

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM
MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA
PESERTA DIDIK KELAS III SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO**

Skripsi

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



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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM
MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA
PESERTA DIDIK KELAS III SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO**

Skripsi

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



Diajukan oleh:

NADIAH TASIAH

19 0205 0089

Pembimbing:

1. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.

2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

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


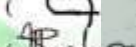


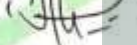
2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* yang ditulis oleh *Nadiyah Tasiah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0203 0089, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Selasa*, tanggal *10 Oktober 2023* bertepatan dengan *25 Rabiul Awal 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 10 Oktober 2023
25 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|-----------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang (|  |
| 2. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. | Penguji I (|  |
| 3. Nurul Khairani Abdul, S.Pd., M.Pd. | Penguji II (|  |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I (|  |
| 5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II (|  |

Mengetahui:

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




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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),




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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadiah Tasiah
NIM : 19 0205 0089
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi/tesis 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/tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo,

Yang membuat pernyataan,



Nadiah Tasiah
NADIAH TASIAH

19 0205 0089

Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.
Nurul Khairani Abduh, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. H. Sukirman Nurudjan, S.S., M.Pd.
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal :

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 : Nadiyah Tasiah

NIM : 19 0205 0089

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo


maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak digunakan untuk diujikan pada ujian *munawqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Kaharuddin, M.Pd. I.

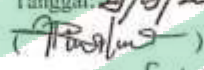
(Penguji I)

()

Tanggal: 29/9/23

2. Nurul Khairani Abduh, S.Pd., M.Pd.

(Penguji II)

()

Tanggal: 29 Sept 2023

3. Prof. Dr. H. Sukirman Nurudjan, S.S., M.Pd.

(Pembimbing I)

()

Tanggal: 29/9/23

4. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

(Pembimbing II)

()

Tanggal: 03/10/2023

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* yang ditulis oleh Nadiyah Tasyah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0203 0089, mahasiswa 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 *Senin*, tanggal *25 September 2023*, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *monografis*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
(Ketua Sidang) 
Tanggal: *29/September/2023*
2. Dr. Kaharuddin, M.Pd. I.
(Penguji I) 
Tanggal: *29/09/2023*
3. Nurul Khairani Abdul, S.Pd., M.Pd.
(Penguji II) 
Tanggal: *29 Sept 2023*
4. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.
(Pembimbing I) 
Tanggal: *29/9/23*
5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II) 
Tanggal: *03/10/2023*

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَشْكُرُكَ اللَّهُمَّ رَبِّ الْعَالَمِينَ عَلَى نِعْمَتِكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَأَعِزَّنِي بِرَحْمَتِكَ الْوَالِدِيَّةِ وَأَجْعَلْ لِي مِنْ أَمْرِكَ مَا تُرِيدُ

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. kepada para keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Pendidikan (S.Pd.) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian penelitia skripsi ini, peneliti banyak menghadapi kesulitan. Namun, dengan ketabahan dan ketekunan yang disertai dengan doa, bantuan, petunjuk, masukan dan dorongan moril dari berbagai pihak, sehingga alhamdulillah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langngaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag. M.HI., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, yang selama ini telah banyak membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian penelitian ini.
4. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, bantuan dan arahan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. selaku penguji I dan Nurul Khairani Abduh, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II Yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., Lilis Suryani S.Pd., M.Pd., Sukmawaty S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.
7. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasihat Akademik peneliti yang selalu membantu menyelesaikan masalah dalam hal akademik dan non akademik.
8. Seluruh Dosen dan staf pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi penulis.
9. Kelapa SDN 41 Batu Putih Kota Palopo Rosdina, S.Pd., M.M. dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah.
10. Teristimewa kepada kedua orang tua Ayahanda M. Taufiq Usman dan Ibunda Nur Khaerunnisah yang tak pernah lelah dalam mendoakan, memberikan dorongan dan motivasi untuk terus menjalankan perkuliahan yang tidak semua orang bisa.
11. Suamiku tercinta Muh. Akbar Akas dan buah hati tercinta Muh. Afnan Abqory Akbar telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Saudara kandung Nurul Khicmah, Muhammad Sultan Galuh, Muhammad Mawardi Maulana atas segala dukungan dan motivasi.

13. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 terkhusus kelas PGMI-C yang selalu memberikan dorongan dan motivasi.
14. Sahabat tercinta Melani B, Risdayanti, Sucianti, yang sangat setia dalam memberikan semangat. Teruntuk Filda Angriani M (1902050085) yang telah membantu dan memberikan saran kepada penulis.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allha Swt.
Aamiin

Palopo,.....2023

Penulis

Nadiyah Tasiah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra ^ˁ	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	„Ain	„	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

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

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

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan ya’</i>	ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَؤُلَاءِ : *hau-la*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ ... عِ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*
 رَمَى : *ramā*
 قِيلَ : *qīla*
 يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā" marbūtah

Transliterasi untuk *tā" marbūtah* ada dua, yaitu *tā" marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā" marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam translit-asi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّينَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu''ima</i>
عُدُّوْ	: <i>aduwwun</i>

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

Contoh:

عَلِيٌّ	: „Alī (bukan „Aliyy atau „Aly)
عَرَبِيٌّ	: „Arabī (bukan „Arabiyy atau „Araby)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta"murūna
النَّوْعُ : al-nau"
شَيْءٌ : syai"un
أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur"an (dari *al-Qur"ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba"īn al-Nawāwī
Risālah fī Ri"āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

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

Contoh:

دِينِ اللَّهِ : dīnullāh
بِاللَّهِ : billāh

Adapun tā" *marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf

kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān
Nasīr al-Dīn al-Tūsī
Nasr Hāmid Abū Zayd
Al-Tūfī
Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī

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

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
 Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subḥānahū wa ta"ālā*
 saw. = *ṣallallāhu ,,alaihi wa sallam*
 as = *,,alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

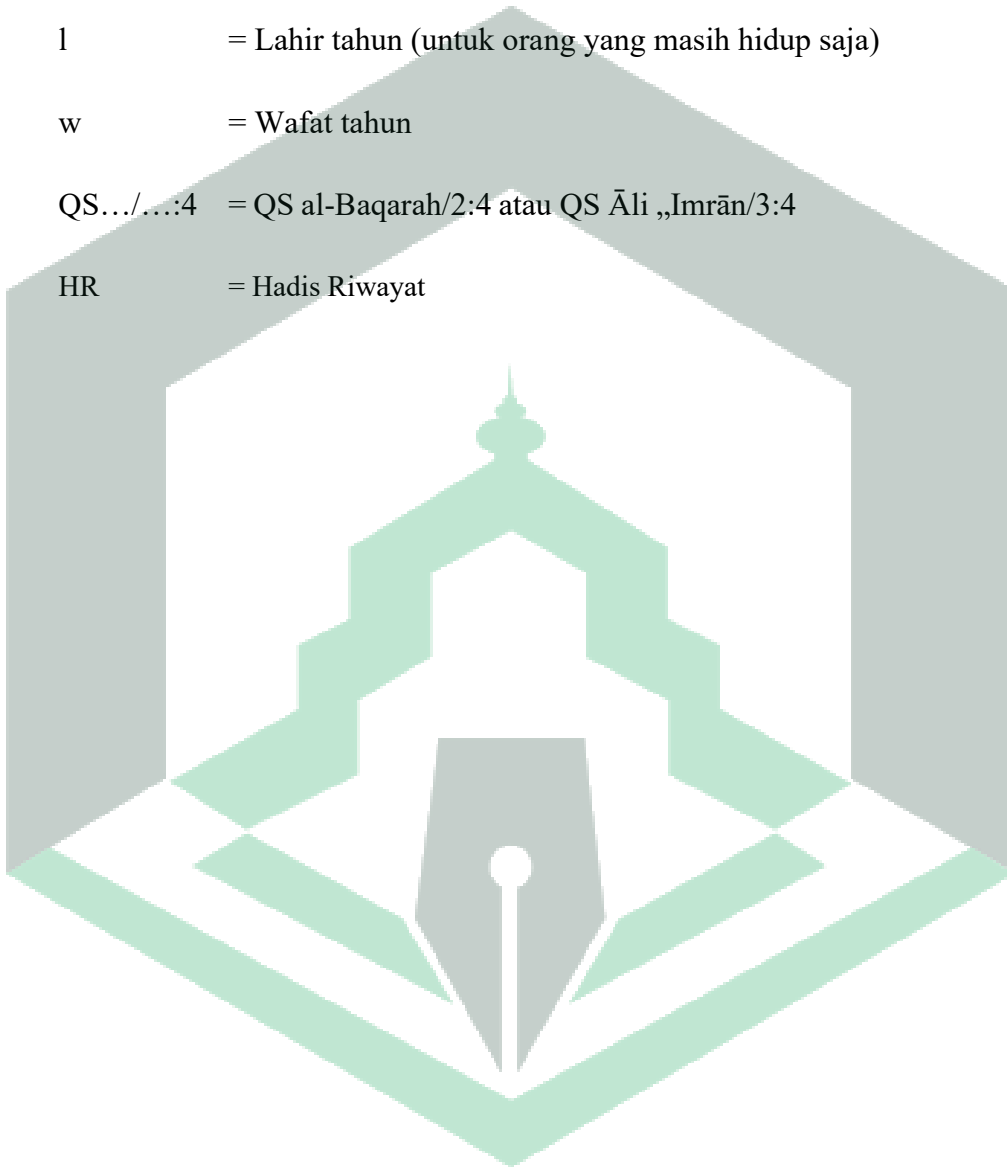
SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli „Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

PRAKATA	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIS	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1-6
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7-8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8-9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10-12
B. Landasan Teori.....	13-22
C. Kerangka Pikir	22-25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26-27
C. Subjek dan Objek Penelitian	27
D. Prosedur Pengembangan	28
1. Tahap Analisis.....	28
2. Tahap pengembangan desain	28
3. Tahap validasi ahli	29
4. Tahap uji praktikalitas.....	30-31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31-46
F. Teknik Analisis Data.....	46-49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50-70
B. Pembahasan.....	71-76
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77-78
B. Saran.....	78-79
C. Implikasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80-81
LAMPIRAN.....	82-128

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al-Alaq/96 : 1-5	4
---	---



DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Riwayat At-Tirmidzi tentang menuntut ilmu 5



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Permainan Tradisional

Tabel 3.1 Nama-nama Validator Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional

Tabel 3.2 Nama-nama Validator Produk Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Tabel 3.3 Indikator Angket Kepraktikalitas Peserta Didik

Tabel 3.4 Indikator Angket Kepraktikalitas Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Guru

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Analisis kebutuhan Angket Siswa

Tabel 3.7 Indikator Angket Validasi Ahli Materi

Table 3.8 Indikator Angket Validitas Ahli Media

Table 3.9 Indikator Angket Validitas Ahli Bahasa

Tabel 3.10 Angket Praktikalitas Guru

Tabel 3.11 Angket Praktikalitas Siswa

Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Tabel 3.13 Interpretasi Kepraktisan

Tabel 4.1 Matriks Instrumen Pengumpulan Data

Tabel 4.2 Hasil Analisis kebutuhan Wawancara guru

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Nilai Uji Validasi Oleh Validator Media

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Nilai Uji Validasi Oleh Validator Materi

Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Persentase Nilai Uji Validasi Oleh Validator Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Tabel 4.7 Revisi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Tabel 4.8 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Melakukan Revisi

Tabel 4.9 Buku Panduan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas Guru

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Gambar 4.1 Bagan Desain Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Gambar 3.1 Lokasi SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

Gambar 3.2 Bagan Tahap Pengembangan Produk

Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Gambar 4.2 Bagan Desain Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 02 Buku Panduan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Lampiran 03 Instrumen Penelitian

Lampiran 04 Hasil Pengumpulan Data Analisis Kebutuhan

Lampiran 05 Hasil Pengumpulan Data Validator

Lampiran 06 Hasil Pengumpulan Data Kepraktisan

Lampiran 07 Hasil Analisis Data

Lampiran 08 Foto-Foto Kegiatan

Lampiran 09 Persuratan

Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Nadiah Tasiah, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sukirman Nurdjan dan Hisbullah.

Skripsi ini membahas mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik; Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik; untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik; Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi pada peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) tahap *analyze*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023 dengan Subjek penelitiannya adalah 16 peserta didik pada kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan pemberian angket kepada peserta didik dan tenaga pendidik. Kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang divalidasi oleh 3 validator yaitu validator media dengan nilai 93% (sangat valid), validator materi sebesar 94% (sangat valid), dan validator bahasa sebesar 84% (sangat valid). Serta persentase rata-rata nilai dari ketiganya sebesar 90,33% (sangat valid). Untuk hasil uji kepraktisan guru diperoleh nilai sebesar 95% (sangat praktis) dan hasil uji kepraktisan peserta didik diperoleh dengan nilai sempurna yaitu 100% (sangat praktis).

Kata kunci : Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, Literasi Baca

ABSTRACT

Nadiah Tasiah, 2023. Nadiah Tasiah, 2023. "Development of Traditional Game-Based Learning Media in Strengthening Reading Literacy Comprehension of Class III Students at SDN 41 Batu Putih City of Palopo" Thesis for the Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Sukirman Nurdjan and Hisbullah.

This thesis discusses research on the development of traditional game-based learning media in strengthening the reading literacy comprehension of class III students at SDN 41 Batu Putih, Palopo City. This study aims to: To determine the need for traditional game-based learning media in strengthening students' reading literacy comprehension; To describe the design of developing traditional game-based learning media in strengthening students' literacy understanding; to determine the level of validation of traditional game-based learning media in strengthening students' reading literacy comprehension; To find out the practicality of traditional game-based learning media in strengthening literacy understanding in students.

The type of research used is Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely: (1) analyze stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, and (5) evaluation stage. This research was conducted in 2023 with the research subjects being 16 students in class III SDN 41 Batu Putih, Palopo City. While the object of research is traditional game-based learning media that suits the needs of students. The data collection techniques used were interviews and questionnaires to students and educators. Then analyzed qualitatively and quantitatively.

This research produced a product in the form of traditional game-based learning media which was validated by 3 validators, namely the media validator with a score of 93% (very valid), a material validator of 94% (very valid), and a language validator of 84% (very valid). As well as the average percentage of the three values of 90.33% (very valid). For the results of the practicality test for the teacher, a score of 95% was obtained (very practical) and the results for the practicality test for students were obtained with a perfect score of 100% (very practical).

Keywords: Learning Media, Traditional Games, Reading Literacy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar merupakan suatu proses penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Proses pembelajaran yang baik adalah proses yang terdapat aspek interaktif, menyenangkan, menantang dan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi. Salah satu peran guru yang paling umum yaitu sebagai fasilitator, sehingga guru harus membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Hakikat pembelajaran yaitu sebagai proses terciptanya potensi pada diri setiap individu. Proses pembelajaran akan terjadi jika terdapat dua pihak yang dimana siswa sebagai penerima materi dan guru sebagai pemberi materi. Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran yaitu terjadinya proses interaksi. Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi dari beberapa faktor, salah satunya yaitu ketersediaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan suatu media yang membantu seorang guru untuk menyampaikan materi secara nyata. Media digunakan seorang guru sebagai alat komunikasi aktif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih nyata. *Eko purnama* dalam *Sohibun dan Filsa Yulina Ade*, kegunaan dari media pembelajaran

yaitu mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.¹ Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila adanya pengetahuan yang diterima peserta didik.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga berkembang dengan berbagai macam variasi. Pengembangan dari media pembelajaran yang di desain secara tematik dapat mengatasi kesulitan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketersediaannya media pembelajaran sebagai alat bantu maka, diharapkan guru dapat membuat alur pembelajaran secara terpadu. Penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan proses permainan dapat mengembangkan potensi berpikir, kreatif dan mampu bersosialisasi.

Media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan tradisional akan menarik minat belajar siswa. Permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan peserta didik mampu menuangkan segala pengalaman bermain yang didapatkan sebelumnya.² Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya yang perlu dilestarikan. Oleh sebab itu, untuk menyeimbangkan perkembangan zaman dengan pelestarian budaya banyak orang tua yang melakukan pengenalan permainan tradisional terhadap anaknya.

¹ Eko Purnama dalam Sohibun Sohibun and Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 121.

² Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini, "Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8, no. 1 (27 Juni 2018): 1, <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.

Permainan adalah sebuah kegiatan yang melibatkan segala pancaindra dan kemampuan motorik kasar pada anak. Adapun makna dari permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan turun temurun yang disampaikan secara lisan. Permainan tradisional biasanya menggunakan lingkungan sebagai sumber bermain dan sebagai alat untuk bermain sehingga dibutuhkan kreatifitas anak untuk menciptakan alat permainan. Ada banyak jenis permainan tradisional yang sampai sekarang masih mengakar dikalangan anak contohnya seperti permainan lompat tali, kelereng, gobak sodor, engklek dan masih banyak lagi. Anak dapat belajar kebudayaan lewat permainan tradisional.³ Permainan tradisional yang berbasis kebudayaan sudah terkesan familiar karena digeserkan dengan permainan-permainan modern.

Rendahnya angka literasi di Indonesia sudah ditunjukkan pada data UNESCO pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa tingkat kegiatan literasi membaca orang Indonesia hanya 0,001. Artinya dari 1.000 penduduk Indonesia hanya ada 1 orang yang membaca. Adapun data yang memperkuat hal serupa dimana Badan Pusat Statistik (BPS) mengatakan bahwa hanya ada 17,66% anak Indonesia memiliki minat pada literasi baca. Namun, hal tersebut dapat mendorong pemerintah untuk menciptakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Tujuannya untuk menumbuhkan minat siswa pada kegiatan literasi baca.⁴

³ Yohana Setiawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 1 (2020): 12–21.

