akan melewati tahap validasi dengan menggunakan beberapa validator/ penilaian ahli sehingga produk yang dihasilkan benar-benar valid dan bisa dipertanggung jawabkan.

Produk yang telah dihasilkan dari penelitian pengembangan bisa dikembangkan kembali menjadi suatu produk yang lebih baik sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dihadapi. Sehingga penelitian *R & D* (*research and development*) sangat berguna untuk merevisi kembali produk-produk yang sudah tidak relevan dan dikembangkan kembali menjadi suatu produk yang lebih sempurna. Untuk menghasilkan suatu produk yang diinginkan, perlu memahami langkah-langkah penelitian yang dilakukan dengan dibantu oleh tahapan pada salah satu model pengembangan.

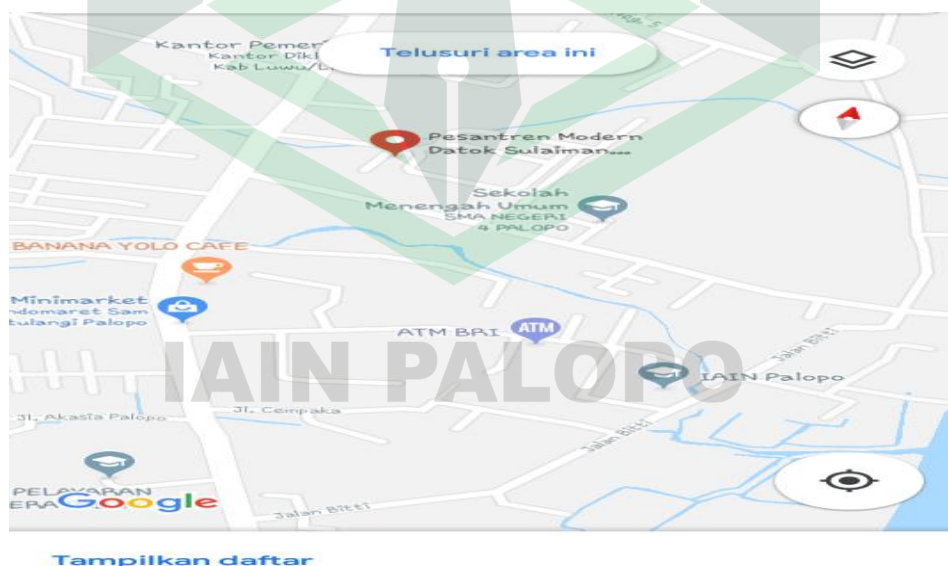
Tahapan model penelitian yang digunakan akan membantu dalam setiap langkah penelitian yang dilakukan di sekolah. Sehingga peneliti bisa

mendapatkan hasil dan data yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk yang sesuai dengan permasalahan yang didapatkan selama penelitian. Produk yang telah dihasilkan atau dikembangkan nantinya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga termasuk penelitian *mix method* yaitu penggunaan dua metode sekaligus dalam penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di MI Datok Sulaiman Palopo jl. Dr. Ratulangi Kelurahan Balandai kota Palopo. MI Datok Sulaiman Palopo tepat berada di depan jalan poros Palopo-Masamba. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:



Gambar 3.1 Lokasi MI Datok Sulaiman Palopo

Seperti yang terlihat digambar titik berwarna merah di peta tersebut menunjukkan letak dari MI Datok Sulaiman Palopo. Lokasi yang tepat berada di

jalan poros Palopo-Masamba sehingga tidak terlalu sulit untuk menemukan lokasi sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan di MI Datok Sulaiman Palopo dilakukan pada hari Senin, tanggal 15 Februari 2021 sampai hari Jumat, tanggal 9 April 2021 atau dalam rentang waktu ± 3 bulan masa penelitian. Penelitian dilakukan secara bertahap sampai didapatkan hasil yang diinginkan. Hal ini dikarenakan kondisi pandemi yang sedang berlangsung.

C. Definisi Operasional

Berdasarkan konsep yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi pada mata pelajaran PPKN mengenai kebutuhan masyarakat akan berbagai jenis pekerjaan yang dapat membantu kelangsungan hidup mereka. Media yang dipaparkan dibantu dengan menggunakan salah satu permainan tradisional yang disajikan secara menarik. Adapun definisi operasional ini akan dipaparkan di bawah ini.

1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sebuah pedoman atau petunjuk, media dan bahan yang akan digunakan dalam membantu proses penyampaian materi selama kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran juga berupa serangkaian perlengkapan atau pegangan yang digunakan sebagai petunjuk dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut bertujuan untuk memenuhi keberhasilan guru yang memungkinkan terjadinya proses kegiatan belajar

mengajar. Sedangkan pengembangan perangkat pembelajaran yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk atau perangkat pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah disediakan.

2. Permainan Tradisional

Permainan lokal merupakan salah satu budaya yang beredar secara lisan dan turun temurun serta mempunyai banyak variasi dan dipastikan usianya sudah sangat tua dan tidak diketahui siapa yang menciptakannya dan merupakan salah satu warisan budaya yang patut dijaga kelestariannya. Adanya permainan tradisional yang disematkan dalam pembelajaran mengenal jenis pekerjaan hanya sebagai alat atau media dalam membantu penyampaian materi agar siswa tidak merasa bosan dan seolah-olah bermain tetapi sesungguhnya sedang belajar.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa yaitu berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengerti dan memahami suatu penjelasan yang telah diketahui kemudian dapat memberikan suatu penjelasan dan memberikan uraian secara rinci tentang hal yang diketahui tersebut dengan bahasa sendiri. Pemahaman siswa tentunya sangat berkaitan dengan pemahaman materi. Pemahaman materi merupakan bagian yang sangat penting bagi tahap perkembangan kognitif siswa, dengan memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan tentang dihafalkan/menghafalkan tetapi harus mampu memahaminya. Sehingga dengan adanya pemahaman, siswa lebih mengerti akan materi pelajaran yang disampaikan. Pemahaman akan sangat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dalam jangka panjang.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek juga bisa dikatakan sebagai informan yang dimanfaatkan untuk memperoleh sejumlah informasi terkait kondisi latar penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MI Datuk Sulaiman Palopo yang dimana jumlah keseluruhan peserta didiknya berjumlah 24 orang 11 laki-laki dan 15 perempuan.

Kondisi peserta didik berkaitan dengan pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi objek dalam penelitian ini. Selain itu penelitian ini untuk mengamati kebutuhan peserta didik, bentuk pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah:

- a. Memperjelas pokok bahasan yang akan diajarkan dikelas III MI Datok Sulaiman Palopo
- b. Mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan media pembelajaran
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

d. Membuat angket untuk mengetahui respon siswa tentang media yang dikembangkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ada beberapa hal yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah :

- a. Menjelaskan penggunaan media yang akan digunakan
- b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan media yang telah disediakan.
- c. Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh 2 orang pengamat.
- d. Memberikan angket pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

3. Tahap Analisis Data

Kegiatan pada tahap ini adalah menganalisis data dari tahap pelaksanaan. Data-data yang akan dianalisis adalah data hasil validasi masing-masing tiga validator (validator instrumen dan produk), baik hasil validasi instrumen dan hasil validasi produk pengembangan untuk data kualitatif dan kuantitatif.

F. Instrumen Penelitian

Penggumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner atau angket, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

1. Angket

Angket yang digunakan merupakan angket tertutup yang jawabannya sudah ditentukan dan responden tinggal memilih jawaban yang dianggap sesuai dengan pertanyaan. Penggunaan angket tertutup oleh peneliti, agar data atau informasi

yang diinginkan sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu juga memudahkan responden dalam membuat pilihan serta menghemat waktu responden.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk menentukan daftar-daftar pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan guru serta peserta didik untuk kebutuhan penelitian.

3. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi untuk melengkapi penelitian seperti dokumen materi jenis-jenis pekerjaan, RPP, silabus, daftar hadir, foto, dll.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan atau situasi secara langsung dengan mengamati sasaran penelitian. Observasi yang dilakukan oleh penulis yaitu peneliti hadir di tengah-tengah informan dan melakukan kegiatan bersama sambil mencatat informasi yang dibutuhkan sehingga observasi bersifat lebih terbuka. Selain itu memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan bisa dipertanggung jawabkan.

2. Wawancara

Pengumpulan informasi yang digunakan peneliti selanjutnya yaitu wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan menyusun daftar pertanyaan yang sudah ditentukan berdasarkan pedoman

wawancara lalu mengirimkan daftar pertanyaan tersebut kepada responden untuk dijawab. Wawancara dilakukan pada guru dan siswa Adapun kisi-kisi dari wawancara guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No.	Indikator	Butir soal	Jumlah butir
1.	Masalah dasar yang dihadapi guru dalam pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan.	3, 4, 5, 7, 9	5
2.	Menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya.	1, 2, 6, 8, 10	5

3. Angket

Penelitian ini menggunakan angket tertutup karena jenis angket ini memudahkan responden untuk memberikan jawaban mereka dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan. Angket yang digunakan berupa angket guru dan siswa, yang dimana keduanya memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Siswa

No.	Indikator	Butir soal	Jumlah butir
1.	Menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya.	1, 3, 5, 7, 9	5
2.	Menganalisis perkembangan tugas siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan.	2, 4, 6, 8, 10	5

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Guru

No.	Indikator	Butir soal	Jumlah butir
1.	Masalah dasar yang dihadapi guru dalam pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan.	3, 4, 7, 9, 10	5
2.	Menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya.	1, 2, 5, 6, 8	5

4. Validasi

Validasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan berupa lembar validasi produk dan lembar validasi media pembelajaran. Adapun nama-nama pakar validator instrumen penelitian/produk analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan

No.	Nama	Ahli
1.	Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd	Materi
2.	Dr. Andi Muhammad Ajigoena,M.,Pd	Metode penelitian
3.	Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd	Bahasa

- a. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd, pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang materi. Saran yang diberikan dalam perbaikan instrumen penelitian

yaitu bentuk pemilihan kata/kalimat yang tepat, kejelasan perbedaan antara pekerjaan yang menghasilkan barang jasa.

b. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M., Pd, pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang materi. Adapun saran yang diberikan yaitu merevisi beberapa daftar pertanyaan pada instrumen wawancara dan angket harus tepat sesuai dengan indikator analisis kebutuhan.

c. Andi Batara Indra, S.Pd., M.Pd, pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang kebahasaan. Mengenai saran yang diberikan yaitu bentuk penomoran yang baik, penggunaan kata/kalimat yang tepat agar sesuai dengan bahasa yang baku.

H. Teknik Analisis Data

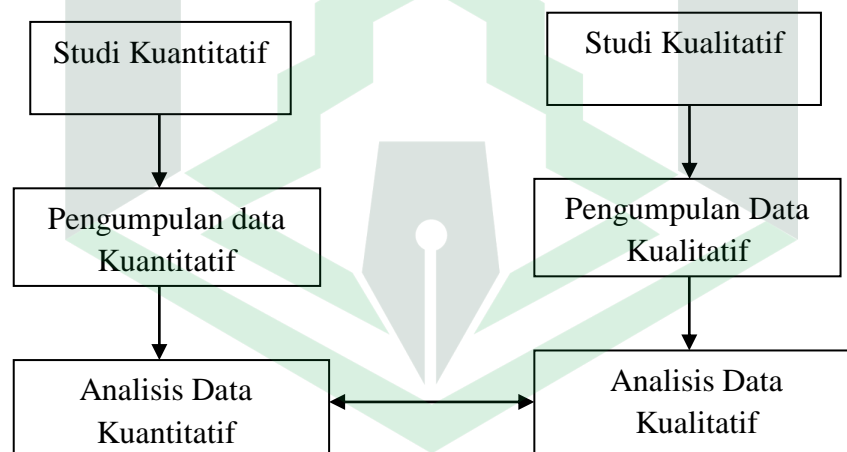
Metode pada penelitian ini menggunakan *mix method* dengan strategi metode campuran (*concurrent*). Peneliti menggunakan metode campuran dengan memanfaatkan dua pendekatan riset kuantitatif dan kualitatif. Untuk itu, perlu ditelusuri kombinasi dari kedua pendekatan tersebut. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif dapat dibedakan berdasarkan:

1. Jenis data yang digunakan yaitu tekstual atau numerik, terstruktur atau tidak terstruktur.
2. Logika yang digunakan, induktif dan deduktif
3. Jenis riset, eksplorasi atau konfirmasi
4. Metode analisis, interpretatif atau inferensi dengan statistic
5. Pendekatan penjelasan, teori varians atau teori proses

6. Paradigma yang dianggap mendasari, kritis atau rasionalistik²⁵

Metode mix method ini merupakan strategi metode campuran oleh Creswell. Tetapi yang dimaksud dengan metode campuran yaitu menggunakan berbagai metode dalam satu penelitian. Yang dimaksud dengan istilah metoda campuran dalam riset pada dasarnya bukan mencampur metoda tetapi penggunaan berbagai metode (dari dua pendekatan paradigma) untuk menjawab masing-masing pertanyaan yang timbul atas fenomena yang sama.²⁶ Satu pertanyaan tertentu memerlukan satu metode tertentu untuk menjawabnya yang kemudian hasilnya disatu padukan (saling melengkapi) dalam sebuah laporan riset.

Gambaran bagan dari analisis *concurrent* yaitu:



Gambar 3.2 Bagan *Analysis Concurrent*

Saran dari hasil validasi para ahli kemudian digunakan untuk pedoman dalam merevisi produk yang akan dikembangkan. Setiap lembar validasi yang diberikan kepada validator terdiri atas empat penilaian berdasarkan pada skala Likert yaitu pilihan jawaban responden diberi nilai 4 poin, yakni skor 4 adalah

²⁵ AJ. Senjaya, 'Tinjauan Kritis Terhadap Istilah Metode Campuran (Mixed Method) Dalam Riset Sosial', *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1 (2017)

²⁶ *Ibid*

poin tertinggi dan 1 merupakan poin terendah. Bentuk pemberian skornya yaitu sebagai berikut:

- Skor 1 : Tidak valid (terlarang digunakan)
 Skor 2 : Kurang valid (tidak dapat digunakan)
 Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
 Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya lembar validasi yang telah diisi oleh validator dapat diketahui validitasnya dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh : Angka yang diperoleh dari hasil penambahan penilaian validator disetiap indikator.

Jumlah skor maksimum : Angka yang diperoleh dari jumlah butir indikator dikali dengan jumlah skor penilaian.

Kriteria validitas sebuah produk berdasarkan rumus di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.²⁷

²⁷ Fajar Surya Utama, 'Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2, 113 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>>(2016).

Tabel 3.5 kriteria rumus validitas

No.	Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
1.	75,01%-100%	Sangat Valid
2.	50,01%-75,00%	Cukup Valid
3.	25,01%-50,00%	Tidak Valid
4.	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid



IAIN PALOPO

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo, peneliti kemudian menyusun rancangan atau langkah-langkah penelitian untuk menentukan produk yang tepat untuk dikembangkan berdasarkan pada tahapan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan.

a. Analisis awal akhir

Analisis awal akhir ini akan menganalisis masalah dasar yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi jenis-jenis pekerjaan. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti menggunakan instrumen wawancara guru dan angket guru. Adapun pada angket guru diperoleh hasil mengenai peserta didik masih sulit memahami materi jenis-jenis pekerjaan dan sering mengabaikan tugas-tugas materi jenis-jenis pekerjaan yang diberikan oleh Ibu guru. Selain itu peserta didik juga kurang bersemangat dalam mempelajari materi jenis-jenis pekerjaan.²⁸

Sedangkan berdasarkan wawancara guru, masalah yang dihadapi yaitu kurang efektifnya penyampaian kepada siswa akibat efek belajar daring yang terkadang membuat siswa menjadi bingung terhadap penyampaian Ibu guru.

²⁸ Yuyun Puspita Sari S.Pd, wali kelas III, Angket guru, MI Datok Sulaiman Palopo, 27 April 2021.

Meski begitu peserta didik juga sangat kurang memberikan tanggapan atau bertanya ketika masih belum memahami penyampaian Ibu guru.²⁹

b. Analisis Siswa

Analisis yang akan menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Untuk analisis siswa, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru, angket guru, dan angket siswa.

Hasil dari analisis siswa pada wawancara guru menunjukkan selama belajar dari guru lebih sering menggunakan video dalam menyampaikan pembelajaran. Tetapi pada dasarnya siswa lebih senang belajar sambil bermain atau bermain games terutama permainan teka-teki. Mengenai materi jenis-jenis pekerjaan tugas yang biasanya diberikan berupa melihat macam-macam gambar yang ada di dalam buku dan menentukan pekerjaan apakah yang ada di dalam gambar tersebut.³⁰

Adapun hasil yang didapatkan dari angket guru yaitu materi jenis-jenis pekerjaan biasanya dijelaskan berdasarkan keadaan lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu belajar materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan media bergambar dapat membuat peserta didik lebih senang belajar. Mencatat poin-poin penting selama pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan termasuk hal yang dapat membantu siswa agar lebih fokus dalam belajar.³¹

²⁹ Yuyun Puspita Sari S.Pd, wali kelas III, Wawancara, MI Datok Sulaiman Palopo, 22 Februari 2021.

³⁰ Yuyun Puspita Sari S.Pd, wali kelas III, Wawancara, MI Datok Sulaiman Palopo, 22 Februari 2021.

³¹ Yuyun Puspita Sari S.Pd, wali kelas III, Angket guru, MI Datok Sulaiman Palopo, 27 April 2021.

Hasil dari angket siswa menunjukkan dari 24 siswa, 70,8% memberi jawaban guru tidak menggunakan media pada materi jenis-jenis pekerjaan, padahal dari angket siswa menunjukkan sebanyak 87,55 siswa senang belajar jika menggunakan media terutama media gambar. Selain itu sekitar 58,3% jarang mengajukan pertanyaan jika materi kurang dipahami.

Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Siswa

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah belajar materi jenis-jenis pekerjaan dengan daring sulit dilakukan?	50%	50%
2.	Apakah Ibu guru menggunakan media belajar untuk materi jenis-jenis pekerjaan?	70,8%	29,2%
3.	Apakah Ibu guru biasa mengajak siswa belajar materi jenis-jenis pekerjaan dengan cara mengamati keadaan sekitar?	37,5%	62,5%
4.	Apakah anda sering mengajukan pertanyaan dengan Ibu guru tentang materi jenis-jenis pekerjaan.	41,7%	58,3%
5.	Apakah anda senang belajar materi jenis-jenis pekerjaan jika menggunakan media gambar?	87,%	12,5%

Angket siswa

c. Analisis Tugas

Pada analisis tugas hal yang akan dianalisis yaitu perkembangan tugas siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan instrument

angket siswa. Pada angket siswa dari 24 siswa sebanyak 70,8% siswa masih belum mampu mengerjakan sendiri soal-soal yang diberikan oleh ibu guru. Sebanyak 66,7% masih jarang mengerjakan tugas secara mandiri di rumah. Hal ini disebabkan sebanyak 75% siswa memberi tanggapan bahwa tugas rumah yang diberikan oleh guru sulit dipahami. Selain itu 79,2% siswa hanya mengandalkan jawaban-jawaban yang sudah tersedia di dalam buku, karena pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan masih berkurang. Pemberian tugas-tugas harian kesiswa mengenai materi jenis-jenis pekerjaan diperoleh sekitar 75% mengerjakan tugas secara tulisan.

Tabel 4.2 Hasil Angket Siswa Analisis Tugas

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda dibantu belajar mencari jawaban soal-soal yang diberikan oleh Ibu guru?	70,8%	29,2%
2.	Apakah anda jarang mengerjakan tugas secara mandiri di rumah?	66,7%	33,3%
3.	Apakah tugas rumah yang diberikan Ibu guru sulit dipahami?	75%	25%
4.	Apakah lebih sering mengerjakan tugas materi jenis-jenis pekerjaan secara tertulis?	75%	25%
5.	Apakah anda menjawab soal-soal hanya sesuai dengan yang ada di dalam buku?	79,2%	20,8%

Angket Siswa

d. Analisis Konsep

Analisis yang akan dilakukan yaitu mengidentifikasi aspek-aspek yang relevan dengan materi jenis-jenis pekerjaan untuk mengembangkan media pembelajaran. Materi mengenai jenis-jenis pekerjaan dibagi atas dua bagian yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang artinya suatu pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang akan dijual kepada konsumen/pembeli. Contohnya yaitu petani jagung, nelayan, pembuat gerabah, penjual tahu dan lain sebagainya. Sedangkan pekerjaan yang menghasilkan jasa merupakan pekerjaan yang dilakukan dengan menggunakan jasa/tenaga manusia untuk mendapatkan upah. Contohnya seperti guru, polisi, tukang cukur rambut, petugas kebersihan, dan lain-lain. Instrumen yang digunakan berupa dokumentasi materi jenis-jenis pekerjaan.

e. Analisis Tujuan

Tujuan yang dicapai yaitu siswa dapat mengidentifikasi keberagaman pekerjaan individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat. Adapun tujuan lainnya yang ingin dicapai yaitu melalui media pembelajaran yang dikembangkan, siswa mampu memahami perbedaan antara pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa serta mengenal salah satu permainan tradisional. Selain itu siswa dapat belajar dengan mengaitkan pembelajaran yang lainnya seperti mengajarkan siswa seni budaya baik mengenai lagu maupun permainan tradisional itu sendiri, mengajarkan anak tentang tata barisan yang baik serta kedisiplinan yang terkait pada pembelajaran PJOK. Instrumen yang digunakan berupa dokumentasi RPP.

2. Tahap Desain Media Pembelajaran

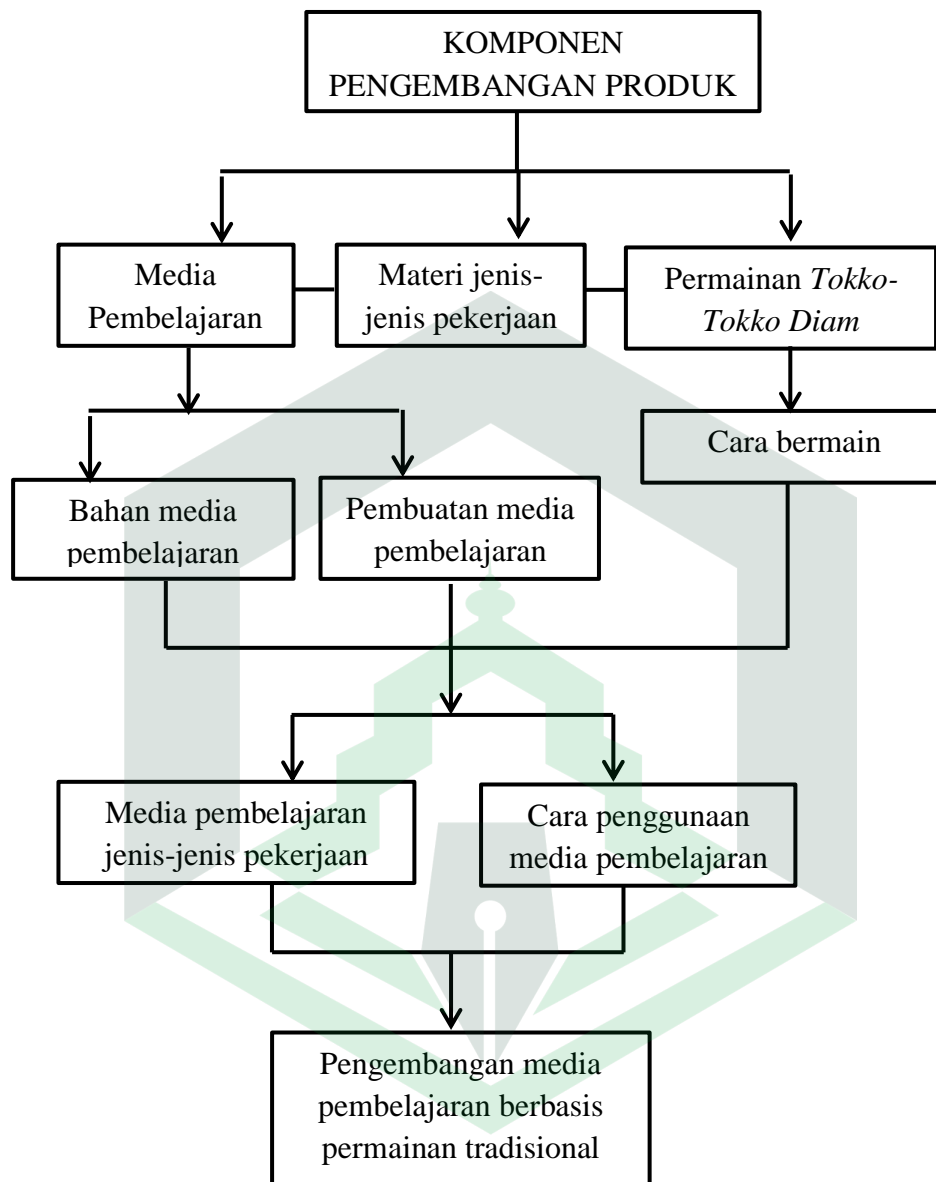
Pada tahapan ini dilakukan rancangan suatu produk yaitu media pembelajaran.

Prototype awal

Beberapa hal yang dipersiapkan peneliti dalam tahap desain ini yaitu pemilihan media yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, rancangan awal untuk menyesuaikan alat bantu media (permainan tradisional), sampai pada dengan pembuatan produk media pembelajaran. Rancangan awal media pembelajaran terinspirasi dari menabung secara konvensional. Gambar yang digunakan akan dicetak dengan bentuk lingkaran seperti layaknya sebuah koin.

Prototype akhir

Bentuk akhir dari desain media yang dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan bekas serta bahan-yang mudah didapat. Penggunaan media pembelajaran akan didukung oleh pola permainan salah satu permainan tradisional *Tokko-Tokko Diam* yang berarti dalam menggunakan media pembelajaran ini harus menggunakan pola permainan tersebut. Adapun bagan desain/rancangan produk dalam pengembangan ini dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



Gambar 4.1 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

3. Tahap Pengembangan (*Develop*) Media Pembelajaran

Pada tahap ini menghasilkan bentuk akhir dari media gambar setelah dilakukan revisi oleh para ahli. Menggunakan tiga orang ahli agar produk yang dihasilkan benar-benar valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan pada tiga aspek yaitu bahasa (menilai penulisan sesuai dengan

PEUBI), materi (kesesuaian materi dengan produk yang akan dikembangkan), dan desain media (tampilan produk, mengembangkan motivasi belajar). Penilaian media gambar dilakukan oleh tiga orang ahli. Berikut nama-nama validator terdapat pada tabel di bawah 4.1 berikut:

Tabel 4.3 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran


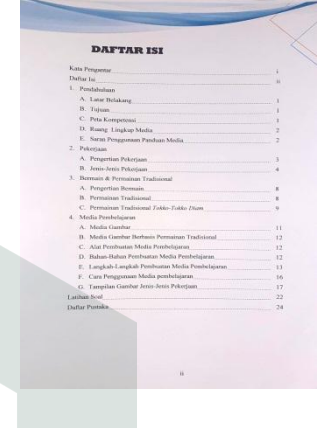
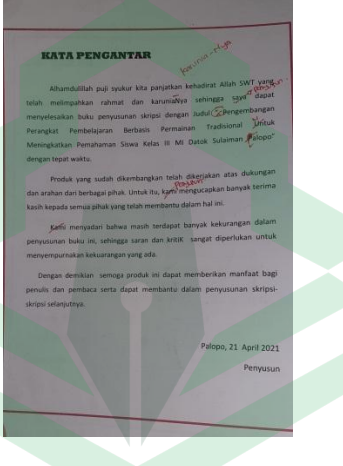
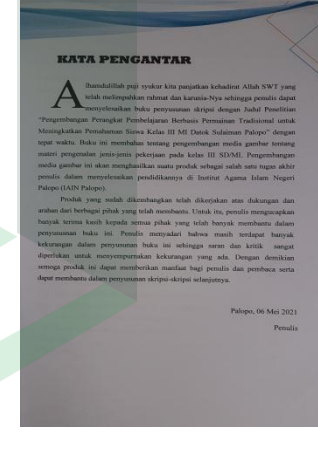
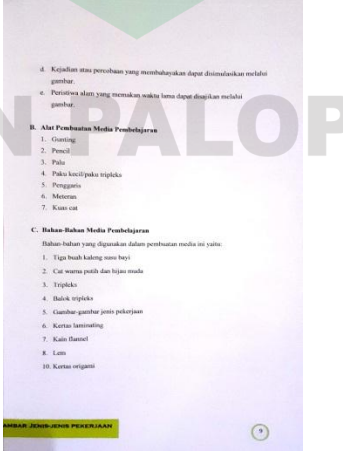

Nama	Ahli
1. Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd	Bahasa
2. Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd	Materi
3. Eka Poppi Hutami S.Pd.,M.Pd	Desain Media



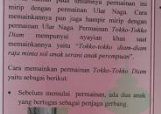

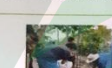









Media pembelajaran yang belum valid, peneliti merevisi media pembelajaran yang telah di koreksi oleh ketiga validator di atas. Revisi dilakukan secara bertahap agar memudahkan peneliti dalam menyusun langkah-langkah pembuatan produk. Selain itu untuk produk yang dihasilkan lebih rapi dan tepat sasaran. Berikut hasil revisi sebelum dan sesudah media gambar direvisi oleh ketiga validator dapat dilihat di halaman berikutnya.