⁴ Anis Nurjannah, Seni Apriliya, and Aji Mustajin, "Indonesian Journal of Primary Education Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD" 4, no. 1 (2020): 47–55.

Kegiatan literasi merupakan suatu keterampilan individu karena mencakup kegiatan membaca, menulis, dan berbicara.

Literasi merupakan dasar dari penerimaan materi. Literasi mencakup empat kegiatan, yaitu literasi menulis, literasi membaca, literasi berhitung dan literasi berbicara. Literasi digunakan untuk mendapatkan informasi.⁵ Literasi merujuk pada kemampuan individu yang diperlukan dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, literasi tidak terlepas dari kemampuan berkomunikasi. Literasi tidak hanya mencakup tentang menulis, membaca dan lain sebagainya, namun literasi dapat mencakup lebih luas, seperti paham teknologi, mampu berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah yang ditemui sehari-hari.⁶ Menurut *Mirnawati* dalam *Sukirman, Aswar, Firman dan Mirnawati* mengatakan bahwa membaca dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas sehingga dapat membekali diri sendiri.⁷ Literasi merupakan suatu kemampuan individu dalam mengekspresikan keterampilan dan juga potensi yang dimiliki dalam memahami, dan mengelolah data atau informasi lewat kegiatan menulis, membaca, berhitung dan memecahkan masalah.

⁵ Heri Setiawan Et Al., "Puisi Berbasis Hasil Karya Gambar :” *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 2, No.1, 2019. Hal 50-60.

⁶ Eva Susanti Ginting, "Penguatan Literasi di Era Digital" (2020): 35–38.

⁷ Mirnawati dalam Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., & Mirnawati, M. (2021). Pengaruh Beberapa Faktor Determinan Terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 46-61.

Sesuai dengan perspektif Agama Islam dimana Allah Swt. memerintahkan manusia untuk membaca. Sebagaimana firman-Nya di dalam QS. Al-Alaq/96:1-5.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
 الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
 اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
 إِنَّ رَبَّكَ الْأَعْلَى

اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
 إِنَّ رَبَّكَ الْأَعْلَى

Terjemahnya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.⁸

Allah Swt. memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya) apa saja yang telah Ia ciptakan, yaitu Al-Qur'an, dan ayat-ayat-Nya yang tersirat dan alam semesta (kauniyah). Membaca itu harus dengan nama-Nya, artinya karena Dia dan mengharapkan pertolongan-Nya. Tujuan membaca dan mendalami ayat-ayat Allah itu akan diperolehnya hasil yang diridai-Nya, yaitu ilmu atau sesuatu yang bermanfaat bagi manusia. Adapun hadis yang menjelaskan tentang pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana hadis dari (HR. At-Tirmidzi).

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur: Ummul Quran", 2019), 597.



حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ زَيْنِ بْنِ لَهَبٍ عَنْ زَيْنِ بْنِ أَبِي زَيْنَةَ رَوَاهُ أَبُو بَرٍّ
 عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ

عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ
 عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ
 عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ

أَبُو أُسَامَةَ (رَوَاهُ الرَّبِيعُ بْنُ رَافِعٍ)
 عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ عَنْ أَبِي بَرٍّ

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barang siapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.”

Hadis tersebut menjelaskan, menuntut ilmu wajib hukumnya bagi setiap muslim. Menuntut ilmu didalamnya terdapat kegiatan proses pembelajaran. Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, yaitu peneliti menemukan masalah yang mendasar dan yang paling umum tentang kemampuan literasi baca peserta didik. Jumlah keseluruhan peserta didik di sekolah tersebut sebanyak 160 orang. Peneliti memilih kelas III sebagai subjek pada penelitian karena, di kelas III paling dominan peserta didik yang belum mampu membaca dengan lancar. Peserta didik yang kurang mampu membaca rata-rata memiliki latar belakang yang bertempat tinggal di bagian

bukit, bagi peserta didik yang tinggal di bagian bukit memiliki perekonomian

⁹ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al-Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), 294.



yang kurang mampu sehingga mereka belum bisa menduplikat buku paket peserta didik. Adapun hal lain yang peneliti temukan saat melakukan observasi, yaitu peserta didik masih gemar dalam bermain permainan tradisional engklek yang jika didaerah setempat disebut permainan *gacco*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi baru dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan perubahan dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik yang akan dipadukan dengan permainan tradisional engklek. Hal ini dikarenakan, dengan adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat menarik minat tersendiri bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo?
3. Apakah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo dapat memenuhi kriteria valid?

4. Apakah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo dapat memenuhi kriteria praktis?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
3. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menanamkan pentingnya literasi dalam berkomunikasi.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat memberikan manfaat praktis, sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Peserta didik dapat mengetahui tentang pentingnya literasi baca dan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan adanya perpaduan penyampaian materi dengan permainan tradisional engklek, selain itu penelitian ini dapat mengaktifkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Guru

Melalui penelitian ini guru dapat menggunakan kegiatan bermain dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dan peserta didik.

c. Sekolah

Sebagai tolak ukur dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik . Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang literasi baca peserta didik semakin tinggi, salah satunya dengan menyediakan sumber belajar yang menarik

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menambahkan ilmu dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon pengajar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan akan berbentuk spanduk.

2. Bahan Flexi tahan air dan tidak mudah kotor.
3. Didalam spanduk memuat gambar bangun datar beserta sifat-sifatnya.
4. Terdapat gambar animasi menarik.
5. Terdapat kartu pertanyaan sesuai dengan materi.
6. Memiliki variasi warna yang selaras.
7. Ukuran spanduk 238 x 250 cm.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi solusi dari permasalahan kurangnya pemahaman literasi membaca pada peserta didik.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat menarik minat peserta didik untuk terus belajar.
- c. Media pembelajaran yang dihasilkan akan memberikan pengaruh besar pada kemampuan literasi baca peserta didik.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, belum sampai pada tahap uji coba sampel yang lebih luas. Hal ini dikarenakan keterbatasan pada waktu dan dana.
- b. Media yang digunakan secara terus menerus dapat menimbulkan kebosanan pada peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan bukan merupakan hal yang baru lagi, banyak peneliti yang sebelumnya telah melakukan penelitian pengembangan tersebut. Hal ini karena, terdapat penelitian sebelumnya yang membahas permasalahan yang sama pada sudut pandang berbeda. Setiap penelitian dapat menghasilkan produk yang berbeda-beda sesuai dengan yang dikembangkan. Berikut merupakan tiga penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai rujukan perbandingan sebagai berikut.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Tika Violita yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”. Penelitian tersebut di dapatkan hasil dari validator ahli media dengan persentase 86% (sangat layak). Uji coba pada subjek mendapatkan persentase rata-rata sebesar 93,41% serta respon pendidik sebesar 97,22%. Jadi hasil validasi ahli dan uji coba produk peneliti menyimpulkan bahwa, media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dan menggunakan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan pada penelitian ini, yaitu

¹⁰ Tika Violita, “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI,” *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2020.

tidak berfokus pada materi tertentu, sedangkan peneliti berfokus dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Lisda Wahyuni yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia di SD”. Penelitian tersebut didapatkan hasil dari validator pada bidang media 70% (Valid), bidang materi 96% (Sangat valid). Pada tahap uji coba terbatas sebelum menggunakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,5% (Kurang), setelah menggunakan media diperoleh persentase sebesar 80% (Baik).¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Perbedaannya terletak pada model yang digunakan pada peneliti ini menggunakan model Brog and Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Tety Nur Colifah dan Adzimatnur Muslihasari yang berjudul “Pengembangan *Digital Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19”. Hasil penelitian berdasarkan nilai rata-rata uji validitas terhadap digital *flipbook* berbasis dolanan lokal dalam bidang media 94%, bidang materi 93%, bidang instrumen literasi membaca 93%, dan bidang respon siswa 95%, dalam dengan kriteria untuk semua bidang “sangat layak” digunakan. Terdapat peningkatan literasi membaca siswa SD dan rata-rata skor *pre-test* 66,63 menjadi

¹¹ Lisda Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak pada Manusia,” *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2017): 43.

rata-rata skor *post-test* 86,63 dengan nilai $N=0,71$ yang termasuk skor kategori tinggi.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian (R & D) dan jenis data yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Perbedaannya terletak pada produk penelitian ini berupa media *digital flipbook* sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional engklek.

Berdasarkan ketiga kajian penelitian tersebut maka dapat diposisikan kebaruan dari penelitian ini, yaitu ditelusuri dari objek penelitian dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik. Demikian yang telah diungkapkan sesuatu dari persamaan dan perbedaan dari ketiga penelitian tersebut. Hal tersebut menjadi kebaruan dari penelitian ini sekaligus sebagai aspek pembeda dengan penelitian yang telah lampau. Ketiga penelitian yang relevan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional sama dengan media yang dikembangkan peneliti, yaitu media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki banyak jenis, seperti media audio

¹² Cholifah, T. N., & Muslihasari, A., "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2)," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39–46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

hingga media visual. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar peserta didik.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada penerima pesan (Peserta didik). Menurut *gagne*, media adalah sebuah perangkat pembelajaran yang menarik dan dapat menyampaikan isi materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat diciptakan semenarik mungkin untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Media pembelajaran dapat merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa.¹³ Media pembelajaran dapat berbentuk media cetak, audio-visual dan sebagainya. Media pembelajaran umumnya sebagai alat, metode, teknik dan model dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat manipulasi yang dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Proses pembelajaran guru berperan aktif untuk memilih media yang cocok digunakan dalam menyampaikan materi. Guru harus lebih terampil dalam menyesuaikan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran tidak asal dipilih, sebagaimana yang dikemukakan oleh *Arsyad* dalam *Molabe* bahwa pemilihan media pembelajaran dapat

¹³ Gagne dalam Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, and Jamaluddin Jamaluddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 433.

disesuaikan dengan kegunaannya sebagaimana media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran.¹⁴ Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan terdiri dari beberapa faktor, salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang menarik namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan.

Mengembangkan media pembelajaran, guru harus memikirkan hal-hal menarik yang akan menimbulkan minat belajar peserta didik contohnya seperti membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan tradisional.

Adapun indikator pengetahuan tentang media yang harus dikuasai seorang pendidik yaitu:

- 1) Mampu mengenali atau mengetahui ciri-ciri umum tentang media.
- 2) Mampu memilih atau menyediakan media sesuai dengan materi.
- 3) Mengetahui cara penggunaan media dalam proses pembelajaran.
- 4) Menyesuaikan media dengan materi yang akan diajarkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses belajar merupakan sebuah alat yang digunakan untuk komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran secara khusus menurut *Kemp dan Dayton* dalam *Abdul Istiglal* sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

¹⁴ Arsyad dalam Molaba. KE, "Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Penguatankarakter dan Stimulus Literasi Membaca Melalui Permainan Engklek Kartu Mini (Engkami) Cerdas untuk Siswa Kelas III Sd," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 147, no. March (2016): 11–40.

- 2) Efisiensi pada waktu dan tenaga.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
- 4) Dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih kompleks.
- 5) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja.¹⁵

Berdasarkan manfaat tersebut dapat dijelaskan, dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi belajar dan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pada waktu dan ruang.

C. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya masyarakat untuk jangka waktu yang panjang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki aturan bermain yang sederhana dan alat bermain yang digunakan mudah ditemukan.

1. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan wujud dari implementasi budaya-budaya. Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan yang sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu. Salah satu perubahan yang dapat dilihat, yaitu pada permainan tradisional, pada zaman dahulu permainan tradisional dapat dimainkan setiap saat namun dengan munculnya berbagai macam permainan modern maka permainan tradisional sudah terbatas dimainkan. Permainan tradisional

¹⁵ Kemp dan Dayton dalam Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar," *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–144.

mempunyai bagian-bagian yang mampu menumbuhkan kreatifitas dan kecerdasan seorang anak.¹⁶ Permainan tradisional biasanya melibatkan kemampuan motorik pada anak, seperti melompat, berjalan, berlari, menendang dan bahkan jongkok.

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan turun temurun yang disampaikan secara lisan. Kebanyakan permainan tradisional menggunakan alam sebagai sumber bermain dan sebagai alat untuk permainan, kreativitas anak sangat dibutuhkan pada tahap pembuatan alat tradisional yang akan digunakan pada permainan tradisional. Permainan tradisional bukan semata-mata hanya sebuah permainan melainkan sebuah permainan yang terdapat unsur budaya yang sangat melekat dan harus dilestarikan. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok. Pengalaman yang didapatkan pada permainan tradisional merupakan pengalaman yang bersifat emosional.

Permainan tradisional memiliki manfaat seperti, manfaat sosial (belajar berinteraksi secara sosial), manfaat kedisiplinan dalam menjalankan peraturan dan manfaat budipekerti (berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya). Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap aspek kognitif, efektif dan psikomotorik pada anak.¹⁷ Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan emosional dan sosial pada anak.

¹⁶ Hikmah Prisia Yudiwinata and Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak," *Paradigma* 02 (2014): 1–5.

¹⁷ Desi Rahayu, Solihin Ichas Hamid, and Ai Sutini, "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2018): 129–136.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan sederhana yang didasari dari sebuah kekompakan dalam sebuah kelompok bermain. Pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran masih minim dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang pengaruh positif dari permainan tradisional.¹⁸ Kegiatan bermain dapat meningkatkan sikap sosial anak. Sebagaimana yang dikemukakan Arikunto dalam Siti Nur Nahdiyatin, bermain dengan teman sebaya dapat meningkatkan sosial atau interaksi antar anak,¹⁹ begitupun pendapat dari Yusuf dalam I Md. Aditya Dharma bahwa anak harus memiliki cara dalam berinteraksi antar orang lain dari berbagai kesempatan.²⁰ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dapat meningkatkan sikap sosial anak.

2. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang menggunakan bidang datar sebagai arena bermain. Permainan Engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan dua atau bahkan banyak orang. Permainan tradisional engklek merupakan suatu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar bagi setiap pemain.

¹⁸ Gian Prantoro, "Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 3 (2015): 49–58.

¹⁹ Arikunto dalam Siti Nur Nahdiyatin SDN and Jenangan Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo, "Penerapan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenanganponorogo" (2016): 81–90, <http://e-journal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/gulawentah>.

²⁰ Yusuf dalam I Md. Aditya Dharma, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019): 53–63.

Tidak diketahui secara pasti sejarah mengenai awal mula permainan engklek, sebab tidak ada bukti teoritik. Namun, terdapat dua pendapat mengenai sejarah permainan engklek, yaitu pendapat pertama mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan yang dibawa orang belanda pada masa penjajahan ke Indonesia. Pada bahasa belanda permainan engklek dikenal dengan nama *Zondaag Mandaag*. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak bangsawan belanda. Kemudian setelah indonesia merdeka, permainan ini masih tetap bertahan dan dimainkan di indonesia, sedangkan pendapat kedua mengatakan bahwa permainan engklek berasal dari Britani Raya dengan nama *Hopscotch*. Permainan ini sudah ada sejak zaman kekaisaran Romawi Kuno.²¹ Permainan engklek memiliki nama masing-masing pada setiap daerah, salah satunya di wilayah Kota Palopo dengan sebutan *Gacco*. Alat yang digunakan dalam permainan engklek adalah potongan ranting, batu berbentuk pipih, tegel/kramik yang biasa disebut dengan *gacco*. Permainan engklek dimaksudkan untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung seperti nilai kebudayaan, nilai sosial, nilai kejujuran, nilai moral dan sebagainya.

Berikut tata cara bermain engklek secara umum.

- a. Menggambar bentuk kotak-kotak pada arena bermain (kawasan luas).
- b. Menyiapkan alat bermain seperti benda pipih (tehel, batu, ranting, dan lain sebagainya).

²¹ Siti Marsuroh and Amita Diananda, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek," *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* 03, no. March (2022), <https://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/jm2pi/article/view/516>.

- c. Menentukan aturan dan hukuman permainan sebagai berikut.
- 1) Jika menginjak garis tepi akan digantikan dengan pemain lawan.
 - 2) Jika melempat pion dan pion tersebut melenceng keluar akan digantikan dengan pemain lain.
 - 3) Hukuman bermain biasanya bermacam-macam contohnya, berlari sebanyak tiga putaran, menggendong pemenang di punggung, dan lain sebagainya.
- d. Membentuk dua tim bermain, memilih satu pemain untuk menjadi ketua tim.
- e. Memulai permainan dengan melakukan hompimpa, yang menang akan bermain pertama.
- f. Pemain melempar pion yang berbentuk pipih pada kotak pertama.
- g. Pemain akan melompat pada kotak ke dua hingga ke kotak ke sembilan menggunakan satu kaki, setelah itu berputar arah untuk kembali mengambil pion, dan berikutnya melempar pion ke kotak pertama lalu melakukan hal yang sama secara terus menerus hingga sampai pada kotak ke sembilan.
- h. Jika sudah sampai pada kotak ke sembilan pemain akan putar arah lalu mengambil pion dengan membelakangi pion tersebut, kemudian berjalan dengan menutup mata dan sudah dapat menggunakan dua kaki. Saat menginjak setiap kotak pemain akan mengatakan KO dan DE.
3. Indikator Permainan Tradisional

Indikator permainan engklek merupakan kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam permainan engklek, permainan engklek merupakan permainan yang melatih perkembangan motorik kasar pada pemain. Permainan

engklek memiliki dampak positif pada berbagai aspek perkembangan individu termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Melalui permainan engklek pemain dapat membentuk karakter yang jujur, saling menghargai, adil, dan bekerja sama. Indikator permainan tradisional engklek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Indikator Permainan Tradisional

Jenis Permainan	Aspek Pembelajaran	Indikator dalam Permainan
Engklek	Aspek Kognitif	1. Mampu meningkatkan kreatifitas. 2. Mampu meningkatkan keaktifan dalam bernalar.
	Aspek Afektif	1. Meningkatkan sikap disiplin, 2. Mampu mengontrol sifat emosional, 3. Meningkatkan rasa solidaritas tinggi pada anak, 4. Mampu mengambil keputusan yang tidak merugikan kelompok.
	Aspek Psikomotorik	1. Meningkatkan sistem kekebalan tubuh pada anak, 2. Mampu berkonsentrasi, 3. Melatih keseimbangan tubuh.

Berdasarkan tabel indikator permainan tradisional engklek tersebut dijelaskan bahwa permainan engklek memiliki 3 aspek pembelajaran, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang terdiri dari 9 indikator, dari ketiga

aspek permainan tradisional engklek dapat dikatakan bahwa permainan engklek merujuk pada perkembangan motorik kasar anak.

D. Hakikat Literasi Baca

Literasi baca merupakan suatu kemampuan dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teks tertulis untuk berbagai tujuan pada kehidupan sehari-hari.

1. Pengertian Literasi Baca

Literasi merupakan kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menggunakan informasi untuk mengembangkan pengetahuannya dan mendapatkan manfaat bagi orang sekitarnya. Secara umum kegiatan literasi terbagi menjadi tiga yaitu, literasi membaca, literasi menulis dan literasi berbicara. Kemampuan literasi dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Kemampuan literasi yang baik dapat mempengaruhi generasi muda dalam memahami informasi baik lisan maupun tulisan.²² Pentingnya kesadaran literasi bagi individu dapat mendukung keberhasilan dalam menyelesaikan persoalan.

Literasi adalah suatu kemampuan yang nyata, terutama kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan literasi baca dapat memperkaya kosa kata, dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Kemampuan literasi baca sangat penting dimiliki oleh setiap individu untuk memahami seluruh teks bacaan.

²² Putri Oviolanda Irianto and Lifia Yola Febrianti, "Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda dalam Menghadapi MEA," *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula* 6, no. 1 (2017): 640–647, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.

Muhlis dalam *Dyah Ayu Putri Utami* menyatakan bahwa “Peserta didik dalam memperlihatkan kemampuan membaca dengan baik maka akan menunjukkan karakteristik yang bersifat positif, dibandingkan dengan peserta didik yang bermasalah dalam literasi membaca cenderung memperlihatkan sifat yang negative seperti tidak sopan terhadap yang lebih tua ataukah selalu mengganggu peserta didik yang lain dalam proses pembelajaran”.²³ *Abrahman* dalam *Molaba* literasi membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap manusia karena dengan melalui kegiatan membaca kita bisa dengan mudah mendapatkan informasi, mengelolah informasi, meningkatkan pengetahuan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru.²⁴ Hal ini menegaskan bahwa literasi baca dapat membuka berbagai peluang dalam menerima dan mengelolah informasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Semakin terbiasa membaca buku, semakin luas pula pengetahuan yang didapatkan. Sebaliknya pula, semakin kurang minat dalam membaca buku semakin terbatas pula pengetahuan yang dimiliki.

2. Tujuan Literasi Baca

Tujuan literasi baca adalah memberikan kemampuan setiap individu untuk berinteraksi secara efektif melalui tulisan. Berikut tujuan literasi secara khusus.

- a. Memahami informasi, literasi baca dapat membantu dalam memahami teks bacaan, dan memungkinkan bagi individu untuk mendapatkan pengetahuan.

²³ Muhlis dalam Dyah Ayu Putri Utami, “Tinjauan Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMP Negeri 9 Yogyakarta,” *Jurnal Filsafat Indonesia* 3, no. 2 (2020): 63–71.

²⁴ Abrahman dalam Molaba KE, “Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Penguat karakter dan Stimulus Literasi Membaca Melalui Permainan Engklek Kartu Mini (Engkami) Cerdas untuk Siswa Kelas III Sd.”

- b. Membaca dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasi.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kegiatan membaca membantu pembaca untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis, seperti kemampuan untuk menganalisis, menila, dan lain sebagainya.
- d. Kemampuan dalam menyampaikan pemikiran, literasi baca juga mencakup kemampuan menjelaskan atau mengekspresikan pemikiran dan ide melalui tulisan.
- e. Peningkatan kemampuan bersosialisasi, literasi baca membantu individu untuk berpartisipasi dalam bersosialisasi.

3. Manfaat Literasi Baca

Selain mempunyai tujuan, literasi juga mempunyai manfaat, sebagai berikut.

- a. Meningkatkan pengetahuan dan informasi, literasi baca memungkinkan pembaca untuk memahami berbagai jenis informasi dari berbagai sumber.
- b. Kemampuan berkomunikasi yang lebih baik, kemampuan literasi baca yang baik membantu pembaca dalam berkomunikasi secara efektif dalam bentuk tulisan maupun lisan. Pembaca dapat menyampaikan pemikiran dan ide dengan jelas kepada orang lain.
- c. Peningkatan kemampuan akademik, melalui literasi baca maka pembaca dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan dapat mencapai keberhasilan belajar yang lebih tinggi.

- d. Meningkatkan kualitas hidup, literasi baca juga berperan dalam meningkatkan kualitas hidup bagi pembaca karena pembaca mampu mengambil keputusan lebih baik, dan siap dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan

4. Faktor-Faktor Kemampuan Literasi baca

Kemampuan literasi baca dipengaruhi oleh berbagai faktor, sebagai berikut.

- a. Pendidikan, individu yang melalui pendidikan formal cenderung memiliki kemampuan literasi baca lebih baik.
- b. Lingkungan rumah, Individu yang berada pada keluarga yang mendukung kuat pada kegiatan literasi baca memiliki peluang lebih besar untuk menjadikan individu pembaca yang kuat.
- c. Ketersediaan bahan bacaan, lingkungan yang kaya akan bahan bacaan memberikan kesempatan lebih kat untuk keiatan membaca.
- d. Motivasi dan minat, individu yang memiliki minat yang tinggi pada kegiatan membaca cenderung lebih rajin membaca dan meningkatkan kemampuan lterasinya.

Berdasarkan faktor tersebut merupakan hal yang saling berhubungan dan dapat mempengaruhi kemampuan literai baca individu. Perhatian dan dukungan yang tepat dari lingkungan, individu dapat meningkatkan kemampuan litersi baca individu sepanjang hidup.

5. Indikator Kemampuan Literasi Baca

Kemampuan literasi baca dapat diukur berdasarkan indikator berikut.

- a. Pemahaman bacaan, pembaca dapat memahami teks yang mereka baca dengan baik. Pembaca dapat merinci ide-ide utama, mengidentifikasi informasi penting, dan menafsirkan makna teks secara keseluruhan.
- b. Kemampuan analisis, pembaca dapat menganalisis struktur teks, seperti pemilihan kata, mengenali gaya tulisan, dan teknik penulisan untuk menyampaikan pesan.
- c. Kemampuan menyimpulkan hasil bacaan berdasarkan sesuatu yang diketahui
- d. Penggunaan kosakata dan bahasa, hal ini mencakup mengenai pemaknaan kata, kalimat, dan paragraf yang digunakan dalam bacaan.

E. Substansi Kajian Teori Konstruktivisme

Pendidikan merupakan salah satu lembaga formal yang berperan dalam mengembangkan bakat dan potensi peserta didik. Pendidikan perlu merancang lingkungan belajar yang memungkinkan bagi peserta didik untuk menjalani pengalaman aktif dan mencari tahu tentang sesuatu yang baru. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dunia pendidikan perlu memahami latar belakang peserta didik dalam hal minat belajar, kemampuan, dan gaya belajar peserta didik.

Pendidikan perlu memastikan bahwa pembelajaran memiliki keterkaitan dengan pengalaman pribadi peserta didik, yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Konsep konstruktivisme mampu mendorong kemampuan peserta didik dalam mengawasi dan mengatur pembelajarannya sendiri. Pendekatan konstruktivisme mampu mendorong peserta didik untuk memanfaatkan sumber

daya (guru dan teman sebaya) dalam memperluas wawasan pengetahuan yang dimiliki.

Teori konstruktivisme memiliki keterlibatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan dapat merubah peran guru yang awalnya memberikan ilmu pengetahuan akan menjadi fasilitator pembelajaran.²⁵ Pendidikan dalam pendekatan konstruktivisme berfokus untuk membangun pengetahuan peserta didik melalui pengalaman aktif, interaksi sosial dan refleksi. Menurut *Hill* dalam *Suparlan* mengemukakan bahwa konsep konstruktivisme merupakan bagaimana peserta didik membangun, membentuk, mewujudkan, menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajari, dengan kata lain bagaimana memadukan pembelajaran dengan melakukan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. *Shymasky* dalam *Suparlan* mengatakan bahwa konstruktivisme merupakan aktivitas yang aktif, tentang peserta didik yang membangun, menciptakan, memperkuat, menumbuhkan pengetahuannya sendiri, dengan kata lain peserta didik mencari arti dari apa yang mereka pelajari sebelumnya.²⁶ Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan pendekatan konstruktivisme pada peserta didik mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif dan relevan bagi peserta didik.

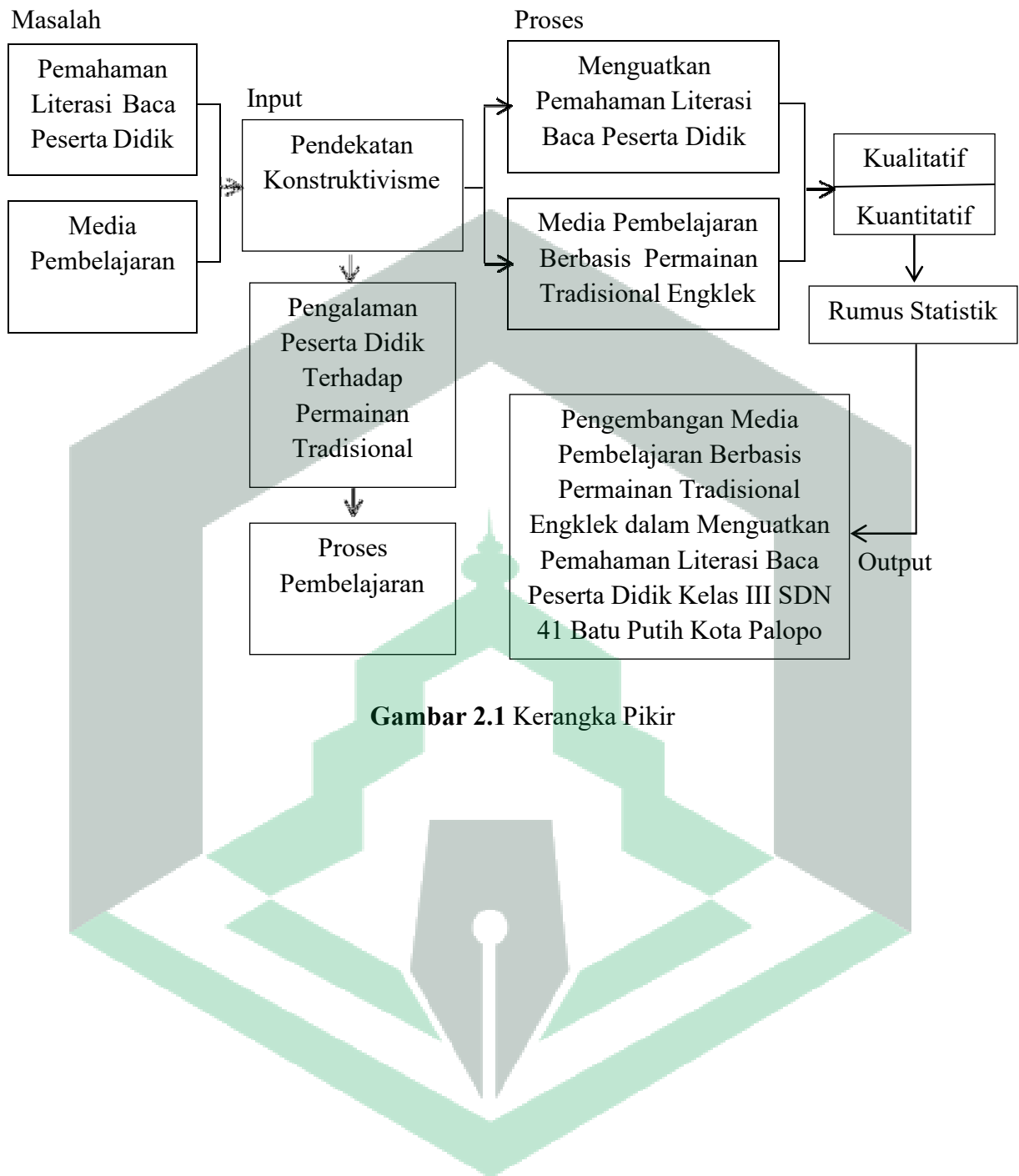
F. Deskripsi dan Kerangka Pikir

²⁵ Arif Wicaksana and Tahar Rachman, "Konsep Belajar Menurut Teori Konstruktivisme," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3, no. 1 (2018): 10–27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

²⁶ Hill dan Shymasky dalam Suparlan Suparlan, "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Islamika* 1, no. 2 (2019): 79–88.

Kajian Penelitian ini didasarkan pada objek penelitian tentang media pembelajaran. Aspek permasalahan penelitian ini berfokus pada pemahaman literasi baca peserta didik. Permasalahan tersebut dikaji menggunakan pendekatan konstruktivisme yang menggabungkan pengalaman peserta didik terhadap permainan tradisional dan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan inovasi untuk menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik dengan merancang media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Media pembelajaran dinyatakan dalam bentuk dan jenis data berupa data kualitatif yang didapatkan dari hasil wawancara guru dan data kuantitatif yang didapatkan dari hasil pemberian angket. Selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus statistik untuk mengetahui kelayakan dan respon dari subjek penelitian. Sehingga penelitian yang bermula dari permasalahan literasi baca kemudian dihubungkan dengan pendekatan konstruktivisme menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan literasi baca peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi 5 (lima) tahap yakni: (1) analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) Penerapan (*Implement*), dan (5) evaluasi (*Evaluate*).²⁷ Berdasarkan kelima tahapan ADDIE tidak diharuskan atau diwajibkan untuk melakukan seluruh tahapan tersebut. Tahapan ADDIE dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan produk yang dikembangkan.

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang digunakan dalam proses analisis kebutuhan dan kuantitatif digunakan dalam uji validitas dan kepraktisan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SDN 41 Batu Putih Jalan Cengkeh, Kel. Tammalebba, Kac. Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena sekolah tersebut belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dan sebagian peserta didik masih

²⁷ Haryati Sri, "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

mengalami keterbatasan dalam menerima materi karena belum lancar dalam membaca.



Gambar 3.1 Lokasi SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai pada bulan Juli 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo yang berjumlah 16 orang. Alasan peneliti memilih subjek pada peserta didik kelas III karena mendapatkan beberapa pertimbangan dari wali kelas yang bersangkutan, yaitu peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi pembelajaran dan yang menyebabkan hal tersebut karena peserta didik masih kurang atau belum mampu mengenal simbol huruf, sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

D. Prosedur Pengembangan

Jenis prosedur yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang memiliki beberapa tahap sesuai dengan model ADDIE,. Berikut penjelasan tahapan model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik kelas III di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Ada beberapa hal yang harus dilakukan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan, yaitu melakukan wawancara pada guru dan pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui informasi yang dapat menunjang pengembangan media pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti melakukan perancangan terhadap komponen-komponen media pembelajaran, seperti pemilihan materi, pemilihan gambar, pemilihan warna dan lain sebagainya yang dapat menunjang daya tarik media yang dikembangkan sehingga tujuan dari penelitian ini dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik dapat tercapai.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya, pengembangan yang merupakan tahap penyusunan dari pemilihan sebelumnya pada komponen-komponen media pembelajaran. selain itu, pada tahap pengembangan akan dilakukan uji validasi oleh para validator. Produk

yang telah divalidasi selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan koreksi dari para validator.

4. Penerapan (*Implementation*)

Setelah produk direvisi dan dinyatakan valid maka tahap selanjutnya, yaitu penerapan atau uji coba produk pada peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, selaku subjek penelitian.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan tahap pengumpulan data selama proses pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada tahap perancangan dan pengembangan. Hasil dari tahap evaluasi formatif sebagai umpan balik untuk melakukan revisi perbaikan pengembangan produk. Evaluasi formatif pada tahap ini, yaitu hasil uji validasi dari para validator.