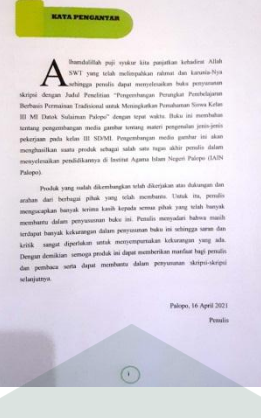



IAIN PALOPO

a. Revisi media gambar dapat dilihat berdasarkan dari hasil validasi pakar ahli.

Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
<p>Penulisan nomor daftar isi cukup pada halaman permulaan sub bab. (BAHASA)</p>		
<p>Perbaiki penulisan kata Pengantar (BAHASA)</p>		
<p>Tambahkan contoh gambar alat dan bahan media (DESAIN)</p>		

<p>Tambahkan materi sesuai dengan isi buku panduan. (MATERI)</p>	<p>B. Jenis-Jenis Pekerjaan Pekerjaan yang dilakukan umumnya terbagi atas dua jenis yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu pekerjaan yang menghasilkan sebuah barang atau membuat sesuatu yang bisa dijual kepada konsumen. Sedangkan pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang menggunakan jasa/layanan untuk mendapatkan suatu jasa/penghasilan.</p> <p>Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petani, mengairkan peneras dan hasil menanam tanaman mereka.  <p>Sumber: Dik. Prilaku (12/04/20)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Nelayan, memisahkan ikan, kerang, udang, dan berbagai makanan laut lainnya.  <p>Sumber: Dik. Prilaku (07/04/20)</p>	<p>A. Jenis-Jenis Pekerjaan Pekerjaan yang dilakukan umumnya terbagi atas dua jenis yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu pekerjaan yang menghasilkan sebuah barang atau membuat sesuatu yang bisa dijual kepada konsumen. Sedangkan pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang menggunakan jasa/layanan untuk mendapatkan suatu jasa/penghasilan.</p> <p>Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petani, mengairkan peneras dan hasil menanam tanaman mereka. Hasil yang sudah dipanen akan dijual kepada pembeli. Petani yang sudah menanam sudah yang akan dijual.  <p>Sumber: Dik. Prilaku (12/04/20)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Nelayan, mengairkan peneras yang menghasilkan ikan dan kerang yang dapat berbagai makanan laut lainnya. Hasil tangkapan nelayan akan dijual ke PTN sebagai pedagang ikan untuk dipasarkan kepada pembeli.  <p>Sumber: Dik. Prilaku (07/04/20)</p>
<p>Gambar pada cara/langkah-langkah permainan <i>Tokko-Tokko Diam</i> diperbesar. (DESAIN)</p>	<p>PERMAINAN TRADISIONAL TOKKO-TOKKO DIAM</p> <p>Permainan Tokko-Tokko Diam merupakan salah satu permainan tradisional Kalimantan Liris, namun pada umumnya permainan ini sering dengan permainan Ular Naga. Cara memainkannya yaitu juga hampir mirip dengan permainan Ular Naga. Permainan Tokko-Tokko Diam mempunyai tujuan yaitu untuk memantulkannya yaitu "Toko-toko, toko-toko raja mana ad anak keran anak perawan".</p> <p>Cara memainkan permainan Tokko-Tokko Diam yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai permainan, ada dua anak yang bertugas sebagai petinggi perunggu. • Dua anak itu akan memantulkan sebuah nama anak manapun dari mereka masing-masing memantulkan barang dan jasa, tetapi memantulkan siapa petinggi nama barang dan jasa akan memantulkan petinggi petinggi. • Anak-anak yang lainnya akan berbaris berbaris ke belakang sambil berputar-putar memantulkan nama Tokko-Tokko Diam ketika nama memantulkan perunggu. <p>Ketika petinggi perunggu berbaris memantulkan tangannya maka anak yang berbaris dan berbaris setiap petinggi perunggu maka dibawakan memantulkan nama barang atau jasa.</p> <p>Anak yang telah memantulkan kalimat keluar dari barisan dan berbaris di tempat khusus sesuai dengan nama yang telah diantarkan.</p> 	<p>Permainan Tokko-Tokko Diam merupakan salah satu permainan tradisional Kalimantan Liris, namun pada umumnya permainan ini sering dengan permainan Ular Naga. Cara memainkannya yaitu juga hampir mirip dengan permainan Ular Naga. Permainan Tokko-Tokko Diam mempunyai tujuan yaitu untuk memantulkannya yaitu "Toko-toko, toko-toko raja mana ad anak keran anak perawan".</p> <p>Cara memainkan permainan Tokko-Tokko Diam yaitu sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai permainan, ada dua anak yang bertugas sebagai petinggi perunggu. • Dua anak itu akan memantulkan sebuah nama anak manapun dari mereka masing-masing memantulkan barang dan jasa, tetapi memantulkan siapa petinggi nama barang dan jasa akan memantulkan petinggi petinggi. • Anak-anak yang lainnya akan berbaris berbaris ke belakang sambil berputar-putar memantulkan nama Tokko-Tokko Diam ketika nama memantulkan perunggu. <p>Ketika petinggi perunggu berbaris memantulkan tangannya maka anak yang berbaris dan berbaris setiap petinggi perunggu maka dibawakan memantulkan nama barang atau jasa.</p> <p>Anak yang telah memantulkan kalimat keluar dari barisan dan berbaris di tempat khusus sesuai dengan nama yang telah diantarkan.</p> 
<p>Gambar diberikan keterangan sumber serta diperjelas. (MATERI)</p>	<p>F. Tampilan Gambar Jenis-Jenis Pekerjaan Gambar-gambar yang digunakan pada media jenis-jenis pekerjaan yaitu sebagai berikut:</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (02/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (08/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (02/12/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>	<p>F. Tampilan Gambar Jenis-Jenis Pekerjaan Gambar-gambar yang digunakan pada media jenis-jenis pekerjaan yaitu sebagai berikut:</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (02/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (08/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (02/12/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>  <p>Sumber: Dik. Prilaku (11/04/20)</p>

<p>Gunakan template yang menarik. (DESAIN)</p>		
<p>Desain gambar diperbaiki dan diperbesar serta tambahkan kalimat pelengkap. (DESAIN)</p>		

Media yang ditampilkan di atas telah direvisi oleh para ahli dan ada beberapa hal yang telah direvisi seperti penulisan daftar isi yang tepat, penulisan kata pengantar, penambahan gambar alat dan bahan, penambahan materi yang sesuai, gambar diberikan penjelasan/keterangan, serta menggunakan template yang menarik. Setelah direvisi isi buku kemudian disusun serapi mungkin agar memudahkan pembaca mengetahui langkah-langkah pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil uji dari ketiga validator yang telah melakukan revisi maka produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah

dapat dikatakan “valid”. Setelah itu ketiga ahli akan menganalisis data kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk mendapatkan hasil media yang lebih valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Data kevalidan ini didapatkan dengan menggunakan rumus yang dapat dilihat pada bab III dengan skor penilaian 4 poin.

Poin dari validasi terakhir setelah melewati beberapa tahap revisi yaitu 3-4 poin yang menunjukkan produk sudah relevan atau sangat relevan. Selanjutnya data kevalidan yang telah dihitung oleh peneliti dapat dilihat pada penjelasan nomor tabel selanjutnya.

b. Kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional

Rekapitulasi Hasil Kevalidan Bahasa Media Pembelajaran

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$v = \frac{29}{32} \times 100$$

$$v = 90\%$$

IAIN PALOPO

Berdasarkan hasil yang di dapat hasil kevalidan bahasa pada media gambar berbasis permainan tradisional yang telah dilakukan oleh ahli bahasa dan diolah didapatkan hasil kevalidan yaitu 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah sebelumnya didapatkan beberapa kesalahan yang perlu direvisi seperti penulisan halaman daftar isi, penulisan kalimat yang tepat pada kata pengantar, serta penulisan bahasa asing yang harus dimiringkan.

Rekapitulasi Hasil Kevalidan Materi Media Pembelajaran

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$v = \frac{26}{32} \times 100\%$$

$$v = 81\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat hasil kevalidan materi media gambar berbasis permainan tradisional yang telah dilakukan oleh ahli materi dan diolah sehingga didapatkan hasil kevalidan yaitu 81% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sebelum diperoleh hasil valid beberapa hal yang perlu direvisi yaitu penambahan materi yang sesuai pada buku yang digunakan di sekolah, pemberian keterangan pada gambar yang digunakan contohnya seperti gambaran pekerjaan petani.

Rekapitulasi Hasil Kevalidan Desain Media Gambar

$$v = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$v = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$v = 100\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat hasil kevalidan desain media gambar berbasis permainan tradisional yang telah dilakukan oleh ahli desain dan diolah sehingga didapatkan hasil kevalidan sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa hal yang telah direvisi sebelum dinyatakan valid yaitu buku panduan harus menggunakan *template* yang menarik, gambar-gambar yang

digunakan harus diperbesar, pola penempatan gambar dan kalimat dalam buku harus beragam agar tidak monoton, serta kalimat pelengkap pada gambar-gambar di dalam buku.

Sehingga berdasarkan keterangan di atas diketahui bahwa hasil validitas produk yaitu rata-rata 90% dimana didapatkan dari hasil menjumlah seluruh ketiga hasil (bahasa, materi, dan desain) kemudian dibagi tiga sehingga mendapatkan hasil sekitar 90%. Hal ini berarti media pembelajaran terintegrasi permainan tradisional valid atau sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa produk telah layak digunakan pada pokok bahasan jenis-jenis pekerjaan.

B. Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa MI Datok Sulaiman Palopo menyukai/senang belajar materi pokok jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan media pembelajaran terutama media gambar. penggunaan media gambar lebih memberikan siswa gambaran nyata tentang materi yang sedang diajarkan diajarkan.

Menurut Sadirman kelebihan media gambar yaitu (1) Sifatnya konkrit lebih realistik menunjukkan pokok permasalahan yang dibandingkan dengan gambar verbal semata. (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. (3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. (4) Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah

atau membetulkan kesalahpahaman. (5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.³²

Menggunakan media gambar karena media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan, dengan penggunaan gambar pesan yang disampaikan lebih kongrit jika hanya dengan menggunakan bahasa verbal.³³ Sehingga media gambar tidak membutuhkan keahlian khusus dalam merancangya dan lebih menarik bagi siswa. Selain itu berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru biasanya menggunakan permainan untuk menarik semangat siswa dalam belajar.

Sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional *Tokko-Tokko Diam* dimana pola permainan ini diadaptasikan dalam menggunakan media yang akan dikembangkan. Penggunaan media berbasis permainan tradisional selain memperkenalkan permainan yang sudah hampir jarang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkat semangat belajar siswa dan membuat suasana belajar tidak membosankan. Selain itu ada beberapa nilai yang bisa kita dapatkan dalam memainkan permainan *Tokko-Tokko Diam* yaitu, kesabaran, kedisiplinan, kejujuran dan interaksi diantara para siswa.

Menurut Achroni permainan Ular Naga/*Tokko-Tokko Diam* mempunyai manfaat yaitu: 1) Mengajarkan anak kerjasama dengan tim, kelompok, kebersamaan, dan kesetiakawanan. 2) Mengajarkan semangat pantang menyerah

³²Sarwik Utami', Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa Kelas III Sekolah Dasar, vol.7, 137-148 April (2018).

³³Nurhayati Rita Angraini, Monica Tiara, Atri Waldi, 'Penggunaan Media Gambar untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 4.1, 1-4 (2019).

untuk meraih kemenangan. 3) Mengajarkan kecerdasan musical anak karena permainan dimainkan sekaligus sambil bernyanyi. 4) Mengajarkan toleransi dan menghormati pilihan orang lain karena dalam permainan ini pemain memiliki hak untuk memilih akan bergabung di dalam kelompok mana, dan pemain yang lain harus menerima pilihannya. 5) Sebagai media bagi anak-anak untuk berinteraksi dan berasosiasi dengan teman-teman lain dan lingkungan sekitar.³⁴

2. Kevalidan media pembelajaran

Pada tahapan terakhir yaitu *Development*, yaitu tahap pengembangan media pembelajaran melalui tahap validasi dengan tiga validator ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Pembuatan media dengan menggunakan alat dan bahan-bahan yang mudah dijangkau dan tidak membutuhkan biaya banyak. Masing-masing data hasil revisi dari ketiga validator diolah dengan menggunakan rumus validitas produk. Validasi dilakukan agar media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dikembangkan sesuai dengan saran/masukan yang tepat dari para ahli.

Pada ahli materi, tujuannya yaitu untuk menilai ketepatan materi agar sesuai dengan misi produk yang dikembangkan. Selain itu ahli media digunakan dengan tujuan untuk menilai layak tidaknya media yang sudah dikembangkan sebelum media diterapkan untuk melangkah ketahap selanjutnya.³⁵ Adapun ahli

³⁴ Etik Suyanti, Rini Kristiantari, and Suadnyana, 'Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B', *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.1, 1–11, (2016),.

³⁵ Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi 'Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP' Studi, Program, Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana Universitas, and Negeri Yogyakarta, 8.1, 18 Okt <<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>> , 2017.

desain dengan tujuan merevisi bentuk dan model media pembelajaran agar tepat sasaran. Revisi yang dihasilkan berupa perbaikan daftar isi, kalimat kata pengantar, penambahan gambar alat-dan bahan yang digunakan, kelengkapan materi, gambar langkah-langkah permainan *Tokko-Tokko Diam*, gambar diberikan keterangan dan sumber, serta penggunaan template pada buku panduan.