Adapun tahap uji coba produk yang dikembangkan yaitu:

a. Tahap Uji Validasi

Pada tahap ini peneliti dapat menguji media pembelajaran berbasis permainan tradisional kepada para validator apakah media pembelajaran berbasis permainan tradisional sudah layak untuk digunakan dan mampu untuk menguatkan pemahaman literasi membaca pada siswa. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk menciptakan

suasana belajar dua arah dan menguatkan pemahaman literasi membaca pada peserta didik. Tahap validasi akan menjawab rumusan masalah ketiga dari penelitian ini, yaitu apakah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo dapat memenuhi kriteria valid. Adapun validator instrumen analisis kebutuhan dan produk , sebagai berikut.

Tabel 3.1 Validator Instrumen Analisis Kebutuhan

Nama	Validator
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Validator Bahasa
Dr. H. Salmilah, S.Kom., M.T.	Validator Media

Tabel 3.2 Validator Produk

Nama	Validator
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.	Validator Materi
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Validator Bahasa
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Validator Media

Berdasarkan kedua tabel tersebut dijelaskan bahwa pada tahap analisis dan validasi menggunakan validator yang berbeda walaupun terdapat bidang yang sama.

b. Tahap Uji Praktikalitas

Lembar angket uji praktikalitas disusun untuk mengetahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis atau belum.

Uji praktikalitas dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik. Berikut hal-hal yang mencakup indikator uji kepraktisan produk.

Tabel 3.3 Indikator Uji Praktikalitas Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media pembelajaran dengan penjelasan isi materi 2. Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran 3. Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran
2.	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 2. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah baik dan benar 3. Ketepatan struktur kalimat
3.	Manfaat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memudahkan proses pembelajaran 2. Media pembelajaran mudah digunakan 3. Penggunaan media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi
4.	Kegrafikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain bahan ajar menarik 2. Komponen warna 3. Kesesuaian ilustrasi dengan materi

Tabel 3.4 Indikator Uji Praktikalitas Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen Tulisan dan gambar dapat dipahami dengan baik 2. Kejelasan petunjuk permainan 3. Media pembelajaran terlihat menarik 4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 5. Mendapatkan pengalaman belajar
2.	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran mudah dipahami 2. Semangat dalam proses pembelajaran 3. Pembelajaran bersifat menyenangkan

Berdasarkan tabel uji praktikalitas guru dan peserta didik jelaskan bahwa uji praktikalitas guru digunakan untuk memperoleh informasi tentang kepraktisan produk yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca Peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo adalah sebagai berikut.

a. Wawancara Guru

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan peserta didik dan guru dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Kegiatan wawancara guru dapat menjawab rumusan masalah pertama yaitu bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Kegiatan wawancara dilakukan kepada wali kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Berikut kisi-kisi instrument wawancara guru.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Intrumen Analisis Kebutuhn Wawancara Guru

No.	Indikator
1.	Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran
2.	Memperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan peserta didik
3.	Memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran
4.	Memperoleh informasi mengenai permasalahan dasar selama proses pembelajaran

Berdasarkan kisi-kisi instrument wawancara guru tersebut bahwa indikator penilaian instrument wawancara terdiri atas 4 (Empat) indikator dan di setiap indikator memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Angket

Angket merupakan sekumpulan pertanyaan yang diberikan kepada validator, guru dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada validator digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid sesuai dengan hal yang telah ditentukan. Angket yang diberikan kepada guru atau pendidik digunakan untuk mengetahui tentang produk yang dikembangkan telah mencapai kriteria praktis, sedangkan, angket yang diberikan kepada peserta didik digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik serta memperoleh respon peserta didik mengenai kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan. Berikut merupakan angket instrument analisis kebutuhan dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Angket Peserta Didik

No.	Indikator
1.	Menganalisis lingkungan belajar peserta didik
2.	Menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat 2 (Dua) indikator yang di setiap indikatornya akan memperoleh informasi kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah angket validasi berupa lembar pertanyaan yang memuat tentang media yang dikembangkan sesuai

dengan bidang penilaiannya. Angket validasi digunakan untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang dibuat, angket validasi di isi oleh 3 validator yakni validator media, validator materi dan validator bahasa. Jenis angket validasi pada penelitian ini menggunakan angket validasi berjenis tertutup dengan menggunakan skala likert dengan nilai 1 sampai 4 serta penulis menambahkan kolom kritik dan saran dibawah tabel angket validasi tersebut agar validator dapat menjabarkan secara rinci bagian dari jawaban yang belum jelas. Berikut indikator penilaian produk dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai
A. Kualitas Media	
1.	Tampilan
2.	Kualitas animasi gambar
3.	Komponen warna
4.	Jenis dan ukuran teks
B. Aspek Bahasa	
1.	Kesesuaian dengan penggunaan kaidah
	Bahasa Indonesia
2.	Kejelasan tata cara bermain
	Penggunaan bahasa secara efektif dan
3.	Efisien

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa angket validasi media digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3.8 Validasi Materi

No.	Aspek Yang diamati
A. Aspek Materi	
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan penjelasan isi materi
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional
3.	Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional
4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar
5.	Media pembelajaran cocok digunakan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan
6.	Kejelasan penyajian materi
B. Aspek Bahasa	
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah baik dan benar
2.	Bahasa Indonesia yang digunakan efektif dan efisien
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa aspek penilaian pada validasi materi digunakan untuk memperoleh kriteria valid. Penggabungan materi pada media yang dikembangkan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Tabel 3.9 Validasi Bahasa

No.	Aspek yang dinilai
1.	Ketepatan struktur kalimat
2.	Keefektifan kalimat
3.	Kebakuan istilah
4.	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual peserta didik
5.	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
7.	Ketepatan tata bahasa
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan angket validator bahasa digunakan untuk menentukan kevalidan bahasa yang digunakan pada produk.

c. Dokumen

Dokumen merupakan suatu catatan penting yang didalamnya berupa gambar, tulisan dan file yang digunakan peneliti sebagai faktor penunjang keaslian penelitian. Adapun dokumen tersebut dapat berupa RPP, foto dan hal yang dapat mendukung keaslian data yang diperoleh peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan merupakan data kualitatif dan data kuantitatif atau metode gabungan (*Mixed Method*). Berikut pembahasan mengenai data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Pada teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini berupa kegiatan wawancara guru, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menjawab data yang diperoleh. Kegiatan tersebut dapat menjawab rumusan masalah pertama yaitu bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca Peserta Didik. Informasi yang didapatkan pada teknik analisis data kualitatif berupa masukan saran, kritikan dan tanggapan dari perespon. Hasil data kualitatif digunakan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan pada saat uji validitas produk oleh validator dan uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang akan dihasilkan diukur menggunakan instrumen angket.. Setiap validator dan praktisi akan diberikan lembar validasi untuk memberikan tanda centang (✓) pada skala likert 1-4 sebagai berikut.

Skor 1 : Tidak Valid (tidak dapat digunakan)

Skor 2 : Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil validitas produk peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

Berdasarkan hasil persentase kemudian di kategorikan sesuai kriteria validasi produk sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

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

Berdasarkan tabel tersebut, media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria kevalidan produk sesuai dengan tabel tersebut yang mendapatkan persentase mulai dari 41% (Cukup Valid)-100% (Sangat Valid). Sehingga media pembelajaran dapat diterapkan pada peserta didik.

3. Interpretasi kepraktisan produk

Untuk memperkuat data dari hasil penelitian kevalidan maka, dilakukan uji kepraktisan produk pada peserta didik. Penilaian tersebut didapatkan berdasarkan data angket yang telah diperoleh. Berikut merupakan rumus kepraktisan produk.

$$\text{Persentase } (p) = \frac{\sum x \text{ (jumlah skor respon)}}{\sum xi \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

Selanjutnya nilai rata persentase yang diperoleh diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan yang sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan produk.²⁸ Kriteria tingkat kepraktisan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kepraktisan Produk

Kategori	Persentase
Sangat Praktis	86% - 100%
Praktis	76% - 85%
Cukup Praktis	60% - 75 %
Kurang Praktis	55% - 59%
Sangat Kurang Praktis	54%

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dikatakan praktis jika berada diantara persentase sebesar 60%-70% (Cukup praktis) – 86%-100% (Sangat praktis).

²⁸ Dedi Ariyansah, Lukman Hakim, and Rita Sulistyowati, "Pengembangan E-LKPD Praktikum Fisika pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phypox untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 173–181.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab sebelumnya telah dikemukakan bahwa penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), dengan menggunakan tahap uji validasi dan uji praktikalitas produk.

1. Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen wawancara guru dan angket peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sangat mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat mengefisienkan waktu dan tenaga. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat menefisienkan hasil belajar peserta didik.²⁹ Penggabungan permainan tradisional dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran, selain itu dapat menyehatkan tubuh karena menggerakkan seluruh anggota tubuh, dan menumbuhkan rasa solidaritas yang tinggi. *Setiawan*

²⁹ Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158.

dalam *Tety Nur Colifah* mengatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan potensi budaya lokal dengan materi pembelajaran akan mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.³⁰ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggabungkan unsur kebudayaan salah satunya permainan tradisional dapat menarik minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Berikut hasil wawancara Ibu Hasni selaku guru wali kelas III mengenai kebutuhan media pembelajaran peserta didik.

Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi?

Data 1

“ Kadang-kadang. Yang lebih sering hanya buku paket dan Alhamdulillah buku paket di kelas ini lengkap bahkan ada siswa yang mau foto kopi untuk dibawa pulang sendiri ”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 1 mengenai penggunaan media pembelajaran dijelaskan bahwa, penggunaan media pembelajaran di kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo lebih sering menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, dan para peserta didik berinisiatif untuk menduplikat buku paket untuk dipelajari secara individu.

Menurut Bapak/Ibu apakah Peserta didik akan tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran jika menggunakan media untuk menyampaikan materi?

³⁰ Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158.

Data 2

“Iya, pasti peserta didik lebih senang dan bersemangat selama proses pembelajaran jika terdapat media pembelajaran bervariasi. Namun, untuk penggunaan buku paket peserta didik belajar biasa-biasa saja.” (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 2 mengenai keaktifan penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan bahwa, peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sedangkan pada penggunaan media pembelajaran berupa buku paket proses pembelajaran peserta didik terlihat biasa saja.

Apakah Ibu merasakan keefektifan waktu dan tenaga dalam penggunaan media pembelajaran?

Data 3

“ Iya, saya merasakan perbedaan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku paket saya menghabiskan waktu lebih banyak dan saya merasa lelah saat menjelaskan materi karena saya menggunakan metode ceramah, berbeda pada saat penggunaan media pembelajaran berupa proyektor saya merasa pembelajaran lebih cepat selesai dan siswa juga lebih muda memahami karena telah diperlihatkan contoh atau peristiwa-peristiwa secara langsung melalui gambar ataupun video”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 3 mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan bahwa, penggunaan media buku paket dapat memaksimalkan waktu dan tenaga, sedangkan penggunaan media pembelajaran bervariasi dalam hal ini, yaitu penggunaan proyektor/LCD dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat mengefisienkan waktu dan tenaga.

Apakah Bapak/Ibu membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik?

Data 4

“ Iya, biasanya saya hanya menggunakan proyektor/LCD dan bisa di hitung jari saja saya menggunakan proyektor/LCD. Saya kurang mahir untuk membuat media yang menarik, bahkan saya biasa bingung memilih media apa yang digunakan”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara data 4 mengenai kebutuhan media pembelajaran bagi peserta didik dapat dijelaskan bahwa, guru merasa kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, namun, guru tetap mengoptimalkan penggunaan buku paket sebagai sumber pembelajaran utama dan media berupa proyektor/LCD sebagai bantuan sumber belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Apakah Bapak/Ibu merasakan keberhasilan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?

Data 5

“Iya, karena siswa merasa lebih bersemangat. Bahkan pada saat proses Tanya jawab siswa sampai rebutan untuk menjawab, dan dulu saya ingat sekali sampai ada siswa yang menangis karena mau mendapatkan lambang bintang dari proses pembelajaran tanya jawab”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 5 mengenai keberhasilan guru dalam penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan dalam menyampaikan materi karena terdapat respon timbal balik dari peserta didik

Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik dapat menjadi responden yang baik selama proses pembelajaran?

Data 6

“Iya, namun hanya beberapa siswa saja yang biasa memberikan respon. Biasanya untuk pembelajaran yang terdapat mata pelajaran IPS atau PpKN peserta didik lebih sering bertanya karena banyak kata baru yang baru mereka dengar misalnya interaksi, sosial, bhineka tunggal ika dan sebagainya”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 6 mengenai respon peserta didik selama proses pembelajaran dapat dijelaskan bahwa peserta didik selalu aktif bertanya saat menemukan teks bacaan yang terdapat kata atau kalimat yang kurang jelas, dan menemukan kata yang baru pertama kali di dengar atau di baca.

Bagaimana hasil belajar peserta didik saat Bapak/Ibu menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran?

Data 7

“Hasil pembelajarannya baik. Bagi yang cepat menangkap materi biasanya lebih cepat selesai dalam mengerjakan tugas individu dan begitupun sebaliknya”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 7 mengenai hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam mencapai hasil yang lebih memuaskan.

Apakah dengan menggunakan media dalam proses mengajar Bapak/Ibu dapat menyampaikan materi secara kompleks?

Data 8

“Iya, penggunaan media dalam proses pengajaran dapat sangat membantu dalam menyampaikan materi yang kompleks dan lebih efektif. Sesuai rpp jadi satu hari akan selesai satu pembelajaran. tapi biasanya ada tugas individu yang harus diselesaikan dirumah”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 8 mengenai penggunaan media dalam menyampaikan materi secara kompleks dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi proses belajar, dan dapat menyampaikan materi secara kompleks.

Apakah peserta didik memahami materi yang disampaikan Bapak/Ibu jika menggunakan media pembelajaran?

Data 9

“Jika menggunakan media yang menarik maka minat belajar siswa lebih tinggi. Namun jika hanya pada buku paket siswa belajar biasa-biasa saja”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 9 mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat dijelaskan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga minat belajar peserta didik meningkat

Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran diluar kelas?

Data 10

“Pernah, Misal, pada materi yang terdapat mata pelajaran Olahraga. Siswa merasa senang jika belajar diluar kelas tapi karena saya juga sudah tidak bisa mengajar diluar kelas karna umur sudah lumayan jadi saya cuman melakukan didalam kelas”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 10 mengenai pembelajaran diluar kelas dapat dijelaskan bahwa guru melakukan pembelajaran diluar kelas jika terdapat mata pelajaran olahraga, selain dari itu guru tidak melakukan pembelajaran diluar kelas karena merasa kewalahan.

Apa saja kesulitan Bapak/Ibu dapatkan saat menyampaikan materi?

Data 11

“Saya merasa tidak sulit karena sudah mendalami RPP terlebih dahulu, namun belum tentu dengan saya memahami materi saya dapat menyampaikannya secara baik dan dapat diterima secara maksimal”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 11 mengenai kesulitan guru dalam menyampaikan materi dapat dijelaskan bahwa guru tidak merasa kesulitan karena memahami materi cukup baik dan memiliki rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sebelumnya, namun hal tersebut tidak dapat menentukan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan belajar sambil bermain?

Data 12

“Tidak pernah, tapi untuk belajar dengan situasi kelas yang lebih santai pernah, contohnya pada saat mengajak siswa membuat kerajinan atau belajar menjaga tanaman. Jadi siswa menyediakan wadah bekas untuk menanam bunga dan untuk bunganya siswa bawa masing-masing”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 12 mengenai kegiatan belajar sambil bermain dapat dijelaskan bahwa guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, namun untuk menciptakan suasana yang lebih santai guru berinisiatif untuk mengajak peserta didik melakukan kerajinan atau merawat tumbuhan.

Bagaimana rata-rata kemampuan bernalar peserta didik selama proses pembelajaran?

Data 13

“Berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya masing-masing, terutama bagi peserta didik yang tiga orang sangat sulit dalam membaca dan orangnya juga itu cenderung pendiam. Selanjutnya, untuk yang agak paham namun masih mengejah terdapat lima dan selebihnya itu sudah mampu bernalar”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 13 mengenai kemampuan bernalar peserta didik dapat dijelaskan bahwa kemampuan bernalar peserta didik sangat bervariasi, hal tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik salah satunya karakter peserta didik.

Apakah Bapak/Ibu pernah mengarahkan peserta didik dalam menarik kesimpulan?

Data 14

“Iya sering, awalnya saya mengarahkan mereka untuk mengamati materi selanjutnya memberikan gambaran tentang suatu kejadian yang masih berhubungan dengan materi lalu memberikan kesempatan bagi mereka untuk menjelaskan kembali apa yang mereka pahami dari materi hari ini”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 14 mengenai cara guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dapat dijelaskan bahwa guru selalu mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari suatu teks bacaan dengan cara menjelaskan suatu peristiwa yang menyangkut pada kehidupan sehari-hari lalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kembali berdasarkan versi yang dipahami.

Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional?

Data 15

“Belum pernah, Namun saya biasa mendapati peserta didik bermain engklek, galacang, dan lompat tali pada jam istirahat”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 15 mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam dijelaskan bahwa guru belum pernah melakukan atau membuat media pembelajaran dengan menggabungkan unsur permainan tradisional, namun guru selalu mendapati peserta didik bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah pada jam istirahat.

Apakah Bapak/Ibu biasa mendapatkan peserta didik yang memiliki sifat tidak mau mengalah?