Kevalidan bahasa 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kevalidan materi media pembelajaran sebesar 81% dan termasuk kategori sangat valid sedangkan kevalidan desain berkisar 100% dan juga termasuk dalam kategori sangat valid. Dari ketiga hasil validasi bahasa, materi, dan desain diperoleh hasil dengan rata-rata 90%. Sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang berbasis permainan permainan *Tokko-Tokko Diam* pada materi jenis-jenis pekerjaan, telah layak digunakan oleh siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Rohaetul Aen mengatakan media pembelajaran berupa media gambar dapat mempertinggi atau meningkatkan pemahaman siswa melalui media gambar.³⁶ Untuk lebih mempermudah penyebutan produknya media diberi nama “Kaleng Kerja *Tokko-Tokko Diam*”.

Adapun keunggulan dari media Kaleng Kerja *Tokko-Tokko Diam* diantara yaitu:

a. Keamanan, produk yang dikembangkan aman bagi siswa karena tidak menggunakan bahan/benda-benda yang dapat melukai siswa sehingga aman untuk digunakan selama pembelajaran.

³⁶ Rohaetul Aen, ‘Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA’, *Journal of Elementary Education*, 03.3 (2020)

- b. Ekonomis, media terbuat dari bahan-bahan dan alat yang digunakan mudah didapatkan serta tidak membutuhkan biaya yang banyak dalam pembuatannya. Selain itu beberapa bahan berasal dari barang bekas sehingga ramah lingkungan.
- c. Realitis, artinya gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar nyata bukan gambar kartun. Hal itu agar siswa dapat melihat gambaran langsung macam-macam pekerjaan yang sedang diajarkan.
- d. Motorik, melalui permainan tradisional *Tokko-Tokko Diam*, siswa akan belajar menggunakan motorik mereka dalam permainan.

Meski media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan, bukan berarti tidak memiliki kekurangan. Kekurangan yaitu gambar yang digunakan merupakan gambar milik pribadi/ tidak diambil dari internet untuk menghindari plagiasi atau kepemilikan hak cipta karena penelitian ini berupa pengembangan produk sehingga dengan kekurangan ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan solusi yang tepat dari produk yang dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berupa media gambar berbasis permainan tradisional pada siswa kelas III MI datok Sulaiman Palopo

1. Media pembelajaran yang dirancang berbasis permainan tradisional mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yaitu: (1) tahap *Analyze*, berupa informasi mengenai kebutuhan siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan, (2) tahap *Design*, diperoleh hasil mengenai susunan dan desain media gambar, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian ahli, yaitu hasil dari revisi berdasarkan saran dan kriti validator sehingga diperoleh media gambar yang valid.

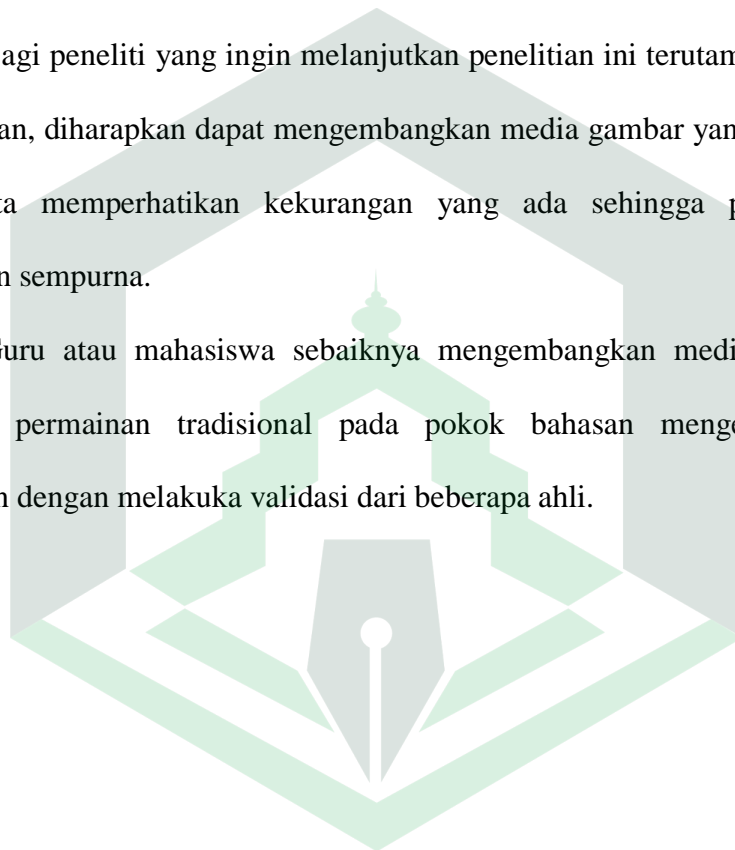
2. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi hingga tiga kali revisi yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus validitas produk. Proses revisi materi berupa penambahan materi yang tepat, bahasa mengenai penulisan kalimat yang tepat sesuai dengan ketentuan PUEBI serta pada revisi desain berupa desain media yang lebih menarik dan ukuran gambar yang diperbesar serta jelas sehingga peneliti peroleh hasil kevalidan dengan nilai rata-rata 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat saran yang bisa diajukan sebagai berikut: permainan tradisional yang lebih menarik lagi serta memperhatikan kekurangan yang ada sehingga penelitian yang dilakukan sempurna.

1. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini terutama dalam bidang pendidikan, diharapkan dapat mengembangkan media gambar yang lebih menarik lagi serta memperhatikan kekurangan yang ada sehingga penelitian yang dilakukan sempurna.

2. Guru atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional pada pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan melakukan validasi dari beberapa ahli.



IAIN PALOPO

DAFTAR PUSTAKA

- Aen, Rohatul, 'Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA', *Journal of Elementary Education*, 3, <<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4273>> 03.3 2020
- Ardian, Restu. Lia Maerza. Hari Yuwono, 'Implementasi Permainan Tradisional Dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik Di SD Alam Baturraden' *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna* , Mulia Volume 6 Nomor 1 Tersedia Online : <https://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/AN-NUR> Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-', 26–31 <<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>> Tahun 2020
- Asianbrain 2008, dalam Dasrun Hidayat, 'Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat', *ACADEMICA Fisip Untad*, 05.02, 2013
- Hutama, Fajar Surya, 'Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2, 113 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>> 2016
- Indihadi, Dian, 'Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5.1 2018
- Maesaroh, Isnaeni, 'Kualitas Topi dengan Teknik Kait (Crochet)', *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 7.2, 126–32 <<https://doi.org/10.1529/jtbb.v7i2.21354>> 2019
- Mumtahabah, Nurotun, 'Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai Nurotun Mumtahanah 1', *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, Volume 4, Nomor 1, Maret 2014, 4.1, 2014
- Nurfitri, Isma, and Zaharah Zaharah, 'Aktivitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (Mgmp) Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Dalam Pengembangan Profesi Guru Berkelanjutan (Mtsn Jaktim)', *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14.02, 119–36 <<https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.913>> 2018
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1, 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>> 2012
- Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi 'Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP' Studi, Program, Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana Universitas, and

- Negeri Yogyakarta, 8.1, <<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>> , 18 Okt 2017.
- Mustaji, Nancy Angko dan, 'Pretest Posttest Group .', *Kwangsan*, 1.1 2013
- Putri, Arya Dwiandana, 'Pengaruh Umur, Pendidikan, Pekerjaan Terhadap Pendapatan Rumah Tangga Miskin Di Desa Bebandem', *E-Journal EP Unud*, 2.4, 173–80,2013
- Priangga, Yuyun Suria, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2, 1116–26 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.599>> 2021
- Ratnaningsih, Sita, and Genasty Nastiti, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5.2, 275 <<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>> 2018
- Rita Angraini, Monica Tiara, Atri Waldi, Nurhayati, 'Senang Bekerja Dalam Kehidupan Sehari-Hari', 4.1, 1–4, 2019
- Rosdiana, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)', *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4.1, 73 <<https://doi.org/10.24256/akh.v4i1.452>>, 2016
- Saiputri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017Vol. 01 No. 05 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA', 01.06, 1–10, 2017
- Sarwik Utami', 'Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Blajar IPA siswaKelas III Sekolah Dasar, vol.7, 137-148 April 2018
- Senjaya, AJ., 'Tinjauan Kritis Terhadap Istilah Metode Campuran (Mixed Method) Dalam Riset Sosial', *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1, 103–18 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552026>> 2017
- Setiawati, N., P. Dantes, And M. Candiasa, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Sdlbb Negeri Tabanan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 5.1, 2015
- Suyanti, Etik, Rini Kristiantari, and Suadnyana, 'Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B', *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.1, 1–11, 2016

- Telles, Shirley, Satish Kumar Reddy, and H R Nagendra, 'Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta', *Jurnal PKn Progresif*, 11.1 2019
- Trisiana, Anita, 'Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2, 31 <<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>> 2020
- Yuli Magfirah, 'Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun', 6.1, 1-8, 2020



IAIN PALOPO

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- **FORMAT VALIDASI INSTRUMEN**
- **HASIL INSTRUMEN ANGKET GURU**
- **HASIL INSTRUMEN ANGKET SISWA**
- **HASIL INSTRUMEN WAWANCARA GURU**
- **BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN**
- **FORMAT VALIDASI PRODUK**
- **SURAT ISIN PENELITIAN**
- **SURAT PENELITIAN**
- **RPP TEMA 7 KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**
- **RPP AKHIR**



IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Alamat & Nomor HP : Palopo, 082343555001

A. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar wawancara guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

B. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek.
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
3. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.				✓	
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.				✓	
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pertanyaan wawancara yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan					

informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓	
---	--	--	---	--

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. 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, 11 Februari 2021

Validator



Andi Batara Indra, S.Pd., M.Pd
NIP: 19901127202012 1 010

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANKET GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd
Jabatan : Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Alamat & Nomor HP : Palopo, 082343555001

A. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

B. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
3. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.				✓	
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data. analisis kebutuhan.				✓	
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.				✓	
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pernyataan dalam angket yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			✓		

IAIN PALOPO

pembelajaran yang akan dikembangkan.							
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

C. Komenta/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. 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, 11 Februari 2021

Validator



IAIN PALOPO
Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd
NIP: 19901127202012 1 010

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Andi Batara Indra, S.Pd.,M.Pd
Jabatan : Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Alamat & Nomor HP : Palopo, 082343555001

A. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket siswa analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

B. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
3. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.				✓	
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.				✓	
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pernyataan angket yang diberikan kepada narasumber mudah dipahami.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			✓		

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.				✓	
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.				✓	
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pernyataan angket yang diberikan kepada narasumber mudah dipahami.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			✓		

pembelajaran yang akan dikembangkan.						
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--

C. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

D. 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, 11 Februari 2021
Validator



Andi Batara Indra, S.Pd., M.Pd
NIP: 19901127202012 1 010

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Alamat & Nomor HP : Palopo, 085294048080

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*. penelitian menggunakan instrumen berupa lembar wawancara guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
3. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			√		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.			√		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			√		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			√		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.		√			
6.	Daftar pertanyaan wawancara yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.			√		
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			√		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			√		
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media pembelajaran yang akan dikembangkan.			√		
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan			√		

informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.						
---	--	--	--	--	--	--

III. Komentar/Saran

Konsisten menggunakan kata siswa atau peserta didik. Sebaiknya pertanyaan yang dibuat tidak multitafsir dan bukan pertanyaan yang akan menghasilkan jawaban persetujuan saja, namun pertanyaan yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut.

IV. 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, 2020
Validator

Ahmad Munawir S.Pd., M.Pd
NIP. 1993091120190310 18

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Alamat & Nomor HP : Palopo, 085294048080

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
2. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			√		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.			√		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			√		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			√		
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			√		
6.	Daftar pernyataan dalam angket yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.			√		
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			√		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			√		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.			√		
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			√		

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Alamat & Nomor HP : Palopo, 085294048080

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket siswa analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
4. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			√		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.			√		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			√		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			√		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.			√		
6.	Daftar pernyataan angket yang diberikan kepada narasumber mudah dipahami.			√		
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			√		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			√		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.			√		
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			√		

	pembelajaran yang akan dikembangkan.						
--	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--

III. Komentor/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

IV. 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, 2020

Validator



IAIN PALOPO

Ahmad Munawir S.Pd.,M.Pd

NIP. 1993091120190310 18

	pembelajaran yang akan dikembangkan.						
--	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--

III. Komentor/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

IV. 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, 2020

Validator



IAIN PALOPO

Ahmad Munawir S.Pd.,M.Pd

NIP. 1993091120190310 18

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjiegoena, M.Pd
Jabatan : Dosen PGMI
Alamat & Nomor HP : Palopo, 085287569202

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar wawancara guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
3. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.			✓		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			✓		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pertanyaan wawancara yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan			✓		

pembelajaran yang akan dikembangkan.							
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

III. Komenta/Saran

.....
.....
.....
.....

IV. 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, 2020
Validator

Dr. Andi Muhammad Ajiogoena, M.Pd
NIP: 19880411201903 1 010

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjiegoena, M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Alamat & Nomor HP : Palopo, 085287569202

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*, penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket guru analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
2. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.				✓	
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data. analisis kebutuhan.			✓		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			✓		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.				✓	
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
6.	Daftar pernyataan dalam angket yang diberikan kepada narasumber mudah dianalisis.			✓		
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media			✓		

pembelajaran yang akan dikembangkan.						
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--

III. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....

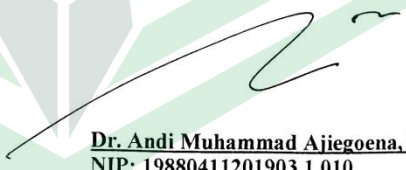
IV. PENILAIAN UMUM

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, 2020
Validator


Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M.Pd
NIP: 19880411201903 1 010

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Nama Validator : Dr. Andi Muhammad Adjiegoena, M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Alamat & Nomor HP : Palopo, 085287569202

I. PENGANTAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*", penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket siswa analisis kebutuhan. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut.

II. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
2. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Kurang relevan
 - 2 = Cukup relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat relevan
4. Selain memberikan penilaian, Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

IAIN PALOPO

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk lembar instrumen validator para ahli dinyatakan dengan jelas.			✓		
2.	Secara keseluruhan butir instrumen telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan.			✓		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi mengenai persepsi pembelajaran yang dilakukan.			✓		
4.	Instrumen yang digunakan sangat memungkinkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran.			✓		
5.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
6.	Daftar pernyataan angket yang diberikan kepada narasumber mudah dipahami.				✓	
7.	Instrumen memungkinkan pengungkapan informasi mengenai kendala selama proses pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.			✓		
8.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami.				✓	
10.	Butir instrumen secara keseluruhan berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi mengenai kebutuhan media				✓	

informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.						
---	--	--	--	--	--	--

III. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

IV. 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

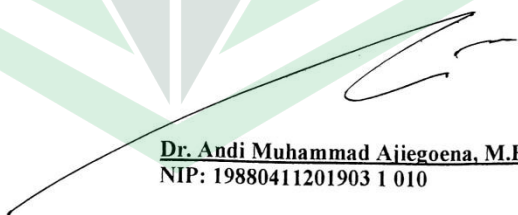
.....

.....

.....

.....

Palopo, 2020
Validator



Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M.Pd
NIP: 19880411201903 1 010

IAIN PALOPO

**LEMBAR INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

ANGKET GURU

Identitas Responden

Nama Responden : Yuyun Puspita Sari S.Pd
Jabatan : Wali kelas III MI Datok Sulaiman Palopo
Mata pelajaran : Tematik
Hari/Tanggal :

Petunjuk Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo :

1. Pada angket di bawah ini terdapat 10 pertanyaan yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
2. Berilah jawaban yang benar sesuai pilihan anda dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang dipilih
3. Pertimbangkan setiap pertanyaan secara baik-baik dan tentukan jawaban yang telah anda pilih.

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi jenis-jenis pekerjaan yang dijelaskan mengambil contoh dari lingkungan sekitar siswa?	√	
2.	Apakah Ibu meminta siswa mencatat poin-poin penting ketika menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan?	√	

3.	Apakah siswa sering mengabaikan tugas-tugas materi jenis-jenis pekerjaan yang diberikan oleh Ibu?		✓
4.	Apakah siswa mudah memahami materi jenis-jenis pekerjaan?		✓
5.	Apakah siswa senang belajar ketika menggunakan media belajar?	✓	
6.	Apakah Ibu guru tidak menggunakan media bergambar pada materi jenis-jenis pekerjaan?	✓	
7.	Apakah siswa jarang memberikan umpan balik selama pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan?	✓	
8.	Apakah tugas yang biasanya diberikan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis pekerjaan hanya berupa tugas tertulis?		✓
9.	Apakah selama pembelajaran daring, siswa mengalami banyak kendala belajar materi jenis-jenis pekerjaan?	✓	
10.	Apakah siswa kurang bersemangat dalam belajar materi jenis-jenis pekerjaan?		✓

IAIN PALOPO

**PERYATAAN WAWANCARA GURU KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN
PALOPO**

1. Apa saja yang Ibu persiapkan ketika akan mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan?

Memperlihatkan video dan materi untuk di simak oleh anak-anak sesuai dengan kurikulum

2. Bagaimana proses pembelajaran yang umumnya disukai oleh peserta didik?

Belajar sambil bermain seperti games teka-teki dan juga untuk membuat siswa semangat belajar, siswa diajak belajar di luar kelas.

3. Apakah Ibu mengalami kesulitan selama mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan?

Siswa masih bingung dalam memahami materi atau sulit atau masih bingung terhadap apa yang disampaikan.

4. Jika mengalami kesulitan, faktor apa saja yang menjadi penyebab kesulitan tersebut terjadi?

Tentu saja karena sekarang anak-anak belajar secara online karena kurang efektifnya penyampaian pembelajaran.

5. Apakah peserta didik aktif memberikan tanggapan dan pertanyaan selama proses pembelajaran?

keaktifan siswa sangat kurang untuk menanggapi pembelajaran

6. Bagaimana bentuk pemberian tugas yang diberikan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis pekerjaan?

Melihat gambar dan menyebutkan nama pekerjaan yang ada di dalam buku, mencari macam-macam jenis pekerjaan di sekitar lingkungan masing.

7. Apakah peserta didik selalu berpatokan pada buku dalam memberikan jawaban terhadap materi jenis-jenis pekerjaan?

Barbeda-beda setiap siswa ada yang lebih berfokus pada buku, adapula yang menjawab sendiri

8. Apakah bentuk pembelajaran jenis-jenis pekerjaan biasanya dilakukan secara berkelompok atau individu?

Biasanya secara individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Selain itu untuk mengurangi gangguan seperti mengganggu teman sekelompoknya.

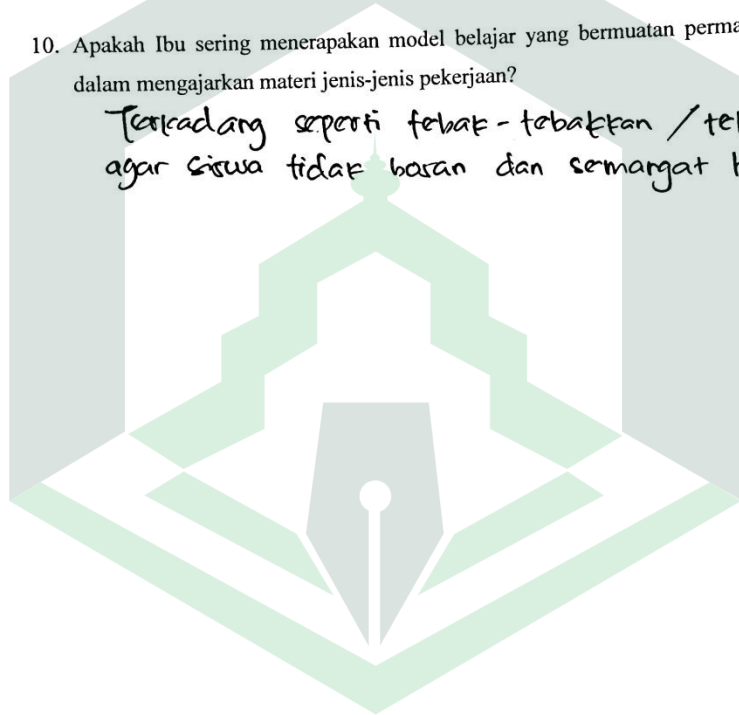
IAIN PALOPO

9. Bagaimana cara Ibu mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan agar mudah dipahami oleh siswa?

Bercerita atau menjelaskan macam - macam pekerjaan yang ada ~~di~~ disekitar mereka .

10. Apakah Ibu sering menerapkan model belajar yang bermuatan permainan dalam mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan?

Terkadang seperti tebak - tebakan / teka - teki agar siswa tidak bosan dan semangat belajar.



IAIN PALOPO



IAIN PALOPO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku penyusunan skripsi dengan Judul Penelitian “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo” dengan tepat waktu. Buku ini membahas tentang pengembangan media gambar tentang materi pengenalan jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SD/MI. Pengembangan media gambar ini akan menghasilkan suatu produk sebagai salah satu tugas akhir penulis dalam menyelesaikan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN Palopo).

Produk yang sudah dikembangkan telah dikerjakan atas dukungan dan arahan dari berbagai pihak yang telah membantu. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan buku ini. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan buku ini sehingga saran dan kritik sangat diperlukan untuk menyempurnakan kekurangan yang ada. Dengan demikian semoga produk ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca serta dapat membantu dalam penyusunan skripsi-skripsi selanjutnya.

Palopo, 06 Mei 2021

Penulis

IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	ii
1. Pendahuluan	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
C. Peta Kompetensi.....	1
D. Ruang Lingkup Media.....	2
E. Saran Penggunaan Panduan Media.....	2
2. Pekerjaan	
A. Pengertian Pekerjaan.....	3
B. Jenis-Jenis Pekerjaan.....	4
3. Bermain & Permainan Tradisional	
A. Pengertian Bermain.....	8
B. Permainan Tradisional.....	8
C. Permainan Tradisional <i>Tokko-Tokko Diam</i>	9
4. Media Pembelajaran	
A. Media Gambar.....	11
B. Media Gambar Berbasis Permainan Tradisional.....	12
C. Alat Pembuatan Media Pembelajaran.....	12
D. Bahan-Bahan Pembuatan Media Pembelajaran.....	12
E. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran.....	13
F. Cara Penggunaan Media pembelajaran.....	16
G. Tampilan Gambar Jenis-Jenis Pekerjaan.....	17
Latihan Soal.....	22
Daftar Pustaka.....	24

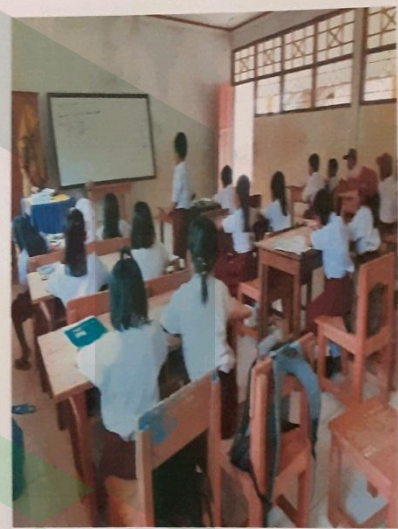
IAIN PALOPO

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi tentang materi yang sedang diajarkan. Salah satu media yang biasanya disukai oleh siswa yaitu media bergambar. Media bergambar akan langsung menampilkan gambaran materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di sekolah MI Datok Sulaiman Palopo Kelas III, oleh penulis menemukan hasil bahwa siswa menyukai media bergambar pada materi jenis-jenis pekerjaan.

Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum mengetahui berbagai jenis-jenis pekerjaan. Selain itu siswa belum mampu membedakan antara pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Sehingga penulis mengembangkan media pembelajaran yaitu media gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami berbagai jenis pekerjaan baik itu pekerjaan yang menghasilkan barang maupun pekerjaan yang menghasilkan jasa. Adapun dalam penerapan media ini akan menggunakan salah satu permainan tradisional yang dapat membantu penggunaan media menjadi lebih menarik.



B. Tujuan Pembuatan Media

Tujuan dari pembuatan media ini yaitu agar dapat membantu siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan serta dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak bosan selama belajar jenis-jenis pekerjaan.

C. Peta Kompetensi

Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

Mampu mengenal berbagai jenis-jenis pekerjaan.

Dapat membedakan antara pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

Mampu memahami tentang sebuah pekerjaan.

D. Ruang Lingkup Media

Ruang lingkup dari media ini yaitu:

1. Materi jenis-jenis pekerjaan kelas III SD/MI.
2. Media gambar (gambar jenis-jenis pekerjaan).
3. Permainan tradisional *Tokko-Tokko Diam*.

E. Saran Penggunaan Panduan Media

1. Menganalisis kebutuhan serta karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan
3. Menentukan kerangka isi bahan media dan jenis media yang akan digunakan
4. Membuat skenario penggunaan media
5. Menentukan bahan dan alat yang digunakan untuk pembuatan media.
6. Membuat media yang ramah dan mudah dimengerti penggunaannya bagi siswa.

2. PEKERJAAN

Orang-orang bekerja untuk mencari nafkah bagi kehidupannya. Pekerjaan tersebut merupakan profesi yang menjadi kegiatan sehari-hari. Ada pedagang, tentara, polisi, dokter, pengacara, petugas kebersihan, pilot, karyawan bank dan masih banyak lagi. Setiap profesi memiliki tingkat keahlian dan kemampuan yang berbeda-beda. Bahkan, setiap profesi memiliki tingkat kesulitan yang hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang bersangkutan. Seorang dokter tentu tidak dapat mengerjakan pekerjaan seorang pilot ataupun pengacara begitu pula sebaliknya.

Tidak ada profesi yang lebih penting di antara semuanya. Tanpa salah satunya akan terjadi ketimpangan. Oleh karena itu, perbedaan profesi jangan menjadi penyebab perpecahan bangsa. Justru dengan berbagai profesi, kita wujudkan bangsa Indonesia yang maju dan sejahtera.

A. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari atau mendapatkan penghasilan dengan cara bekerja demi memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pekerjaan yang dilakukan ada berbagai macam yang tentunya membutuhkan keterampilan dan *skill* sesuai dengan bidang pekerjaan yang dipilih.

Sebuah pekerjaan dalam suatu bidang industri akan melibatkan banyak jenis pekerjaan. Contohnya yaitu dalam proses pembuatan baju kaos, jenis pekerjaan yang terlibat antara lain petani kapas, pengepul kapas, pemintal serat kapas, penenun kain, penjahit, dan penjual baju.

Masing-masing pekerjaan tersebut memiliki peranannya yang berbeda dalam pembuatan pakaian. Jika salah satu pekerjaan tidak ada maka proses produksi pakaian menjadi terhambat. Oleh karena itu, keragaman jenis pekerjaan merupakan hal yang patut disyukuri. Dengan berbagai pekerjaan tersebut kita dapat memenuhi kebutuhan kita akan pakaian.

IAIN PALOPO

B. Jenis-Jenis Pekerjaan

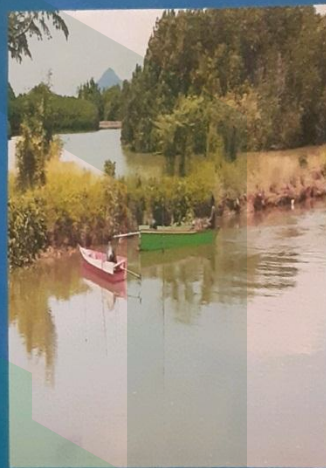
Pekerjaan yang dilakukan umumnya terbagi atas dua jenis yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu pekerjaan yang menghasilkan sebuah barang atau membuat sesuatu yang bisa dijual kepada konsumen. Sedangkan pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang menggunakan jasa/tenaga untuk mendapatkan upah atau penghasilan.

Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu:

1. Petani, mengasilkan panen dari hasil menanam tanaman padi. Padi yang sudah dipanen akan diolah menjadi beras setelah melewati proses pengeringan (gabah). Padi yang sudah menjadi inilah yang akan dijual kekonsumen.



Sumber: Dok. Pribadi (20 11 19)



Sumber: Dok. Pribadi (12 04 21)

2. Nelayan, merupakan pekerjaan yang menghasilkan tangkapan ikan, kerang, udang, dan berbagai makanan laut lainnya. Hasil tangkapan nelayan ini akan dibawa ke TPU/tempat pelelangan ikan untuk ditawarkan kepada pembeli.

IAIN PALOPO

3. Penjual bakso, menghasilkan makanan berupa bakso. Penjual bakso tentunya sangat mudah kita temui. Olahan bakso berasal dari daging sapi maupun ayam. Terkadang orang-orang juga memakai bahan dari ikan sebagai pengganti daging sapi/ayam.