Data 16

“Iya, biasanya itu terjadi kalau kerja kelompok. Tapi saya jarang melakukan pembelajaran kelompok karena melihat situasi kayaknya siswa juga sangat sulit sekali diatur dan biasanya suka memilih teman”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 16 mengenai karakter atau sifat peserta didik yang tidak mau mengalah dapat dijelaskan bahwa karakter atau sifat peserta didik yang tidak mau mengalah biasa terjadi pada proses belajar kelompok.

Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi sifat peserta didik yang tidak mau mengalah?

Data 17

“Memberikan pendekatan khusus. Seperti mendengarkan penjelasan siswa dan mengajarkan siswa cara mengungkapkan pendapat atau menerima pendapat dengan baik”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 17 mengenai cara mengatasi sifat peserta didik yang tidak ingin mengalah dapat dijelaskan bahwa guru melakukan pendekatan dalam mencoba memahami perspektif peserta didik, termasuk mendengarkan dan membantu peserta didik dalam mengungkapkan dan menerima pendapat dengan baik.

Apakah peserta didik pernah bermain selama proses pembelajaran?

Data 18

“Sering, karena memang itu hal yang lumrah bagi anak, sebentar ditegur beberapa menit kemudian ribut lagi. Tapi ada juga yang jika ditegur langsung diam, dan untuk anak yang tidak mau diam itu biasanya yang memang aktif sekali tak jarang juga mengganggu temannya yang lain”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 18 mengenai peserta didik yang bermain selama proses pembelajaran dapat dijelaskan bahwa peserta didik selalu bermain di dalam kelas selama proses pembelajaran, dan tidak jarang dari mereka mengganggu peserta didik lain yang fokus belajar.

Apakah Bapak/Ibu pernah membimbing peserta didik dalam berfikir kritis?

Data 19

“Kalau berfikir kritis itu kembali lagi tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik. Tapi untuk selama ini saya biasa memberikan contoh sebuah masalah dan memecahkan masalah tersebut ”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 19 mengenai bimbingan guru dalam mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dapat dijelaskan bahwa

guru memberikan contoh permasalahan dan mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah tersebut.

Apakah peserta didik selalu menanggapi materi pelajaran?

Data 20

“Tidak, peserta didik tidak selalu menanggapi materi pembelajaran, respon peserta didik terhadap materi sangat berbeda-beda tergantung dari karakter peserta didik. Untuk yang pemalu biasanya tidak antusias dalam menanggapi materi pembelajaran.”(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 20 mengenai tanggapan peserta didik terhadap materi pelajaran dapat dijelaskan bahwa peserta didik peserta didik tidak selalu merespon materi pembelajaran dengan antusias. Respon peserta didik terhadap materi sangat bervariasi dan dipengaruhi beberapa faktor, yaitu gaya belajar, pengalaman belajar, karakteristik, minat belajar, dan sebagainya.

Apakah Bapak/Ibu selalu membiarkan peserta didik untuk menyampaikan pendapat?

Data 21

“Iya sering, biasa saya memberikan sedikit gambaran lalu peserta didik menyampaikan pendapatnya. Membiarkan peserta didik untuk berpendapat itu merupakan suatu penghargaan bagi peserta didik sendiri, biasa peserta didik merasa telah diperhatikan lebih dengan memberikan peluang untuk berpendapat ”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 21 mengenai peserta didik dalam menyampaikan pendapat dapat dijelaskan bahwa membiarkan peserta didik dalam berpendapat merupakan salah satu aspek untuk melibatkan peserta didik untuk aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika terdapat peserta didik yang selalu berfikir kritis dan bahkan berkhayal yang tidak-tidak?

Data 22

“Yah namanya anak-anak pasti suka berkhayal tapi untuk itu saya sebagai guru akan mengarahkan ke hal yang lebih nyata seperti menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi ajar”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 22 mengenai peserta didik yang selalu berfikir kritis dan bahkan berkhayal yang tidak-tidak dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang selalu berfikir kritis dan berimajinasi kuat, termasuk dalam berkhayal yang tidak-tidak merupakan pemikiran imajinasi kreatif namun guru selalu memberikan perbedaan mengenai khayalan dan realita dengan cara menjelaskan sesuatu yang berhubungan dengan pengalaman peserta didik.

Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan refleksi kepada peserta didik?

Data 23

“Biasanya saya memulai pembelajaran dengan memberikan motivasi atau semangat, jika akhir pembelajaran saya kadang-kadang memberikan teka teki berupa pertanyaan terbuka mengenai materi yang telah dipelajari”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 23 mengenai refleksi peserta didik dapat dijelaskan bahwa guru menggunakan pertanyaan terbuka untuk melakukan refleksi pembelajaran seperti menanyakan kembali hal yang diketahui selama proses pembelajaran.

Bagaimana Cara Bapak/Ibu mengatasi peserta didik yang kurang mampu membaca?

Data 24

“Setiap peserta didik memiliki kemampuan membaca yang berbeda-beda, ada yang lambat, dan ada yang cepat untuk itu saya menawarkan bimbingan belajar pada peserta didik yang kemampuan membacanya lambat, bimbingan baca yang selama ini saya terapkan alhamdulillah dari delapan peserta didik yang lambat membaca ada lima yang sudah lumayan lancar, dan sekarang tinggal tiga orang lagi yang betul-betul membutuhkan bimbingan membaca”. (Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 24 mengenai cara guru dalam mengatasi kemampuan baca peserta didik yang lambat dapat dijelaskan bahwa kemampuan baca peserta didik sangat bervariasi sehingga bagi peserta didik yang memiliki kemampuan membaca sangat lambat akan diberikan bimbingan tambahan setelah jam pelajaran selesai, guru menerapkan metode tersebut sudah lama.

Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan belajar berkelompok?

Data 25

“Pernah, namun hanya beberapa kali dan mungkin bisa dihitung jari kalau saya melakukan pembelajaran kelompok”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 25 mengenai kegiatan belajar kelompok dapat dijelaskan bahwa guru jarang melakukan kegiatan belajar kelompok.

Bagaimana tanggapan peserta didik saat melakukan kegiatan berkelompok?

Data 26

“Pasti berbeda-beda ada yang merasa senang, dan ada yang cemas tergantung dari karakter peserta didiknya. Saat belajar kelompok ada peserta didik yang terlibat aktif, dan selalu menjadi pusat perhatian sehingga peserta didik yang lain kurang percaya diri”.(Hasni)

Berdasarkan hasil wawancara pada data 26 mengenai tanggapan peserta didik saat belajar kelompok dapat dijelaskan bahwa peserta didik menyukai kegiatan belajar kelompok. Bagi peserta didik yang kategori pintar biasa lebih berkontribusi dalam kelas dan hal tersebut membuat pesertan didik yang lambat dalam memahami materi biasanya kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Menurut *Hidayatullah* dalam *Tety Nur Cholifah* mengatahakan bahwa tersedianya media pembelajaran membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah, serta hasil belajar peserta didik lebih meningkat.³¹ Media pembelajaran dapat mengefisienkan waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut *Irwandi* dalam *Tika Violita* mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, tenaga dan ruang bagi guru maupun peserta didik.³² Jadi, pengaruh media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting, hal ini ditunjukkan dengan hasil wawancara guru yang mengatakan bahwa menggunakan media berupa proyektor/LCD sangat mempengaruhi waktu, tenaga, dan ruang sehingga guru merasa lebih efisien pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sebuah inovasi dalam proses

³¹ Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158.

³² Tika, V. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

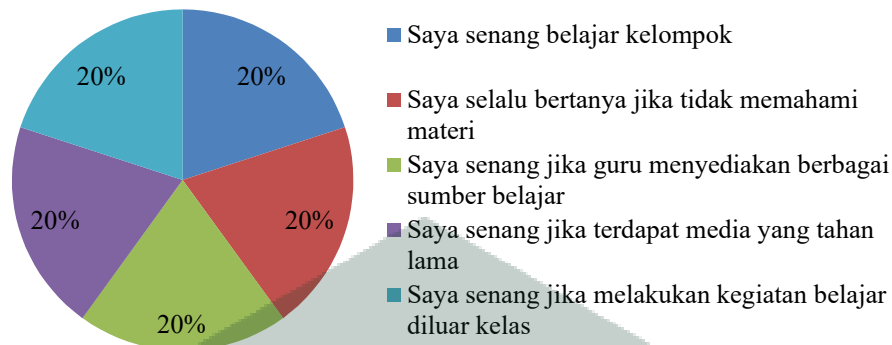
pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik.

Hasil angket peserta didik yang dapat dilihat sebagai berikut.



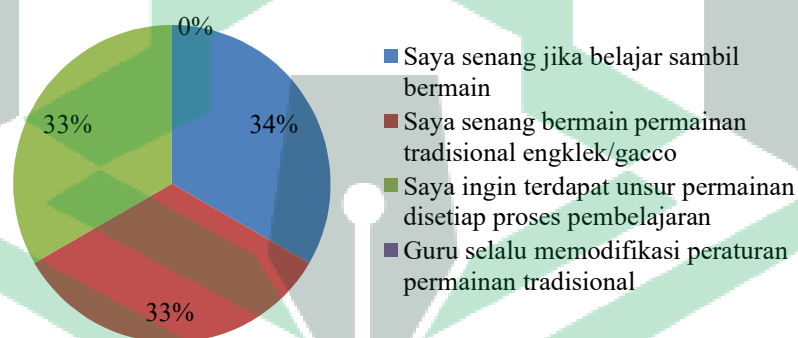
Gambar 4.1 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram hasil angket peserta didik dapat dijelaskan bahwa 23% peserta didik menyatakan bahwa guru selalu menggunakan media dalam penyampaian materi, 22% peserta didik senang jika guru menggunakan media selama proses pembelajaran, 22% peserta didik senang proses pembelajaran selesai tepat waktu, 22% peserta didik senang jika media pembelajaran sangat bervariasi, dan 11% peserta didik tertarik dengan suasana kelas yang meriah.



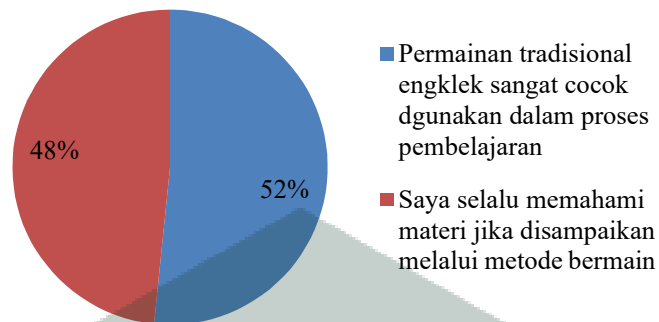
Gambar 4.2 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan diagram tersebut dapat dijelaskan bahwa 20% peserta didik senang belajar kelompok, 20% peserta didik selalu bertanya jika tidak memahami materi pembelajaran, 20% peserta didik senang jika guru menyediakan berbagai sumber belajar, 20% peserta didik senang jika terdapat media yang bertahan lama, dan 20% peserta didik senang jika kegiatan belajar dilakukan diluar kelas.



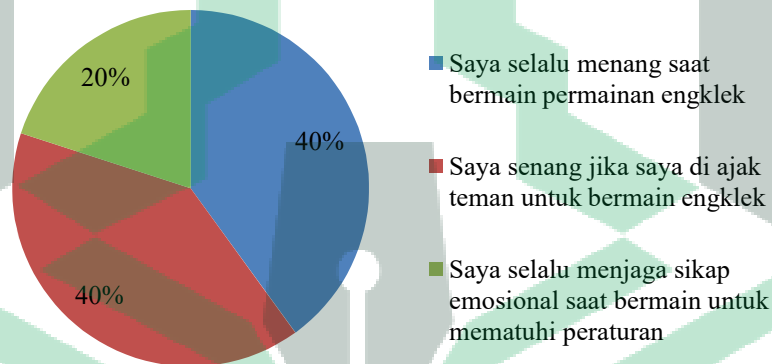
Gambar 4.3 Gambar Hasil Anget Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram tersebut dijelaskan bahwa, 34% peserta didik senang jika belajar sambil bermain, 33% peserta didik senang bermain permainan tradisional *gacco*, 33% peserta didik ingin terdapat permainan pada setiap proses pembelajaran, dan 0% peserta didik menyatakan bahwa guru memodifikasi peraturan permainan tradisional.



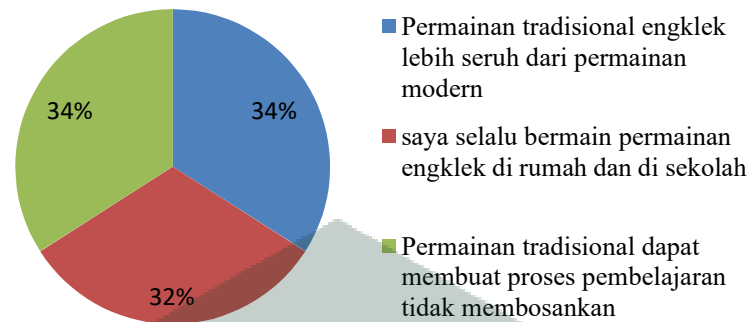
Gambar 4.4 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan tabel diagram tersebut dijelaskan bahwa 52% peserta didik mengatakan bahwa permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, dan 48% peserta didik memahami materi jika disampaikan melalui metode bermain.



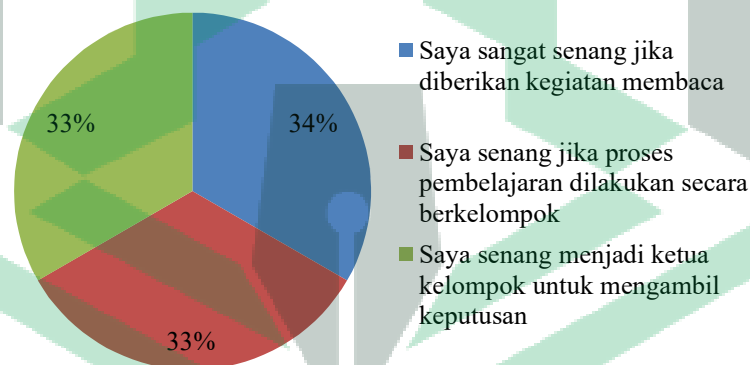
Gambar 4.5 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram hasil angket peserta didik dapat dijelaskan bahwa, 40% peserta didik selalu menang saat bermain permainan tradisional engklek, 40% peserta didik merasa senang jika di ajak teman untuk bermain engklek, dan 20% peserta didik mampu menjaga sikap emosional saat bermain untuk mematuhi peraturan.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan 34% peserta didik mengakui bahwa permainan tradisional engklek lebih seruh dari pada permainan modern, 32% peserta didik selalu bermain engklek dilingkungan rumah dan sekolah, dan 34% peserta didik mengatakan bahwa permainan tradisional dapat membuat proses pembelajaran tidak membosankan.



Gambar 4.7 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan Gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa 34% peserta didik sangat senang jika diberikan kegiatan membaca. 33% peserta didik senang jika proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok, dan 33% peserta didik senang jika menjadi ketua kelompok untuk mengambil kesimpulan tanpa mengesampingkan kerjasama.

Berdasarkan hasil angket peserta didik tersebut dapat dijelaskan bahwa, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bertahan lama dan tidak membosankan, peserta didik menginginkan proses pembelajaran yang terdapat unsur permainan tradisional engklek, dan peserta didik sangat menyukai kegiatan membaca dan belajar kelompok. Peserta didik selalu memainkan permainan engklek di lingkungan rumah, dan sekolah. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara guru yang selalu mendapati sebagian peserta didik bermain engklek di lingkungan sekolah dan mendapati peserta didik berada di pojok baca kelas pada jam istirahat.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain produk dilakukan melalui dua tahapan, yaitu menentukan bahan yang digunakan dan merancang produk dengan menerapkan permainan tradisional engklek, seperti menentukan bahan dan beberapa komponen kebutuhan yang sesuai dengan pemilihan materi yang dipilih. Pada tahap perancangan, peneliti melakukan desain produk dengan menggunakan aplikasi canva.

Tahap perancangan media pembelajaran dengan menggabungkan permainan tradisional engklek, yaitu:

- a. Pemilihan materi (Tema 8 Praja muda karena, Subtema 2 Aku anak mandiri, Pembelajaran 6, dan Muatan terpadu Bahasa Indonesia, PpKN, Matematika),
- b. Pemilihan komponen isi (Jenis dan ukuran teks, warna dan animasi/gambar),
- c. Memodifikasi peraturan dan tata cara permainan tradisional engklek.

Tahap pembuatan kartu pertanyaan sesuai dengan pemilihan materi, yaitu:

- a. Pemilihan komponen isi (Jenis dan ukuran teks, warna, dan animasi/gambar),
- b. Membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang dipilih,
- c. Pemilihan ukuran kartu (Panjang dan lebar),
- d. Laminating kartu agar tidak mudah rusak dan mampu bertahan lama.

Adapun tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran, yaitu:

- a. Tujuan pembelajaran tercapai secara menyeluruh,
- b. Melatih motorik kasar anak,
- c. Memperkuat pemahaman literasi baca peserta didik,
- d. Memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

Spesifikasi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek, sebagai berikut.