Sumber: Dok. Pribadi (01 04 21)



Sumber: Dok. Sri Devi (12 02 19)

4. Tukang kayu, menghasilkan papan dan balok sebagai salah satu bahan utama untuk membuat kerangka rumah, sekolah, kedai, dan lain-lain. Selain itu kayu yang dihasilkan dapat pula diolah menjadi berbagai berbagai perlengkapan rumah seperti kursi, lemari, meja, bingkai foto, pintu, jendela, dan lain-lain. Olahan kayu dapat kita jumpai di tempat pembuatan mebel/perengkapan rumah.

5. Penjual keripik, menghasilkan berbagai jajanan keripik dari berbagai olahan singkong, ubi jalar, kentang, pisang, dan lain-lain. Usaha menjual keripik bisa dilakukan sendiri di rumah tanpa menggunakan modal yang banyak karena bahan-bahannya mudah didapatkan.



Sumber: Dok. Pribadi (12 03 21)

4. Bidan, menghasilkan jasa dari membantu wanita hamil sejak masa kehamilan sampai proses persalinan. Seorang bidan harus selalu siap kapanpun seorang pasien membutuhkannya. Setelah persalinan tugas bidan terus memantau ibu dan bayi yang baru dilahirkan. Selain itu pengadaan posyandu juga merupakan tugas seorang bidan.



Sumber: Dok. Eka Fadillah (21 03 20)



Sumber: Dok. Winda Safitri (19 06 20)

4. TNI, menghasilkan jasa dari menjaga keamanan NKRI. Tanpa TNI musuh-musuh dari luar Negara akan mudah menyerang dan memecah belah NKRI. Selain itu mereka juga menjaga ketentraman masyarakat agar tidak ada warga Negara yang membuat kekacauan dalam negeri.

TAIN PALOPO

3. BERMAIN & PERMAINAN TRADISIONAL

A. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak demi kesenangan mereka baik dilakukan secara sendiri maupun secara berkelompok. Bermain bagi anak-anak dapat meningkatkan perkembangan fisik, pikiran, dan emosional dalam tumbuh kembang mereka. Bermain mempunyai daya tarik yang bisa membuat anak-anak bermain dengan lama.

Ketika bermain anak-anak akan memilih jenis permainan apa yang akan dimainkan. Umumnya permainan dibagi menjadi dua kategori yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan yang diciptakan dengan bantuan teknologi canggih. Sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh anak zaman dahulu.

B. Permainan Tradisional

Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok dan alat permainan mereka biasanya dibuat sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar mereka. Ada berbagai macam permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah Indonesia yang memiliki keunikan tersendiri dalam memainkannya. Contohnya congklak, egrang, layang-layang, engklek, lompat tali, gasing, ular naga, pletokan, dan masih banyak lagi.

Permainan tradisional memiliki nama yang berbeda di setiap daerah tapi dalam memainkannya sama saja. Contohnya di Kabupaten Luwu permainan gasing disebut dengan *galasing*, permainan egrang disebut dengan *longga*, dan permainan pletokan disebut dengan *balili*. Dewasa ini sangat jarang kita temui lagi anak-anak memainkan permainan tradisional. Hal itu karena munculnya berbagai permainan modern terutama permainan online yang semakin membuat permainan tradisional tidak diminati lagi. Padahal permainan tradisional mempunyai banyak manfaat seperti membangun kerja sama antar tim, melatih ketahanan fisik, serta membangun kinerja otak dan emosi pada anak-anak.

C. Permainan Tradisional *Tokko-Tokko Diam*

Permainan *Tokko-Tokko Diam* merupakan salah satu permainan tradisional Kabupaten Luwu, namun pada umumnya permainan ini mirip dengan permainan Ular Naga. Cara memainkannya pun juga hampir mirip dengan permainan Ular Naga. Permainan *Tokko-Tokko Diam* mempunyai nyayian khas saat memainkannya yaitu:

“Tokko-tokko diam-diam raja minta sol anak serani anak perempuan”

Cara memainkan permainan *Tokko-Tokko Diam* yaitu sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai permainan, ada dua anak yang bertugas sebagai penjaga gerbang.
- b. Dua anak ini akan menentukan sebuah nama untuk menamai diri mereka masing-masing misalnya barang dan jasa, tetapi merahasiakan siapa pemilik nama barang dan jasa untuk menghindari pilih-pilih teman.



Sumber: Dok. Pribadi (20 04 21)

IAIN PALOPO

- c. Anak-anak yang lainnya akan berbaris berjajar ke belakang sambil bersama-sama menyanyikan lagu *Tokko-Tokko Diam* ketika mulai memasuki gerbang.



Sumber: *Dok. Pribadi (20/04/21)*



Sumber: *Dok. Pribadi (20/04/21)*

Ketika penjaga gerbang berhenti/menurunkan tangannya maka anak yang tertangkap dan belum sempat melewati gerbang maka diharuskan memilih antara barang atau jasa.

- e. Anak yang telah memilih kemudian keluar dari barisan dan berdiri di tempat khusus sesuai dengan nama yang telah dipilih.

4. Media Pembelajaran

A. Media Gambar

Menurut Muslich (2009), media merupakan suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara atau saluran, atau jembatan, antara komunikator (penyampai pesan) untuk menyampaikan informasi dalam situasi belajar mengajar (Muslich, 2009). Sehingga penggunaan media dalam menyampaikan materi sangat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan membantu siswa dalam memahami materi terkait.

Salah satu media yang disukai siswa terutama kelas rendah yaitu media gambar. Menurut Azhar Arsyad (2009:25-27), manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - b. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 - c. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar.

B. Media Gambar Berbasis Permainan Tradisional

Media pembelajaran yang dikembangkan pada materi jenis-jenis pekerjaan yaitu media gambar berupa gambar-gambar pekerjaan yang menghasilkan barang maupun yang menghasilkan jasa. Media ini didukung oleh permainan *Tradisional Tokko-Tokko Diam* dalam penggunaannya. Hal ini bertujuan supaya pembelajaran tidak membosankan.

Gambar yang digunakan merupakan hasil dokumentasi pribadi dan tidak bersumber dari internet. Hal ini menunjukkan tujuan dari pengembangan media itu sendiri. Selain itu untuk menghasilkan media gambar yang baik, digunakan beberapa bahan untuk menunjang tampilan media agar menjadi lebih menarik.

C. Alat Pembuatan Media Pembelajaran

1. Gunting
2. Pencil
3. Palu
4. Paku kecil/paku tripleks
5. Penggaris
6. Meteran
7. Kuas cat



D. Bahan-Bahan Pembuatan Media Pembelajaran

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu:

1. Tiga buah kaleng susu bayi
2. Cat warna putih dan hijau muda
3. Tripleks & balok tripleks
5. Gambar-gambar jenis pekerjaan
6. Kertas laminating
7. Kain flannel
8. Lem
9. Kertas origami

E. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran jenis-jenis pekerjaan yaitu:

1. Siapkan tiga buah kaleng susu lalu bersihkan sisa-sisa bubuk susu yang masih menempel.
2. Setelah dibersihkan, kemudian kaleng dicat berwarna putih.



3. Tutup kaleng diberi lubang berbentuk persegi panjang, tidak lupa pula tutup kaleng harus dicat.
4. Sementara menunggu cat mengering, buatlah papan pertama dari tripleks untuk menaruh 3 buah kaleng yang sudah dicat yang berukuran 50 cm untuk panjang papan dan 23 cm untuk lebarnya. Lalu buat juga papan kedua untuk menaruh nama dari media dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 15 cm.
5. Setelah itu potong balok triplek menjadi 4 bagian, 2 balok memiliki tinggi 23 cm sebagai alas dari papan pertama dan 2 balok lainnya sebagai penyanggah papan kedua dengan tinggi 27 cm.



IAIN PALOPO



6. Setelah itu siapkan paku dan palu untuk membuat media dengan model seperti di samping.
7. Papan di atas kemudian dicat berwarna putih untuk papan pertama dan warna mint untuk papan kedua.



8. Gambar pekerjaan yang sudah dicetak lalu dilaminating sesuai dengan bentuk gambar yaitu bentuk lingkaran. Gunting gambar setelah dilaminating.



9. Setelah ketiga kaleng sudah kering, kaleng pertama kita beri nama barang, kaleng kedua diberi nama jasa menggunakan kain flannel. Hiasi kaleng dengan gambar-gambar pekerjaan agar lebih menarik. Sementara kaleng ketiga akan difungsikan sebagai tempat untuk menaruh gambar-gambar jenis pekerjaan yang sudah dilaminating. Kaleng ketiga diberi label gambar-gambar pekerjaan dan diletakkan di antara kaleng barang dan jasa.
10. Tutup dari kaleng ketiga diberi kain flannel berwarna hijau lalu digunting tengahnya berbentuk X agar siswa bisa memasukkan tangan mereka untuk mengambil gambar dalam kaleng.
11. Terakhir hiasi media agar terlihat lebih menarik menggunakan kertas origami.

5. Ketika guru mengatakan berhenti maka anak yang berada di dalam gerbang, diperintahkan untuk maju ke depan untuk mengambil gambar yang berada di dalam kaleng yang diletakkan di tengah di antara kaleng barang dan jasa pada media pembelajaran.
6. Setelah mengambil gambar, selanjutnya siswa akan memasukkan gambar pada kaleng barang atau jasa sesuai pemahaman mereka mengenai gambar yang diambil.
7. Guru akan mencatat nama siswa yang telah memasukkan gambar sekaligus memperhatikan jika ada siswa yang salah meletakkan gambar.
8. Siswa yang telah memasukkan gambar tidak dianjurkan untuk kembali masuk ke dalam barisan.
9. Penilaian akan dilakukan setelah semua siswa mengambil bagian lalu mengoreksi jika ada gambar yang ditempatkan pada kaleng yang salah.
10. Bagi siswa yang tidak menjawab dengan benar maka akan diberi hukuman berupa tugas tambahan di rumah yaitu mencatat pekerjaan anggota keluarga yang ada di dalam rumah.

G. Tampilan Gambar Jenis-Jenis Pekerjaan

Gambar-gambar yang digunakan pada media jenis-jenis pekerjaan yaitu sebagai berikut:



Sumber: Dok. Pribadi (02/09/19)

Guru merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Jasa yang dihasilkan seorang guru berupa jasa mengajar dan mendidik para siswa di sekolah.



Sumber: Dok. Pribadi (11/10/19)

Seorang kuli bangunan dapat membuat berbagai bangunan seperti rumah dan gedung sehingga pekerjaan mereka termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang.

IAIN PALOPO



Sumber: Dok. Pribadi (28/10/19)

Penjual keripik adalah pekerjaan yang menghasilkan barang karena ada sebuah keripik yang dihasilkan untuk dijual.



Sumber: Dok. Pribadi (25/12/19)

Petani kacang merah salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang. Barang yang dihasilkan berupa kacang merah.



Sumber: Dok. Pribadi (31/03/21)

Satpam merupakan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa. jasa yang dihasilkan seorang satpam yaitu menjaga keamanan di tempat kerjanya.



Sumber: Dok. Pribadi (31/03/21)

Sopir angkot merupakan salah satu pekerjaan yang menghasilkan jasa. Sopir angkot mendapatkan jasa dari mengantar penumpang.



Sumber: Dok. Pribadi (05/04/21)

Tukang fotokopi dikatakan pekerjaan yang menghasilkan barang karena mencetak berbagai dokumen seperti makalah, skripsi, dan lain-lain.



Sumber: Dok. Pribadi (01/04/21)

Seorang dosen adalah sebuah pekerjaan yang menghasilkan jasa dari mengajar serta membimbing para mahasiswa.



Sumber: Dok. Pribadi (11/03/21)

Penjual es kelapa merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang berupa es kelapa dari bahan dasar kelapa.



Sumber: Dok. Nurfatmawati Anan (02/05/18)

Petani sawah adalah sebuah pekerjaan yang menghasilkan barang. Barang yang dihasilkan berupa padi bahan dasar dari beras.



Sumber: Dok. Pribadi (19/03/21)

Apoteker adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa dari melayani konsumen mengenai obat-obatan di apotek.



Sumber: Dok. Pribadi (10/04/21)

Penjual eceran termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang karena menyediakan berbagai kebutuhan pokok rumah tangga.



Sumber: Dok. Pribadi (11/03/21)

Penjual baju juga salah satu pekerjaan yang menghasilkan barang karena menyediakan berbagai jenis pakaian.



Sumber: Dok. Adnan M (12/04/21)

Petani merica adalah pekerjaan yang menghasilkan barang. Merica merupakan barang yang dihasilkan.



Sumber: Dok. Pribadi (11/03/21)

Pelaut merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Jasa yang dihasilkan yaitu menjadi awak kapal selama berlayar.



Sumber: Dok. Risal Usman (22/10/19)

Mekanik juga termasuk orang yang pekerjaannya menghasilkan jasa. Tugas mekanik yaitu melakukan pengecekan terhadap mesin.



Sumber: Dok. Eka Fadillah (23/11/20)

Bidan merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Jasanya yaitu membantu wanita hamil sampai proses persalinan, dan mengadakan posyandu.



Sumber: Dok. Sri Devi (16/01/2020)

Tentara/TNI adalah sebuah pekerjaan yang menghasilkan jasa atas tugas mereka menjaga keamanan NKRI.



Sumber: Dok. Pribadi (04/04/21)

Tukang ojek adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa. Mereka mengantar penumpang terkadang juga mengantarkan barang.



Sumber: Dok. Pribadi (04/04/21)

Tukang becak juga merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Sama seperti tukang ojek dan sopir, tukang becak menghasilkan jasa dari mengantar para penumpangnya.

TAIN PALOTO



Sumber: Dok. Pribadi (04/04/21)

Tukang siamay adalah pekerjaan yang menghasilkan barang. Barang yang dihasilkan berupa jajanan siamay.



Sumber: Dok. Pribadi (04/03/25)

Tukang bakso disebut juga pekerjaan yang menghasilkan barang. Bakso merupakan barang yang dihasilkan oleh tukang bakso.



Sumber: Dok. Sri Devi (15/05/20)

Polisi termasuk pekerjaan yang menghasilkan jasa. Jasa polisi berupa membantu menangkap warga yang melanggar aturan dalam masyarakat serta menjaga keamanan di lingkungan masyarakat.



Sumber: Dok. Sri Devi (11/07/19)

tukang kayu merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu berupa papan, dan balok sebagai bahan utama pembuatan bangunan dan perlengkapan rumah tangga.