- a. Permainan engklek berbentuk spanduk.
- b. Ukuran media pembelajaran 238 x 250 cm.
- c. Terdapat buku panduan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang memuat penggunaan permainan, tata cara permainan, dan spesifikasi produk. Buku berukuran A5 (14 x 20 cm).
- d. Engklek dalam permainan engklek menggunakan penghapus elastis.
- e. Terdapat kartu pertanyaan sebanyak 18 lembar yang berukuran 10 x 6 cm.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah produk selesai dirancang. Selanjutnya dilakukan tahap penyusunan format dari pemilihan komponen-komponen produk, dan selain itu dilakukan uji

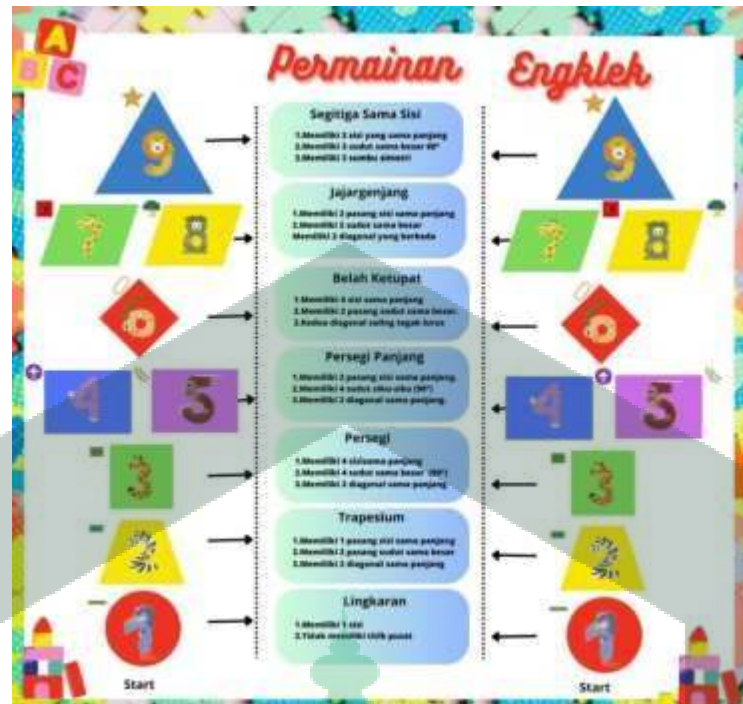
validasi produk yang melibatkan tiga validator yakni validator media, validator materi dan validator bahasa. Tahap ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini masukan dari setiap validator dijadikan panduan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta melihat atau mengecek produk yang dirancang mulai dari tampilan, tulisan, tata letak, keserasian warna hingga penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI.

Beikut tata Cara Permainan Tradisional Engklek.

1. Membentuk 2 (Dua) tim dengan 9 (Sembilan) peserta.
2. Memilih 1 (Satu) peserta menjadi ketua tim.
3. Setiap tim mendapatkan 9 (Sembilan) kartu, kartu tersebut dipegang oleh ketua tim.
4. Bermain secara bersamaan pada kotak engklek masing-masing.
5. Menentukan peraturan bermain, sebagai berikut.
 - a. Waktu bermain maksimal 10 menit.
 - b. Melompat menggunakan satu kaki.
 - c. Tidak diperbolehkan menginjak garis tepi.
 - d. Pelemparan engklek dilakukan oleh ketua tim sebanyak 3 (Tiga) kali, jika gagal mendarat pada kotak pertama maka digantikan dengan anggota tim yang lain.
6. Setelah engklek masuk ke kotak pertama maka pemain melompat pada kotak kedua menggunakan satu kaki, lalu kartu pertanyaan yang telah dibagikan sebelumnya diberikan kepada teman kelompok yang berada di belah kiri.

7. Bagi peserta kelompok yang mendapatkan kartu pertanyaan, segera menjawab pertanyaan di kertas yang ia pegang. Setelah sudah menjawab, maka pemain utama melangkah ke kotak serikutnya, yaitu kotak ke tiga.
8. Setelah pemain utama berada pada kotak ke tiga maka hal yang dilakukan sama dengan sebelumnya, yaitu memberikan satu kartu pertanyaan kepada anggota tim untuk dijawab di kertas yang telah diberikan sebelumnya.
9. Selanjutnya melangkah pada kotak berikutnya, dan melakukan hal yang sama hingga pada kotak terakhir, yaitu kotak ke sembilan. Setelah sampai pada kotak sembilan pemain utama bisa melangkah keluar spanduk.
10. Jika ingin mengumpulkan jawaban tersebut maka ketua tim/pemain utama harus menghapalkan Pancasila.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang di desain menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dikembangkan dengan tujuan menarik perhatian peserta didik saat belajar dan membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran maka perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang belum pernah dilihat dan dilakukan peserta didik, yaitu menerapkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Berikut merupakan desain media Pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

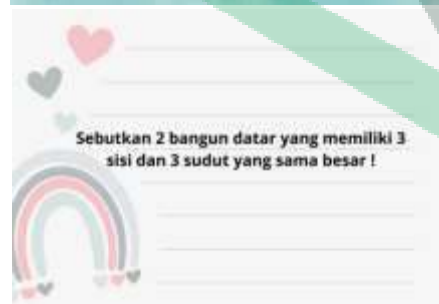
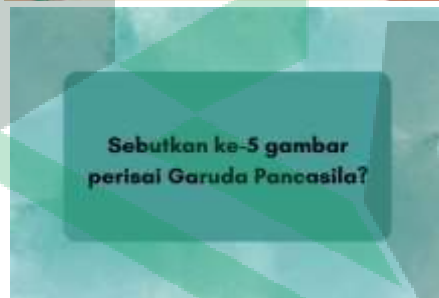


Gambar 4.8 Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan merupakan permainan tradisional engklek yang dikemas secara *modern* dan praktis.

Selanjutnya desain kartu pertanyaan dapat dilihat sebagai berikut.







Gambar 4.9 Kartu Pertanyaan

Berdasarkan gambar tersebut dijelaskan bahwa kartu pertanyaan memuat materi pembelajaran, dan di desain dengan bermacam *background* agar tampilan kartu tidak terlihat monoton.

Berikut kelebihan dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

- Memuat materi pelajaran.
- Dikemas secara modern, dan praktis,
- Media dapat digunakan didalam ruangan dan diluar ruangan.
- Media lebih menarik karena terdapat berbagai warna dan animasi.

Berikut hasil uji validasi dan hasil uji praktikalitasmedia pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

A. Tahap Uji Validasi Media Pembelajaran

1) Hasil Validasi Media

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Uji Validasi Oleh Validator Media

No.	Aspek yang dinilai	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori
A. Kualitas Media			
1.	Tampilan	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
2.	Kualitas animasi gambar	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
3.	Komponen warna	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
4.	Jenis dan ukuran teks	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
B. Aspek Bahasa			
1.	Kesesuaian dengan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
2.	Kejelasan tata cara bermain	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
3.	Penggunaan bahasa secara efektif dan Efisien	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	V
	Jumlah Keseluruhan	$p = \frac{26}{28} \times 100 = 93\%$	SV

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa, jumlah keseluruhan diperoleh rata-rata 93% dengan jumlah skor yang diperoleh 26 dan skor maksimal 28 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid

2) Hasil Validasi Materi

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Uji Validasi Oleh Validator Materi

No.	Aspek yang dinilai	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori
B. Aspek Materi			
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan penjelasan isi materi	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
3.	Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
5.	Media pembelajaran cocok digunakan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
6.	Kejelasan penyajian materi	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
C. Aspek Bahasa			
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah baik dan benar	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
2.	Bahasa Indonesia yang digunakan efektif dan efisien	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V

Lanjutan tabel berikutnya

3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
	Jumlah Keseluruhan	$p = \frac{34}{36} \times 100 = 94\%$	SV

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa skor penilaian diperoleh rata-rata 94% dengan jumlah skor yang diperoleh 34 dan skor maksimat 36 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

3) Hasil Validasi Bahasa

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Uji Validasi Oleh Validator Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori
1.	Ketepatan struktur kalimat	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
2.	Keefektifan kalimat	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
3.	Kebakuan istilah	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
4.	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual peserta didik	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
5.	Kesesuaian dengan tingkat emsional peserta didik	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SV
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
7.	Ketepatan tata bahasa	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V

Lanjutan tabel berikutnya

8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3 $p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	V
	Jumlah Keseluruhan	$p = \frac{27}{32} \times 100 = 84\%$	SV

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa skor penilaian rata-rata 84%. Dengan skor yang diperoleh 27 dan skor maksimal 32 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat Valid.

4) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

a) Hasil Validasi Evaluasi Praktikalitas Guru

Tabel 4.5 Validasi Praktikalitas Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
1.	Informasi yang diperoleh	4 $p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SP
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4 $p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P
3.	Butiran-butiran instrumen mudah dijawab narasumber	4 $p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P
4.	Butiran-butiran instrumen dapat memenuhi kebutuhan produk yang dikembangkan	3 $p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	SP
5.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian	3 $p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	SP
6.	Aspek yang diamati berisi gagasan lengkap	4 $p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P

Lanjutan tabel berikutnya

7.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	P
8.	Pengumpulan informasi yang dicarimelalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	P
	Jumlah Keseluruhan	$p = \frac{29}{32} \times 100 = 90,6\%$	SP

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa hasil uji validasi atas instrumen prktikalitas guru memenuhi kriteria praktis dengan kategori sangat praktis persentase sebesar 90,6%.

b) Hasil Validasi Evaluasi Praktikalitas Peserta Didik

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
1.	Informasi yang diperoleh	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	SP
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P
3.	Butiran-butiran instrumen mudah dijawab narasumber	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	P

Lanjutan tabel berikutnya

4.	Butiran-butiran instrumen dapat memenuhi kebutuhan produk yang dikembangkan	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	SP
5.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	SP
6.	Aspek yang diamati berisi gagasan lengkap	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P
7.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan	$p = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	P
8.	Pengumpulan informasi yang dicarimelalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran	$p = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	P
	Jumlah Keseluruhan	$p = \frac{28}{32} \times 100 = 87,5\%$	SP

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa hasil uji validasi atas instrumen praktikalitas peserta didik memenuhi kriteria praktis dengan kategori sangat praktis persentase sebesar 87,5%.

5) Revisi Hasil Uji Validasi



Setelah mendapatkan penilaian dari para validator ,langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Revisi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

No.	Validator	Saran
1.	Validator Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tata cara bermain harus berkaitan dengan penguatan pemahaman literasi baca 2. Tampilan sampul pada buku panduan sesuai dengan permainan yang di pilih 3. Variasi warna
2.	Validator Materi	-
3.	Validator Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsisten dalam penggunaan ejaan yang benar

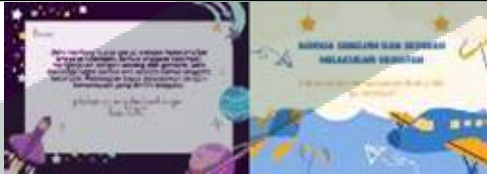
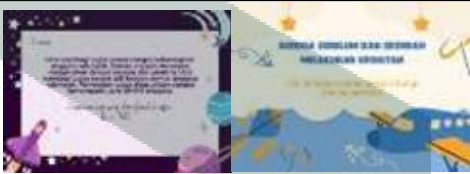




. Sebelum produk dapat dikatakan valid dari validator, maka peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan validator sebelumnya. Adapun berbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan kritik dari para validator, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Buku Panduan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran yang belum direvisi tidak terdapat materi didalam media, sedangkan media yang telah melakukan revisi atas saran dari validator maka media yang dikembangkan telah terdapat materi didalamnya dan terlihat lebih menarik dari sebelumnya.

Tabel 4.9 Revisi Sebelum dan Sesudah Kartu Pertanyaan

Sebelum	Sesudah
	
Pertanyaan diawali huruf kecil	Pertanyaan diawali huruf kapital
	
Kurang huruf H Pada kata Bhineka	Penambahan huruf H pada kata Bhineka
	
Kurang kata lambang pada pertanyaan	Penambahan kata lambang pada pertanyaan

Lanjutan tabel berikutnya



Awalan huruf kecil dan kurang Huruf B pada kata bangun

Awalan huruf kapital dan penambahan huruf B pada kata bangun

Berikut hasil revisional buku panduan media pembelajaran.

Tabel 4.10 Revisi buku panduan

Sebelum	Sesudah
<p>Terdapat permainan tradisional lain</p>	<p>Hanya permainan tradisional engklek</p>
<p>Kurang Tujuan dan Sasaran Penulisan</p>	<p>Penambahan Tujuan dan Sasaran Penulisan</p>

Lanjutan tabel berikutnya

Penulisan kata symbol- simbol

Perbaikan kata simbol-simbol

Penulisan singkatan lkpd menggunakan huruf kecil

Penulisan singkatan LKPD menggunakan huruf kapital

Cara bermain belum terarah

Memodifikasi tata cara bermain

The image displays six examples of educational materials, likely lesson plans or worksheets, arranged around a central green geometric shape. Each example is accompanied by a descriptive label. The labels are: 'Penulisan kata symbol- simbol', 'Perbaikan kata simbol-simbol', 'Penulisan singkatan lkpd menggunakan huruf kecil', 'Penulisan singkatan LKPD menggunakan huruf kapital', 'Cara bermain belum terarah', and 'Memodifikasi tata cara bermain'. The central shape is a large green outline of a fountain pen nib, pointing downwards.



Tulisan garuda pancasila



Memperbaiki tulisan “Garuda Pancasila”

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa peneliti melakukan revisi sesuai saran dari validator, setelah melakukan revisi pada buku panduan maka sudah dapat dikatakan valid dan dapat digunakan secara langsung.

B. Tahap Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk kepada subjek, yaitu peserta didik kelas III di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo yang berjumlah 16 orang.. Tahap uji paktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Uji coba produk dilakukan dengan memperkenalkan produk terlebih dahulu lalu melakukan uji coba secara langsung.

1) Hasil Uji Peaktikalitas Guru

Tabel 4.11 Hasil Uji Praktiklitas Guru

No.	Nama Perespon	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori
1.	Hasni, S.Pd.	$p = \frac{46}{48} \times 100\% = 95\%$	SP

Berdasarkan data hasil praktikalitas dari praktisi, yaitu guru wali kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

2) Hasil Uji Peaktikalitas Peserta Didik

Tabel 4.12 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No.	Nama Perespon	$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori
1.	AN	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
2.	A	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
3.	AB	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
4.	AF	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
5.	AN	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
6.	BH	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
7.	DA	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
8.	F	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
9.	FS	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
10.	JR	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP

Lanjutan tabel berikutnya

11.	KD	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
12.	LZ	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
13.	MA	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
14.	MB	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
15.	MH	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
16.	MI	$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP
Jumlah Keseluruhan		$p = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$	SP

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil uji praktikalitas secara terbatas kepada 16 peserta didik dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase yang sempurna yaitu 100%. Berdasarkan kategori praktis maka uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan tradisional berbentuk spanduk. Penelitian ini merupakan penelitian penembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri beberapa tahapan, sebagai berikut: (1) Tahap Analisis (*analysis*), peneliti memperoleh informasi tentang analisis kebutuhan, (2) Tahap Perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti mulai melakukan perancangan awal sesuai dengan informasi yang didapatkan pada tahap analisis kebutuhan, (3) Pengembangan (*development*), setelah melakukan

perancangan awal produk, selanjutnya dilakukan penyusunan komponen perancangan lalu melakukan uji validasi produk yang dikembangkan oleh para validator sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek, (4) Penerapan (*Implement*), setelah produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan maka dilakukan uji coba secara langsung kepada subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Setelah menerapkan atau melakukan uji coba produk maka selanjutnya dilakukan uji praktikalitas produk, peneliti membagikan angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan, dan (5) Evaluasi (*Evaluate*, peneliti melakukan tahap evaluasi formatif yang didapatkan dari hasil uji validitas produk untuk mengetahui umpan balik dari produk dan melakukan revisi berdasarkan saran dari para validator.

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III

Sebelum melakukan perancangan awal pada media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti berupa wawancara guru dan pemberian angket pada peserta didik, dari hasil yang didapatkan pada tahap analisis kebutuhan, yaitu peserta didik tertarik pada media pembelajaran yang bergambar, memiliki banyak warna yang bervariasi, peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan suasana bermain, peserta didik menyukai permainan tradisional, peserta didik lebih menyukai pembelajaran kelompok.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk menciptakan pengalaman belajar yang belum pernah dijumpai peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek lebih menarik minat belajar pada peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang relevan, menurut *Lisda Wahyuni* bahwa media pembelajaran yang menarik dan bersifat menyenangkan akan berdampak pada minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman dalam materi pembelajaran.³³ Hal ini diperkuat oleh *Tika Violita* menyatakan bahwa desain media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan kembangkan kemampuan peserta didik.³⁴ Jadi, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara guru dan pemberian angket peserta didik dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggabungkan unsur permainan tradisional dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari angket peserta didik menyatakan bahwa peserta didik menyukai kegiatan membaca dan belajar kelompok.

³³ Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak pada Manusia", *Metode Penelitian Kualitatif*, No. 17 (2017):43.

³⁴ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

2. Desain Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Memperkuat Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III

Perancangan desain media pembelajaran berbasis permainan tradisional dilakukan sesuai dengan hasil dari analisis kebutuhan, untuk memperoleh media pembelajaran yang tepat maka peneliti membuat struktur/bagan terlebih dahulu. Setelah itu, Peneliti merancang keaslian media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Penyajian materi pada media pembelajaran di desain dengan menggabungkan animasi menarik sehingga menimbulkan kemenarikan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Pemilihan permainan tradisional tidak dipilih secara acak melainkan melihat pengalaman pribadi peserta didik dengan rasa sukanya terhadap beberapa permainan tradisional seperti permainan engklek. Sejalan dengan pendapat *Tika Violita* menyatakan bahwa permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan yang sangat digemari oleh masyarakat dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.³⁵ Permainan tradisional dapat meningkatkan literasi baca pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat *Tety Nur Cholifah* bahwa dalam meningkatkan literasi baca pada peserta didik harus melalui dengan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan misalnya dengan menggabungkan unsur permainan dalam menyampaikan materi.³⁶ Berdasarkan pernyataan tersebut dijelaskan bahwa dalam merancang media pembelajaran tahapan awal yang harus

³⁵ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

³⁶ A. Cholifah, T. N., & Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39-46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

dilakukan yaitu memilih materi, memilih komponen isi (warna, bentuk, dan jenis teks), memilih *background*, memilih permainan tradisional yang tepat, memodifikasi tata cara permainan tradisional, dan memilih bahan spanduk. Selanjutnya, merancang kartu pertanyaan dengan memilih komponen isi (warna, jenis dan bentuk teks), memilih *background*, menyusun pertanyaan sesuai dengan materi, dan melakukan laminating pada kartu pertanyaan agar tidak mudah rusak.

Peneliti memilih permainan tradisional engklek dalam menyampaikan materi pembelajaran karena permainan tradisional engklek sangat efektif dalam meningkatkan literasi baca peserta didik selain itu permainan tradisional engklek selalu dimainkan peserta didik pada jam istirahat. Permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dapat mengefektifkan proses pembelajaran karena bersifat menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat *Tika Violita* yang mengatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang terdapat unsur permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan membaca peserta didik sehingga secara tidak langsung proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.³⁷ Berdasarkan hal tersebut dijelaskan bahwa permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena bersifat menyenangkan.

Tahap selanjutnya, menggabungkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dengan materi yang dipilih sebelumnya. Tahap terakhir yaitu menyusun soal-soal sesuai dengan materi pembelajaran yang dipilih

³⁷ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

sebelumnya yaitu tema 8 tepatnya pada subtema 2 pembelajaran ke 6 dengan membuat kartu pertanyaan.

3. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Menkuatkan Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III

Sebelum media pembelajaran digunakan pada kelompok terbatas terlebih dahulu melakukan uji validasi oleh validator. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika media tersebut telah diterima oleh para penggunanya. Suatu produk dikatakan valid jika memenuhi kriteria valid dan telah mencapai tujuan yang sudah dikehendaki. Sesuai pendapat *Tety Nur Cholifah* bahwa produk yang dikatakan valid mampu diterima secara baik oleh penggunanya dan memiliki kemampuan dalam menjalankan produk tersebut.³⁸ Oleh karena itu, uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan produk dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional masuk pada kategori valid. Validator media mendapatkan persentase valid sebesar 93% (Sangat valid). Validator materi memperoleh persentase sebesar 94% (Sangat valid). Validator bahasa memperoleh persentase sebesar 84% (Sangat valid). Hasil validasi dari validator rata-rata mendapatkan persentase 90,33% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. Hal tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh *Lisda Wahyuni* yang memperoleh

³⁸ A. Cholifah, T. N., & Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39–46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

hasil validasi sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan secara langsung.³⁹ Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh *Tika Violita*. Juga memiliki kesamaan dengan hasil rerata uji validasi sebesar 96% memenuhi kriteria valid.⁴⁰ Sesuai dengan hal tersebut hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti berada pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijawabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80-100 %, sehingga media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang di kembangkan dinyatakan valid.

4. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Memperkuat Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III

Media pembelajaran yang telah divalidasi dan dinyatakan telah valid oleh para validator. Kemudian dilakukan uji coba kepraktisan kepada subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo yang berjumlah 16 orang.

1) Hasil Uji Praktikalitas Guru

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh ibu Hasni, S.Pd. selaku wali kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Pada lembar angket uji praktikalitas guru terdiri dari 4 indikator yang terdapat 12 butir aspek yang

³⁹ Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak pada Manusia", *Metode Penelitian Kualitatif*, No. 17 (2017):43.

⁴⁰ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

diamati dan harus dijawab oleh guru setelah melihat secara langsung uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru memperoleh persentase sebesar 95% (Sangat praktis). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh *Tika Violita* yang memperoleh hasil dari uji kepraktisan sebesar 97,22% memenuhi kategori Praktis.⁴¹ Lebih lanjut, *Tety Nur Cholifah* menyatakan bahwa dapat dikatakan praktis apabila tenaga pendidik mampu menjalankan atau menggunakan media tersebut dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.⁴² Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan valid dan praktis apabila proses pembelajaran berjalan dua arah.

2) Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, pada lembar angket uji praktikalitas Peserta didik terdiri atas 2 indikator yang terdapat 8 butir aspek yang diamati dan harus dijawab oleh peserta didik setelah melakukan secara langsung uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

Hasil Uji Praktikalitas peserta didik untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dengan nilai akhir

⁴¹ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

⁴² A. Cholifah, T. N., & Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39-46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.

yang diperoleh dari angket praktikalitas peserta didik sebesar 100% (Sangat praktis). Secara umum respon peserta didik sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sejalan dengan penelitian yang relevan oleh *Tika Violita* dimana hasil uji praktikalitas peserta didik memenuhi kriteria praktis.⁴³ Berdasarkan hal tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek telah memenuhi kriteria praktis.



⁴³ Tika Violita, "Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI." *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, (2020):1-63

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil peneliia pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek sebagai sumber belajar dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan informasi yang didapatkan peneliti baik dari instrumen wawancara dengan guru maupun instrumen angket analisis kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluatio*. Namun, peneliti hanya sampai pada tahap ke empat, yaitu tahap penerapan (*Implementatiton*). Pada tahap *design* peneliti melakukan

perancangan awal pada pengembangan produk. Selanjutnya, tahap pengembangan (*develo*)p adalah tahap penyusunan komponen yang telah dipilih pada tahap sebelumnya. Setelah menyusun atau mengembangkan produk maka dilakukan tahap uji validasi oleh validator untuk mengetahui kevalidan produk.

3. Berdasarkan hasil validitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik telah divalidasi oleh validator media dengan nilai persentase sebesar 93%. Validator materi dengan nilai sebesar 94% dan Validator bahasa sebesar 84%, ketiga persentase dari validator tersebut memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.
4. Praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional memperoleh hasil uji praktikalitas guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas peserta didik sejumlah 16 orang yang mendapatkan nilai persentase sempurna sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam menguatkan pemahaman literasi baca siswa kelas III di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo sebagai salah satu sumber belajar tambahan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi tenaga pendidik media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat digunakan dalam menguatkan pemahaman literasi baca peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang mengembangkan media pembelajaran secara lanjut diharapkan kedepannya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi dan dapat diuji coba dalam jangka panjang.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dapat di implikasikan dengan dimanfaatkan sebagai.

1. Salah satu media pembelajaran untuk menguatkan pemahaman literasi baca bagi siswa kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.
2. Salah satu media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang menyenangkan dimana proses pembelajaran dilakukan dengan metode bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–144.
- Aditya Dharma, I Md. “Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Insersi Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019): 53–63.
- Ariyansah, Dedi, Lukman Hakim, and Rita Sulistyowati. “Pengembangan E-LKPD Praktikum Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phyphox Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 173–181.
- Dewi, Silvia, Nulhakim Lukman, and Hendrapipta Nana. “Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2).” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2018): 39–46. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.
- Gian Prantoro. “Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 3 (2015): 49–58.
- Ginting, Eva Susanti. “PENGUATAN LITERASI DI ERA DIGIAL” (2020): 35–38.
- Harahap, Dharma Gyta Sari, Fauziah Nasution, Eni Sumanti Nst, and Salman Alparis Sormin. “Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2089–2098.
- Irianto, Putri Oviolanda, and Lifia Yola Febrianti. “Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi MEA.” *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula* 6, no. 1 (2017): 640–647. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.
- Jafar, Aljuk, Achmad Yanus Alif Fianto, and Sigit Prayitno Yosep. “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal.” *Jurnal Art Nouveau* 3, no. 1 (2014): 65–73. <https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/578>.
- Jumriyati, Nunung Fatimah. “PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BURIMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA.” *Jurnal Pemikiran dan Penelitian*

Pendidikan Dasar 6, no. 1 (2022): 65–78.

- KE, Molaba. “Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Penguatankarakter Dan Stimulus Literasi Membaca Melalui Permainan Engklek Kartu Mini (Engkami) Cerdas Untuk Siswa Kelas III Sd.” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 147, no. March (2016): 11–40.
- Kurnia, Tia Dwi, Cica Lati, Habibah Fauziah, and Agus Trihanton. “Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D.” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2019): 516–525.
- Lestari, Lasmi, Heffi Alberida, and Yosi Laila Rahmi. “Validitas Dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 2, no. 2 (2018): 170.
- Nur Nahdiyatin SDN, Siti, and Jenangan Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo. “PENERAPAN METODE MAKE A MATCHUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPSPADA SISWA KELAS III SDN 1 JENANGANPONOROGO” (2016): 81–90. <http://e-journal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/gulawentah>.
- Nurjannah, Anis, Seni Apriliya, and Aji Mustajin. “Indonesian Journal of Primary Education Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Afirmasi Literasi Budaya Di SD” 4, no. 1 (2020): 47–55.
- Rahayu, Desi, Solihin Ichas Hamid, and Ai Sutini. “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2018): 129–136.
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, and Jamaluddin Jamaluddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2020): 433.
- Sari, Dina Puspita, Ari Sofia, and Nia Fatmawati. “Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 124–133.
- Setiawan, Heri, Styo Mahendra, Wasita Aji, and Abdul Aziz. “PUI SI BERBASIS HASIL KARYA GAMBAR :” 2:50–60, 2019.
- Setiawan, Yohana. “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia Dan Pendekatan Matematika Realistik.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 1 (2020): 12–21.

- Sohibun, Sohibun, and Filza Yulina Ade. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 121.
- Sri, Haryati. "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.
- Suryana, N., and D. Indrawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gaprek Kaleng Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas Iii Sd." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2018): 219–228.
- Utami, Dyah Ayu Putri. "Tinjauan Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Di SMP Negeri 9 Yogyakarta." *Jurnal Filsafat Indonesia* 3, no. 2 (2020): 63–71.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia, and Pambudi Handoyo. "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak." *Paradigma* 02 (2014): 1–5.





RENCARA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SDN 41 Batu Putih Kota Palopo
Kelas/ Semester : 3/2
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 2 : Aku Anak Mandiri
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PpKN, Matematika
Pembelajaran ke : 6
Alokasi Waktu : 1 hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan PpKN

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Menganalisis arti gambar pada lambang negara "Garuda	3.9.1. Menyimpulkan gambar perisai di bagian dada burung

	Pancasila”	garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila”
4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.9.1. Menunjukkan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.

Muatan Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Menelaah lambang/symbol (Pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.2.1. Menganalisis jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.2.1. Menunjukkan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.

Muatan Matematika

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menelaah berbagai bentuk bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.	3.3.1. Menyimpulkan berbagai macam perbedaan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.
4.3	Menggolongkan berbagai jenis bangun datar berdasarkan	4.3.1. menunjukkan berbagai contoh bangun datar berdasarkan

	sifat-sifatnya.	sifat-sifatnya menggunakan gambar.
--	-----------------	------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menyimpulkan arti gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan tepat.
2. Setelah mengerjakan LKPD, siswa dapat menunjukkan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
3. Setelah melihat gambar, siswa dapat menganalisis arti lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar.
4. Setelah mengerjakan LKPD, siswa dapat menunjukkan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
5. Setelah mengamati materi tentang sifat-sifat bangun datar, siswa dapat menyimpulkan perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
6. Setelah mengerjakan LKPD, siswa dapat menyajikan contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dan atau benda-benda konkret dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Inti	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius 2. Mengajak siswa menyanyikan salah satu lagu wajib nasional “Garuda Pancasila”. Nasionalis 3. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi kehadiran siswa. 4. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk membaca buku yang tersedia di pojok baca kelas. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca kegiatan pramuka yang terdapat di buku siswa, guru memberikan pertanyaan berupa: Mengamati dan Komunikasi <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian tahu apa artinya adil? b. Apakah kalian pernah melakukan sikap adil? c. Mengapa kita harus bersikap adil? d. Mendiskusikan secara bersamaan mengenai betapa peningnya individu untuk bersifat adil! Berfikir 2. Guru menjelaskan tentang makna simbol-simbol pancasila 3. Guru menjelaskan tentang simbol-simbol pramuka. 4. Guru menjelaskan tentang sifat-sifat bangun datar dan memperlihatkan contoh. 	120 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Kolaborasi 2. Guru melakukan refleksi materi menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek. 3. Guru membacakan cara bermain permainan tradisional engklek 4. Bermain sesuai peraturan yang telah ditentukan. 5. Memberikan penghargaan berupa poin bintang bagi kelompok yang dapat menyelesaikan satu putaran. 6. Mengakhiri refleksi materi dengan menyanyikan lagu wajib nasional "Garuda Pancasila". 	50 menit
------------------	--	-----------------

Palopo, 12 Juli 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Kelas,



ROSTINA, S.PD., M.M.

HASNI, S.PD.

NIP 19730729 199203 2 002

NIP 19640411 198611 2 002

INSTRUMEN WAWANCARA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN GTRADISIONAL DALAM MENGUATAN PEMAHAMAN LITERASI BACA SISIWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi?
2. Menurut Bapak/Ibu apakah siswa akan tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran jika menggunakan media untuk menyampaikan materi?
3. Apakah Bapak/Ibu merasakan efisiensi waktu dan tenaga dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran?
4. Apakah Bapak/Ibu membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa?
5. Apakah Bapak/Ibu merasakan keberhasilan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?
6. Menurut Bapak/Ibu apakah siswa dapat memberi respon yang baik selama proses pembelajaran?
7. Bagaimana hasil belajar siswa saat Bapak/Ibu menyampaikan materi saat menggunakan media pembelajaran?
8. Apakah dengan menggunakan media dalam proses mengajar Bapak/Ibu dapat menyampaikan materi secara kompleks?
9. Apakah siswa memahami materi yang disampaikan Bapak/Ibu jika menggunakan media pembelajaran?
10. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran diluar kelas?
11. Apa saja kesulitan Bapak/Ibu dapatkan saat menyampaikan materi?
12. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan belajar sambil bermain?
13. Bagaimana rata-rata kemampuan bernalar siswa selama proses pembelajaran?
14. Apakah Bapak/Ibu pernah mengarahkan siswa dalam menarik

kesimpulan?

15. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional?
16. Apakah Bapak/Ibu pernah mendapatkan siswa yang memiliki sifat tidak mau mengalah?
17. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi sifat siswa yang tidak mau mengalah?
18. Apakah siswa pernah bermain selama proses pembelajaran?
19. Apakah Bapak/Ibu saat memberikan pertanyaan kepada siswa maka siswa tersebut dapat menjawab dengan tepat dan benar?
20. Apakah siswa selalu menanggapi materi pelajaran?
21. Apakah Bapak/Ibu selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat?
22. Apakah Bapak/Ibu sebelum memulai pembelajaran biasanya memberikan kesempatan siswa untuk mengekspresikan pendapatnya tentang materi yang akan di pelajaran nantinya?
23. Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan refleksi kepada siswa?
24. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi siswa yang kurang mampu membaca?
25. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok?
26. Bagaimana tanggapan siswa saat melakukan kegiatan berkelompok?

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN
PEMAHAMAN LITERASI BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU
PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Aspek Penulisan						
1.	Penulisan instrument wawancara sesuai dengan EYD	✓				
B. Aspek Bahasa						
1.	Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa indonesia yang baik dan benar	✓				
2.	Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa indonesia yang efektif	✓				
3.	Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien		✓			
4.	Butiran-butiran wawancara menggunakan bahasa yang komunikatif		✓			

5. Butiran-butiran wawancara bebas dari pernyataan yang dapat menimbulkan penafsiran ganda	✓					
6. Butiran-butiran wawancara menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti	✓					

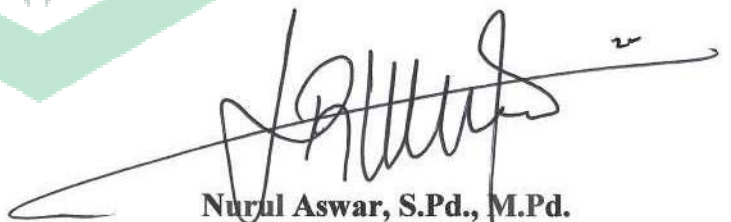
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Valid

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ⓪ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 27 Maret 2023


Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198710042020121005

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli ~~Media~~ Bahasa

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiyah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- d. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

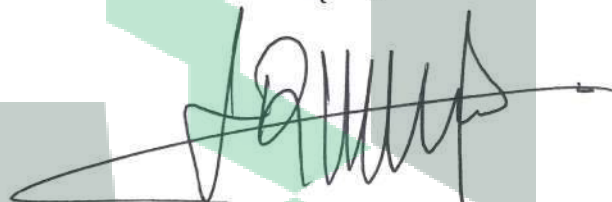
No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1.	Bahasa yang digunakan dalam instrumen	✓				
2.	Bahasa yang digunakan di instrumen sesuai dengan EYD	✓				
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
5.	Konsisten dalam penggunaan istilah/symbol	✓				
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	✓				
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓			

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

Valid

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 27 Maret 2023



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
NIP 198710042020121005

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN
PEMAHAMAN LITERASI BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU
PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiyah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Aspek Cakupan (Isi)						
1.	Butiran-butiran wawancara mencakup data yang berhubungan dengan cakupan isi materi memadai		✓			
2.	Butiran-butiran wawancara mencakup data yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam materi baik dan benar		✓			
3.	Butiran-butiran wawancara mencakup data yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran yang memadai		✓			
4.	Butiran-butiran wawancara mencakup data yang berhubungan dengan materi		✓			
B. Aspek Bahasa						
1.	Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		

2. Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efektif.		✓			
3. Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang efisien.		✓			
4. Butiran-butiran wawancara dirumuskan dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami sesuai tingkat kemampuan berbahasa responden.		✓			

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

- Sesuaikan penggunaan kata dgn revisi .
 - hilangkan / hapus pertanyaaan yg sudah relevan .