IAIN PALOPO

5. LATIHAN SOAL

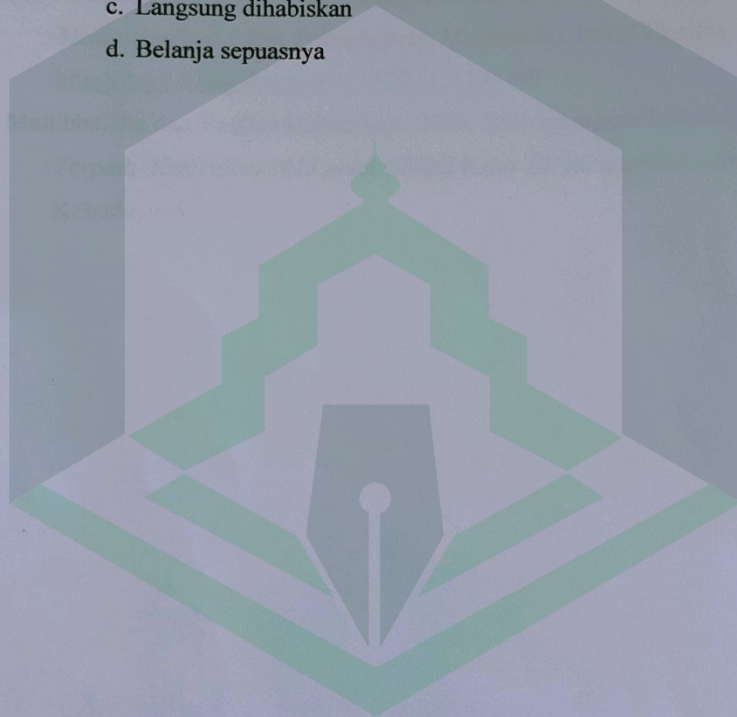
Petunjuk Pengerjaan Pilihan Ganda Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

- a. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!
- b. Bacalah secara saksama soal pilihan ganda yang tersedia sebelum memberikan jawaban!
- c. Apabila ada jawaban yang ingin diganti maka berilah tanda = pada huruf yang telah disilang lalu berilah tanda X pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Pekerjaan dibagi menjadi dua jenis yaitu...
 - a. Barang dan jasa
 - b. Barang dan uang
 - c. Jasa dan tenaga
 - d. Jasa dan uang
2. Yang termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang adalah...
 - a. Sopir
 - b. Tukang kayu
 - c. Tukang parkir
 - d. Satpam
3. Yang termasuk pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah...
 - a. Pelukis
 - b. Nelayan
 - c. Pembuat tas
 - d. Sopir

IAIN PALOPO

4. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu....
 - a. Pembuat kerupuk, pembuat keramik, dan petani
 - b. Nelayan, peternak, dan montir
 - c. Tukang cukur, ojek, dan tukang kayu
 - d. Satpam, pengrajin, dan pelukis
5. Ketika kita bekerja, uang yang dihasilkan harus....
 - a. Dihambur-hamburkan
 - b. Ditabung
 - c. Langsung dihabiskan
 - d. Belanja sepuasnya



IAIN PALOPO

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, Tatik, *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Penggunaan Media Gambar*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.1 (2014), 57-54.
<http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/55>
- Amir, Almir, Dosen Pendidikan Matematika dan IAIN Padangsidempuan, *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika*, *Jurnal Eksakta*, 2.1 (2016), 34-40.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235121792.pdf>
- Muhibba, Iba dan Yusfina Hendrifiana. 2018. *Perkembangan Teknologi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

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 Desain

Kepada Yth,
Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd.
di _
Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan penelitian Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”.

Yang dilaksanakan oleh :

Nama : Yusriani Malacoppo

NIM : 16.0205.0012

Angkatan : 2016

Maka saya mohon kepada Bapak/Ibu, Bersedia menjadi pakar Validasi Produk.

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

Palopo,
Ketua Program Studi,



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

Mahasiswa,

Yusriani Malacoppo
NIM 16.0205.0012

IAIN PALOPO

MEDIA PEMBELAJARAN

Tema : VII (Tujuh)
Mata Pelajaran : PKN
Pokok Bahasan : Mengetahui jenis-jenis pekerjaan
Kelas : III (Tiga)
Nama Validator : Eka Poppi Hutami, S.Pd.I, M.Pd
Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo
Alamat dan Nomor Hp : Palopo, 085211135667

Petunjuk:

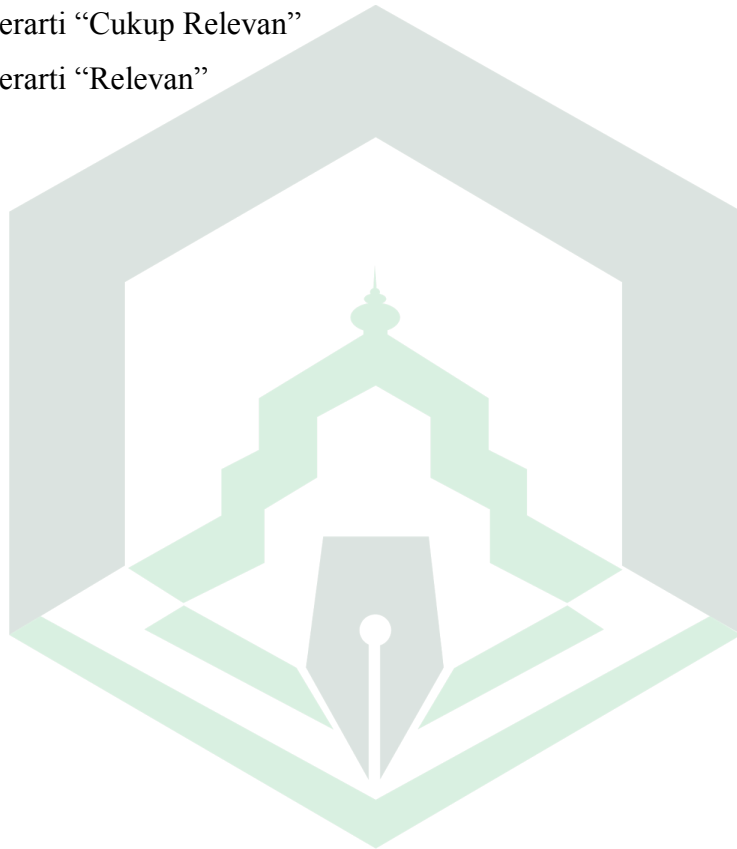
Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk tabel aspek yang akan dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Berarti “Kurang Relevan”
2. Berarti “Cukup Relevan”
3. Berarti “Relevan”

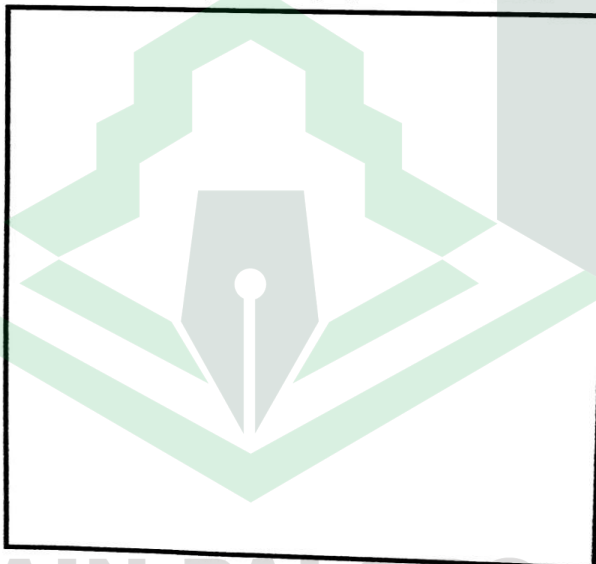


IAIN PALOPO

4. Berarti "Sangat Relevan"

Uraian		Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Pembelajaran Jenis-Jenis Pekerjaan	1. Penampilan media menarik				✓
	2. Kejelasan materi				✓
	3. Mengembangkan motivasi belajar				✓
	4. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi				✓
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media				✓
	6. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah				✓
	7. Meminimalisir salah persepsi pada siswa				✓
	8. Media yang digunakan tidak mudah rusak				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.



IAIN PALOPO

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, ~~20 Mei~~ 2021
Validator,



Eka Poppi Hutami S.Pd.,L., M.Pd
NIDN. 2007073807



IAIN PALOPO



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 Materi

Kepada Yth,
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
di
Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan penelitian Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”

Yang dilakukan oleh :

Nama : Yusriani Malacoppo

NIM : 16.0205.00112

Angkatan : 2016

Maka saya mohon kepada bapak/ibu, Bersedia menjadi pakar Validasi Produk.

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

Palopo,
Ketua Program Studi,



Dr. Edhy Hutan, M.Pd.
NIM. 160308172009011018

Mahasiswa,

Yusriani Malacoppo
NIM. 16.0205.0012

IAIN PALOPO

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Tema : VII (Tujuh)
Mata Pelajaran : PKN
Pokok Bahasan : Jenis-Jenis Pekerjaan
Kelas : III (Tiga)
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd
Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo
Alamat dan Nomor Hp : Palopo, 085248764487

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Untuk tabel aspek yang akan dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

IAIN PALOPO

Keterangan Skala Penilaian:

1. Berarti "Kurang Relevan"
2. Berarti "Cukup Relevan"
3. Berarti "Relevan"
4. Berarti "Sangat Relevan"

URAIAN		SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Media Pembelajaran	1. Penomoran jelas				✓
	2. Teks dan ilustrasi seimbang			✓	
	3. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa			✓	
	4. Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
	5. Sesuai dengan kurikulum 2013			✓	
	6. Kebenaran konsep/kebenaran materi			✓	
	7. Prosedur urutan materi jelas				✓
	8. Mengembangkan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan			✓	

IAIN PALOPO

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

Pada Gambar di berikan sumber, Gambar yang diper jelas, Materinya ditambahkan sesuai dengan kurikulum 2013. Materi jenis pekerjaan di berikan Gambar yang sesuai

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 28 April 2021
Validator,


Lilis Suryani, S.Pd., M.Si
NIDN. 20180005

IAIN PALOPO



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 Bahasa

Kepada Yth, Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
di _
Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan penelitian Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”.

Yang dilaksanakan oleh :

Nama : Yusriani Malacoppo

NIM : 16.0205.0012

Angkatan : 2016


Maka saya mohon kepada bapak/ibu, Bersedia menjadi pakar Validasi Bahasa

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

Palopo,
Ketua Program Studi,


Dr. Edhy Kustan, M.Pd.
NIP. 19840817 200901 1 018

Mahasiswa,


Yusriani Malacoppo
NIM. 16.0205.0012

IAIN PALOPO

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Tema : VII (Tujuh)
Mata Pelajaran : PKN
Pokok Bahasan : Jenis-Jenis Pekerjaan
Kelas : III (Tiga)
Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd
Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo
Alamat dan Nomor Hp : Palopo, 082346906030

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Untuk tabel aspek yang akan dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Berarti "Kurang Relevan"
2. Berarti "Cukup Relevan"
3. Berarti "Relevan"

4. Berarti "Sangat Relevan"

URAIAN		SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Media Pembelajaran	1. Penomoran jelas				✓
	2. Teks dan ilustrasi seimbang				✓
	3. Jenis dan ukuran penulisan harus sesuai			✓	
	4. Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana				✓
	5. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	6. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI)			✓	
	7. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa				✓
	8. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi ganda				✓


IAIN PALOPO

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

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, April 2021
Validator,


Sukmayaty, S.Pd., M.Pd
NIP. 19803262020122011

IAIN PALOPO



KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN

Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp.(0471)21476 Kota Palopo 91914



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 21.03/MI.DS/022/IV/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP : -
Golongan : -
Jabatan : Kepala Madrasah


Menyatakan Bahwa:

Nama : Yuriani Malacoppo
Nim : 16 0205 0012
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Jl. Pongtiku, Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul "**Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Putra Kota Palopo**" yang dimulai pada Tanggal 15 Februari 2021 s/d 9 April 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Palopo, 10 April 2021
Kepala Madrasah


M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP.

IAIN PALOPO



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 186/IP/DPMTSP/IV/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : YUSRIANI MALACOPPO
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Pongtiku Kota Palopo
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 16.0205.0012

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

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KEALS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Lokasi Penelitian : MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN PALOPO
 Lamanya Penelitian : 06 April 2021 s.d. 06 Juli 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

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

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 07 April 2021
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ANDI AGUS MANDASINI, SE, M.AP
 Pangkat : Penata
 NIP : 19780805 201001 1 014

Tembusan :

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING
(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : MI DATOK SULAIMAN PALOPO
 Kelas / Semester : III / Genap
 Tema 7 : Perkembangan Teknologi
 Sub Tema 2 : Perkembangan Teknologi Produksi Sandang
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PJOK, PPKN
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks perkembangan teknologi produksi sandang di lingkungan setempat dengan tepat.
- Melalui Media Daring, siswa dapat menyusun informasi tentang perkembangan teknologi produksi sandang di lingkungan setempat dengan tepat.
- Melalui Media Daring gambar, siswa dapat mengidentifikasi keberagaman pekerjaan individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.
- Dengan bekerja sama dengan teman di kelas, siswa dapat membuat daftar keberagaman pekerjaan individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.
- Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan gerak dasar meluncur dalam aktivitas air dengan tepat.
- Dengan mencermati teks prosedur, siswa dapat mempraktikkan gerak dasar meluncur dalam aktivitas air dengan tepat.
- Dengan menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat memiliki pemahaman akan manfaat keberadaan alam ciptaan Tuhan untuk kehidupannya sehari-hari.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi) • Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan kegiatan membaca. • Siswa mengidentifikasi kata-kata baru pada teks dan bertanya jawab dengan guru. (Communication) <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa bertanya jawab dengan teman di sebelahnya tentang teks. Minta mereka mencermati paragraf dalam teks dan mencari kalimat utama. • Siswa menuliskan ide pokok yang ditemukan pada teks dengan menggunakan bahasa baku dan kalimat efektif. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati teks penugasan pada buku. • Siswa berdiskusi dalam kelompok <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati gambar pada buku. • Siswa Mengamati tahap-tahap pembuatan pakaian. • Siswa menyebutkan profesi apa saja yang terlibat dalam proses pembuatan baju. • Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan pada buku <p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi dengan teman di sebelahnya tentang bermacam-macam jenis pekerjaan. • Siswa menuliskan hasil diskusinya pada tabel yang tersedia di buku. Siswa dapat menuliskannya di buku kerja siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa Tunjukkan kepada siswa gambar kegiatan berenang. Beri mereka waktu mencermatinya. • Beri kesempatan mereka untuk berkomentar. Komentar diberikan secara individu dan siswa yang lain mendengarkan. Memberi komentar dapat melatih rasa percaya diri. • Lalu, siswa mencermati gambar dan uraian pada buku siswa. • Minta mereka menjelaskan kegiatan meluncur seperti yang disajikan pada buku siswa. <p>Ayo Mencoba</p>	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertatih gerakan meluncur di dalam air. Guru membimbing siswa melakukan tahap-tahap berikut. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....
Guru Kelas 3 ,



IAIN PALOPO

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Kelas / Semester : III /Genap

Tema 7 : Perkembangan Teknologi

Sub Tema 2 : Perkembangan Teknologi Produksi Sandang

Muatan Terpadu : PPKN

Pembelajaran ke : 2

Alokasi waktu : 1 hari

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks perkembangan teknologi produksi sandang di lingkungan setempat dengan tepat.
- Melalui Media pembelajaran, siswa dapat menyusun informasi tentang perkembangan teknologi produksi sandang di lingkungan setempat dengan tepat.
- Melalui Media pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi keberagaman pekerjaan individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.
- Dengan bekerja sama dengan teman di kelas, siswa dapat membuat daftar keberagaman pekerjaan individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.
- Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan gerak dasar meluncur dalam aktivitas air dengan tepat.
- Dengan mencermati teks prosedur, siswa dapat mempraktikkan gerak dasar meluncur dalam aktivitas air dengan tepat.

- Dengan menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat memiliki pemahaman akan manfaat keberadaan alam ciptaan Tuhan untuk kehidupannya sehari-hari.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi) b. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik serta mengingatkan kembali siswa tentang permainan yang akan dilakukan dalam pembelajaran (Apersepsi) c. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
Kegiatan Inti	a. Menjelaskan materi yang akan dibawa yaitu materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk membangun pemahaman siswa b. Setelah menjelaskan materi, guru menyiapkan media pembelajaran dan menjelaskan bentuk pembelajaran yang akan dilakukan dengan media pembelajaran yaitu media gambar. c. Siswa yang telah diajarkan sebelumnya mengenai permainan tradisional <i>Tokko-Tokko Diam</i> diberitahu kaitannya dengan media yang telah disiapkan. d. Setelah semuanya siap, siswa yang akan diberikan satu persatu kesempatan menyanyikan lagu <i>Tokko-Tokko Diam</i> . Sementara itu Ibu guru berusaha mengacak gambar-gambar pekerjaan yang telah disediakan dalam kaleng ketika anak-anak sedang bernyayi. e. Setelah diminta berhenti gambar yang didapatkan Ibu guru dari dalam	140 Menit

	<p>kaleng siswa diminta untuk menjawab apakah termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang atau jasa.</p> <p>f. Bagi siswa yang menjawab salah maka akan diberi hukuman berupa tugas tambahan yaitu mencatat pekerjaan anggota keluarga mereka yang ada di rumah.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru :Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	<p>15 menit</p>

PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui

.....,

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 3 ,

IAIN PALOPO

produk 2

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
2	id.scribd.com Internet Source	4%
3	id.123dok.com Internet Source	3%
4	proceeding.uim.ac.id Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
7	erepository.uwks.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%

10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
11	es.scribd.com Internet Source	1%
12	123dok.com Internet Source	1%
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
14	www.obsesi.or.id Internet Source	1%
15	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	1%
16	www.coursehero.com Internet Source	1%
17	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1%
18	www.ejurnal.bunghatta.ac.id Internet Source	<1%
19	www.scribd.com Internet Source	<1%

Exclude quotes Off Exclude matches
 Exclude bibliography Off

Tema 2



Kegiatan



Manusia mempunyai kegiatan. Dilakukan setiap hari. Kegiatan manusia adalah bekerja. Jenis pekerjaan bermacam-macam. Untuk mendapatkan barang atau uang. Uang untuk memenuhi kebutuhan hidup.

A. Jenis-Jenis Pekerjaan

Setiap manusia memerlukan makan. Untuk itu manusia bekerja. Pekerjaan itu bermacam-macam. Ada yang bekerja sebagai petani. Pegawai, buruh, dan dagang. Nelayan, dan lain-lain. Pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Dalam bekerja harus semangat. Disiplin dan jujur.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Jenis pekerjaan beraneka ragam. Pekerjaan ada yang menghasilkan barang. Misalnya petani, nelayan, peternak, dan perajin.

a. Petani

Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani. Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.



Ilustrator: Rochman S. dan Toto R.

Gambar 2.1 Petani bekerja di sawah dan menghasilkan padi

b. Nelayan



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Gambar 2.2 Nelayan bekerja di laut dan menghasilkan ikan

Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual di pasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.

c. Peternak



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Gambar 2.3 Peternak menghasilkan hasil ternaknya

Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik. Peternak kambing, dan lain sebagainya.

Beternak ayam menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.

d. Perajin



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Gambar 2.4 Perajin menghasilkan barang kerajinan

Pengrajin menghasilkan barang. Misalnya, perajin rotan. Dari rotan dapat dibuat kursi. Dapat dibuat tempat tidur. Rak buku, dan lain-lain.

2. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

a. Pemangkas Rambut



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Tidak semua pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Misalnya pemangkas rambut.

Gambar 2.5
Dari jasa memangkas rambut dapat menghasilkan uang

b. Dokter dan Perawat



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Gambar 2.6 Dokter dan perawat berjasa dalam mengobati pasien

Kalian pernah ke rumah sakit? Di sana ada dokter dan perawat. Mereka berjasa merawat pasien. Mereka lakukan dengan ikhlas. Penuh rasa tanggung jawab.

c. Sopir



Ilustrator: Rochman S dan Toto R

Gambar 2.7 Jasa sopir adalah mengantarkan penumpang dari satu tempat ke tempat lainnya

Ada yang bekerja sebagai sopir. Sopir angkutan umum. Dan sopir pribadi. Sopir angkutan umum melayani penumpang. Dari terminal ke terminal. Sopir pribadi melayani majikannya.

d. Guru



Ilustrator: Rochman S. dan Toto R.

Gambar 2.8 Guru sangat berjasa dalam menyampaikan ilmu kepada murid-muridnya

Guru bekerja dalam bidang jasa. Bayangkan bila guru tidak hadir. Dapatkah belajar teratur? Tentu tidak, bukan? Guru berjasa mencerdaskan anak bangsa.

Masih banyak pekerjaan yang menghasilkan jasa. Misalnya pilot, nahkoda, penjahit, dan lain-lain.



Tugas

Salin dan isi tabel di bawah ini pada buku tulismu!
Beri tanda \surd (centang) pada kolom yang tepat!

No.	Nama Pekerjaan	Menghasilkan	
		Barang	Jasa
1	Pilot		
2			
3			
4			
5			

Jenis pekerjaan yang berkaitan dengan masing masing tahapan pembuatan pakaian :

Tahapan 1 :

Tahapan 4 :

Tahapan 2 :

Tahapan 5 :

Tahapan 3 :

Tahapan 6 :



Ayo Belajar

Dalam proses pembuatan pakaian ternyata melibatkan banyak jenis pekerjaan. Contohnya dalam proses pembuatan baju kaos, jenis pekerjaan yang terlibat antara lain petani kapas, pengepul kapas, pemintal serat kapas, penenun kain, penjahit, dan penjual baju.

Masing-masing pekerjaan tersebut memiliki peranan yang berbeda dalam pembuatan pakaian. Jika salah satu pekerjaan itu tidak ada maka proses produksi pakaian menjadi terhambat.

Oleh karena itu, keragaman jenis pekerjaan merupakan sesuatu hal yang patut kita syukuri. Dengan berbagai pekerjaan tersebut kita dapat memenuhi kebutuhan kita akan pakaian.

Keragaman pekerjaan yang ada di masyarakat sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Masing-masing pekerjaan menyediakan produk yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Karena itu keberagaman pekerjaan di masyarakat harus kita hargai.



Gambar 3.6 Kita dapat menggunakan pakaian karena jasa orang lain yang bekerja dalam pembuatan pakaian.



Ayo Lakukan

Upaya menghargai keberagaman pekerjaan yang ada di masyarakat tempat tinggalmu. Ada saja jenis pekerjaan yang ditekuni oleh orang lain dalam bentuk daftar berikut!

Pembelajaran 5



Ayo Mendengarkan

Dengarkan gurumu membaca teks berikut!

Fembuatan Pakaian

Pakaian mulai muncul dan digunakan oleh manusia sejak ribuan tahun yang lalu. Berbagai penemuan sejarah menunjukkan bahwa kulit binatang dan kulit pohon merupakan bahan dasar pakaian ketika itu. Dengan bentuk yang sederhana, pakaian digunakan untuk melindungi diri dari cuaca dingin, suhu panas, dan hujan. Seluruh proses pembuatannya pun dilakukan sendiri.



Gambar 2.26 Manusia prasejarah mengenakan kulit hewan.

Saat ini, pakaian hadir dengan berbagai model, bentuk, corak, dan warna. Proses Pembuatan pakaian menjadi sangat panjang dan dilakukan oleh banyak orang. Bahkan, agar sampai kepada kita untuk dipakai masih dibutuhkan banyak pihak lagi.

Dalam proses pembuatan pakaian, dibutuhkan kain dan benang. Kain dan benang berasal dari bahan dasar seperti kapas, kepompong sutra, atau bulu domba. Selanjutnya, kapas, kepompong sutra, atau bulu domba dibawa ke pabrik pemintalan benang. Dari pabrik pemintalan, benang ditenun menjadi kain di pabrik tekstil.

Kain lalu dijahit menjadi pakaian oleh penjahit. Setelah jadi, pakaian diantar ke toko-toko berdasarkan pesanan pemilik toko. Di toko, pakaian-pakaian itu siap untuk kita beli. Setelah kita beli, kita pun dapat dengan bebas mengatakannya.



Gambar 2.27 Pakaian yang kita kenakan merupakan hasil kerja banyak orang.



Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Kapankah manusia mulai mengenal pakaian?
2. Bahan apakah yang digunakan untuk membuat pakaian pada zaman dulu?
3. Bagaimanakah cara pembuatan pakaian pada saat ini?
4. Sebutkan dua tempat yang mengolah bahan dasar pakaian menjadi kain!



Ayo Belajar

Begitu banyak orang yang berjasa hanya untuk menghasilkan pakaian untuk kita. Mereka merupakan orang-orang dengan berbagai profesi. Profesi yang membutuhkan keahlian khusus untuk membuat pakaian.

Keberagaman profesi menjadikan proses membuat pakaian menjadi mudah. Coba bayangkan jika ada salah satu orang dengan profesi tertentu tersebut tidak ada! Tentu tidak akan ada pakaian yang kita dapat pakai.



Gambar 2.28 Profesi pelayan memiliki peran melayani pembeli di toko pakaian.



Profesi dokter sangat dibutuhkan saat kita sakit.

Antara satu profesi dengan profesi yang lainnya saling melengkapi. Semua memiliki peran yang penting. Tidak ada yang lebih penting ataupun lebih tinggi kedudukannya. Sikap menganggap diri sendiri yang lebih baik dibandingkan dengan orang lain tentu saja keliru. Kita harus memahami keberagaman profesi sebagai suatu anugerah dari Tuhan Yang Maha Kuasa.



Ayo Berlatih

- anugerah
- persatuan
- kelima
- kebersamaan
- kepentingan

Lengkapilah pernyataan dengan memilih kata yang tersedia di dalam kotak!

1. Sikap menghargai jasa orang lain merupakan pengamalan sila ... Pancasila.
2. Keberagaman profesi merupakan ... dari Tuhan.
3. Perbedaan profesi dapat saling melengkapi untuk ... bersama.
4. Merasa lebih penting dibanding orang lain bertentangan dengan ...
5. ... akan terwujud jika semua merasa saling membutuhkan.



Ayo Belajar

Orang-orang bekerja untuk mencari nafkah bagi kehidupannya. Pekerjaan tersebut merupakan profesi yang menjadi kegiatan sehari-hari. Ada pedagang, tentara, polisi, dokter, pengacara, petugas kebersihan, pilot, karyawan bank dan masih banyak lagi.



Gambar 2.34 Beragam profesi dijalani oleh orang-orang dengan keahlian yang berbeda-beda.

Setiap profesi memiliki tingkat keahlian dan kemampuan yang berbeda-beda. Bahkan, setiap profesi memiliki tingkat kesulitan yang hanya dapat dilakukan oleh orang yang bersangkutan. Seorang dokter tentu tidak dapat mengerjakan pekerjaan seorang pilot ataupun pengacara. Begitu pula sebaliknya.

Bila dijalankan dengan baik, semua profesi memiliki peran yang sangat penting. Tidak ada profesi yang lebih penting di antara semuanya. Tanpa salah satunya akan terjadi ketimpangan. Oleh karena itu, perbedaan profesi jangan menjadi penyebab perpecahan bangsa. Justru dengan berbagai profesi, kita wujudkan bangsa Indonesia yang maju dan sejahtera.



Diskusikan bersama teman-temanmu!

- Apa yang terjadi bila tidak ada orang yang berprofesi sebagai petugas kebersihan?
- Bagaimana akibat yang ditimbulkan terhadap bangsa Indonesia?



Ayo Bercerita

3

Ceritakan profesi yang kamu cita-citakan saat dewasa nanti!

Apa yang dapat kamu lakukan untuk kemajuan bangsa dengan profesi tersebut?

Ceritakan di rumahmu!

JAIN PALOPO

BIODATA PENULIS



Yusriani Malacoppo sebagai penulis skripsi ini lahir di Sapang, 17 Mei 1997. Anak ke 1 dari 3 bersaudara dari ayah dan ibu yang bernama Talib Malacoppo dan Marni. Riwayat pendidikan penulis yaitu pendidikan tingkat SD di SDN 536 Sapang, dan berhasil lulus pada tahun 2009.

Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP di SMPN 3 Bua dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA, dan memilih SMA Negeri 1 Bua Ponrang sebagai tempat menuntut ilmu. Tahun 2015 penulis kemudian dinyatakan lulus.

Penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Untuk dapat menyelesaikan pendidikan ini, penulis harus memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (SI) dengan membuat skripsi. Adapun judul penelitian yang penulis angkat, yaitu: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”.

Demikian biodata pendidikan dari penulis yang dirangkum berdasarkan fakta yang ada. Penulis berharap agar impiannya dapat terwujud, serta mampu memberikan manfaat baik itu dikalangan keluarga maupun dikalangan masyarakat dan khususnya bagi perkembangan bangsa Indonesia.