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 13/03/ 2023



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
 NIP 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- d. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Kelayakan Isi						
1.	Kejelasan pertanyaan dalam instrumen		✓			
2.	Kesesuaian pedoman pengisian angket dengan pertanyaan pada instrumen		✓			
B. Ketercapaian Tujuan						
1.	Kesesuaian pertanyaan dengan produk yang akan dibuat		✓			
2.	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembuatan instrument		✓			
C. Format						
1.	Kesesuaian pertanyaan pada instrumen (Umum-Khusus)		✓			
2.	Tata letak penulisan dalam instrumen		✓			
3.	Ukuran kolom proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan		✓			

D. Kebahasaan					
1. Bahasa yang digunakan dalam instrumen			✓		
2. sesuai dengan EYD Bahasa yang digunakan di instrumen		✓			
3. sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual			✓		
4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		

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

- sesuai penggunaan kata dgn usia peserta didik
- Perlu pendampingan saat pengisian angket !

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ① Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 13/03/2023



Dr. Hj. Saifulah, S.Kom., M.T.
NIP 19761210 200501 2 001

Jawaban Hasil Wawancara Guru Kelas III SDN 41 Batu Puih Kota Palopo

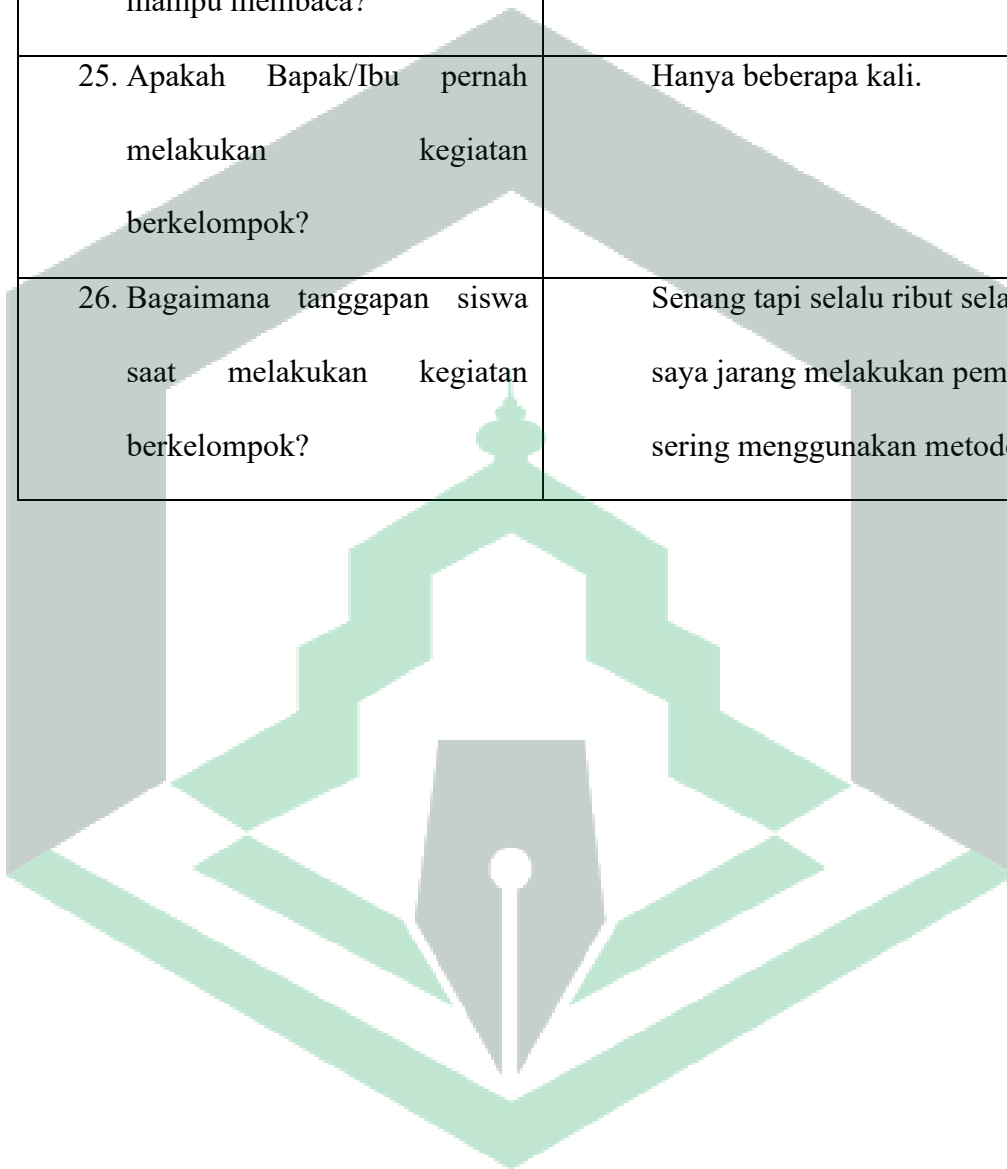
PERTANYAAN	JAWABAN
<p>1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi?</p>	<p>Kadang-kadang. Yang lebih sering hanya buku paket Alhamdulillah buku paket di kelas ini lengkap bahkan siswa yang mau foto kopi untuk dibawa pulang sen</p>
<p>2. Menurut Bapak/Ibu apakah siswa akan tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran jika menggunakan media untuk menyampaikan materi?</p>	<p>Iya, pasti siswa lebih senang dan bersemangat selama pembelajaran jika terdapat media pembelajaran. un paket sendiri siswa hanya biasa-biasa saja selama p pembelajaran.</p>
<p>3. Apakah Bapak/Ibu merasakan keefektifan waktu dan tenaga dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran?</p>	<p>Iya, saya merasakan perbedaan dengan menggunakan pembelajaran berupa buku paket saya menghabiskan lebih banyak dan saya merasa lelah saat menjelaskan karena saya menggunakan metode ceramah, berbed penggunaan media pembelajaran berupa proyektor merasa pembelajaran lebih cepat selesai dan siswa muda memahami karena telah diperlihatkan contoh peristiwa-peristiwa secara langsung melalui gambar video.</p>
<p>4. Apakah Bapak/Ibu membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa?</p>	<p>Iya, biasanya saya hanya menggunakan proyektor/ bisa di hitung jari saja saya menggunakan proyektor kurang mahir untuk membuat media yang menarik, saya biasa bingung memilih media apa yang diguna</p>

<p>5. Apakah Bapak/Ibu merasakan keberhasilan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran?</p>	<p>Iya, karena siswa merasa lebih bersemangat. Bahkan proses Tanya jawab siswa sampai rebutan untuk maju dan dulu saya ingat sekali sampai ada siswa yang maju karena mau mendapatkan lambang bintang dari proses pembelajaran tanya jawab.</p>
<p>6. Menurut Bapak/Ibu apakah siswa dapat menjadi responden yang baik selama proses pembelajaran?</p>	<p>Iya, namun hanya beberapa siswa saja yang biasa menjadi respon. Biasanya untuk pembelajaran yang terdapat materi pelajaran IPS atau PpKN siswa lebih sering bertanya banyak kata baru yang baru nah dengan misalnya ini sosial, bhineka tunggal ika dan sebagainya.</p>
<p>7. Bagaimana hasil belajar siswa saat Bapak/Ibu menyampaikan materi saat menggunakan media pembelajaran?</p>	<p>Hasil pembelajarannya baik. Bagi yang cepat menerima materi biasanya lebih cepat selesai dalam mengerjakan individu dan begitupun sebaliknya.</p>
<p>8. Apakah dengan menggunakan media dalam proses mengajar Bapak/Ibu dapat menyampaikan materi secara kompleks?</p>	<p>Iya, sesuai rpp jadi satu hari akan selesai satu pembelajaran tapi biasanya ada tugas individu yang harus diselesaikan di rumah</p>
<p>9. Apakah siswa memahami materi yang disampaikan Bapak/Ibu jika menggunakan media pembelajaran?</p>	<p>Jika menggunakan media yang menarik maka minat siswa lebih tinggi. Namun jika hanya pada buku paket belajar biasa-biasa saja.</p>
<p>10. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran diluar kelas?</p>	<p>Pernah, Misal, pada materi yang terdapat mata pelajaran Olahraga. Siswa merasa senang jika belajar diluar kelas karena saya juga sudah tidak bisa mengajar diluar kelas</p>

	<p>umur sudah lumayan jadi saya cuman melakukan di kelas.</p>
<p>11. Apa saja kesulitan Bapak/Ibu dapatkan saat menyampaikan materi?</p>	<p>Saya merasa tidak sulit karena sudah mendalami R dahulu, namun belum tentu dengan saya memahaminya saya dapat menyampaikannya secara baik dan dapat secara maksimal.</p>
<p>12. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan belajar sambil bermain?</p>	<p>Tidak pernah, tapi untuk belajar dengan situasi kelas lebih santai pernah, contohnya pada saat mengajarkan membuat kerajinan atau belajar menjaga tanaman. Menyediakan wadah bekas untuk menanam bunga dan bunganya siswa bawa masing-masing.</p>
<p>13. Bagaimana rata-rata kemampuan bernalar siswa selama proses pembelajaran?</p>	<p>Berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya masing-masing terutama bagi siswa yang tiga orang sangat sulit dalam membaca dan orangnya juga itu cenderung pendiam. Selanjutnya, untuk yang agak paham namun masih terdapat lima dan selebihnya itu sudah mampu ber...</p>
<p>14. Apakah Bapak/Ibu pernah mengarahkan siswa dalam menarik kesimpulan?</p>	<p>Iya pernah, awalnya saya mengarahkan siswa untuk mengamati materi selanjutnya memberikan gambaran suatu kejadian yang masih berhubungan dengan materi memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan kembali apa yang dia pahami dari materi hari ini.</p>
<p>15. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional?</p>	<p>Belum pernah, Namun saya biasa mendampingi siswa bermain gaccho, galacang, lompat tali dan jengkal pada jam istirahat.</p>

<p>16. Apakah Bapak/Ibu biasa mendapatkan siswa yang memiliki sifat tidak mau mengalah?</p>	<p>Iya,biasanya itu terjadi kalau kerja kelompok. Tapi melakukan pembelajaran kelompok karna melihat kayaknya siswa juga sangat sulit sekali diatur dan b... suka memilih teman.</p>
<p>17. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi Sifat siswa yang tidak mau mengalah?</p>	<p>Memberikan bimbingan khusus. Seperti waktu pulang... siswa yang kurang mampu dalam membaca diberik... tambahan waktu belajar. Kegiatannya membaca da...</p>
<p>18. Apakah siswa pernah bermain selama proses pembelajaran?</p>	<p>Sering, karna memang itu hal yang lumrah bagi ana... ditegur beberapa menit kemudian rebut lagi. Tapi a... yang jika ditegur langsung diam, dan untuk anak ya... mau diam itu biasanya yang memang aktif sekali ta... juga mengganggu temannya yang lain.</p>
<p>19. Apakah Bapak/Ibu pernah membimbing siswa dalam berfikir kritis?</p>	<p>Kalau berfikir kritis itukan tergantung kemampuan... Tapi untuk selama ini saya belum pernah mengajar... berfikir yang kritis.</p>
<p>20. Apakah siswa selalu menanggapi materi pelajaran?</p>	<p>Iya, siswa selalu bertanya atau menanggapi.</p>
<p>21. Apakah Bapak/Ibu selalu membiarkan siswa untuk menyampaikan pendapat?</p>	<p>Iya sering, biasa saya memberikan sedikit gambar... menyampaikan pendapatnya.</p>
<p>22. Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika terdapat siswa yang selalu berfikir kritis dan bahkan berkhayal yang tidak-tidak?</p>	<p>Yah namanya anak-anak pasti suka berhayal tapi un... saya sebagai guru akan mengarahkan ke hal yang l... seperti menyandingkan pengalaman sehari-hari sisy...</p>
<p>23. Bagaimana cara Bapak/Ibu</p>	<p>Biasanya saya memulai pembelajaran dengan mem...</p>

memberikan refleksi kepada siswa?	motivasi atau semangat, jika akhir pembelajaran sa kadang memberikan teka teki berupa pertanyaan
24. Bagaimana Cara Bapak/Ibu mengatasi siswa yang kurang mampu membaca?	Saya memberikan privat di jam pulang. Biasanya d dengan kegiatan membaca dan menulis.
25. Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan kegiatan berkelompok?	Hanya beberapa kali.
26. Bagaimana tanggapan siswa saat melakukan kegiatan berkelompok?	Senang tapi selalu ribut selama proses pembelajaran saya jarang melakukan pembelajaran kelompok. Sa sering menggunakan metode berceramah.



DAFTAR KETERANGAN WAWANCARA

NO.	NAMA	JENIS WAWANCARA	TEMPAT PELAKSANA
1.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>Offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
2.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>Offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
3.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>Offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
4.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
5.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
6.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
7.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
8.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
9.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
10.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
11.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
12.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
13.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
14.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
15.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
16.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
17.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
18.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
19.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
20.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
21.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
22.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
23.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
24.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023

25.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>Offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023
26.	Hasni (Wali Kelas III)	<i>Offline</i>	Jl. Cengkeh, Tammalebba, ke Selasa, 16 Mei 2023



INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

(Angket siswa kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

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

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru selalu menggunakan media dalam menyampaikan materi	✓	
2.	Saya sangat senang jika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran	✓	
3.	Saya senang jika proses pembelajaran selesai tepat waktu.	✓	
4.	Saya sangat senang jika media pembelajaran sangat bervariasi	✓	
5.	Saya selalu tertarik dengan suasana kelas yang meriah	✗	✓
6.	Saya senang belajar kelompok	✓	
7.	Saya selalu bertanya jika tidak memahami materi pembelajaran	✓	
8.	Saya senang jika guru selalu menyediakan berbagai sumber belajar	✓	
9.	Saya senang jika terdapat media pembelajaran yang bisa bertahan lama	✓	
10.	Saya senang jika melakukan kegiatan belajar di luar kelas	✓	
11.	Saya senang jika belajar sambil bermain	✓	
12.	Saya senang bermain permainan tradisional engklek/gacco	✓	
13.	Saya ingin terdapat permainan tradisional di setiap proses pembelajaran	✓	
14.	Guru selalu merubah peraturan permainan tradisional agar tidak membosankan	✓	
15.	Saya selalu menang saat bermain permainan engklek	✓	
16.	Saya senang jika saya diajak teman untuk bermain permainan tradisional engklek	✓	

17.	Saya selalu menjaga sikap emosional saat bermain untuk mematuhi peraturan bermain		✓
18.	Permainan tradisional engklek sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran	✓	
19.	Saya selalu memahami materi jika disampaikan melalui metode bermain	✓	
20.	Saya selalu bertanya jika tidak memahami materi pembelajaran	✓	
21.	Permainan tradisional engklek lebih seru dari permainan modern	✓	
22.	Saya selalu bermain permainan tradisional di rumah dan di sekolah.	✓	
23.	Dengan permainan tradisional dapat membuat proses pembelajaran tidak membosankan	✓	
24.	Saya sangat senang jika diberikan kegiatan membaca cepat.	✓	
25.	Saya senang jika proses pembelajaran dilakukan secara kelompok	✓	
26.	Saya senang menjadi ketua kelompok untuk mengambil kesimpulan dalam proses pembelajaran.	✓	

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA SISUWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Kualitas Media						
1.	Tampilan	✓				
2.	Kualitas animasi gambar	✓				
3.	Komponen warna	✓				
4.	Jenis dan ukuran teks		✓			
B. Aspek Bahasa						
1.	Kesesuaian dengan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
2.	Kejelasan tata cara bermain		✓			
3.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓				

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

- Tata cara bermain harus berkaitan dengan
Peningkatkan pemahaman literasi baca.
- tampilan sampul sesuai permainan yang dipilih
- full colour

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 14 Juni 2023

Validator,


Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 3013079003

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiyah Tasiah Nim: 19 0205 0089 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Aspek Materi						
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan penjelasan isi materi	✓				
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional	✓				
3.	Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional	✓				
4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
5.	Media pembelajaran cocok digunakan dengan materi pembelajaran yang akan	✓				

diajarkan					
6. Kejelasan penyajian materi	✓				
B. Aspek Bahasa					
1. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah baik dan benar	1	✓			
2. Bahasa Indonesia yang digunakan efektif dan efisien		✓			
3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				

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

	<p style="font-size: 1.2em; font-family: cursive;">jelas beal</p>
--	---

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 19/6/2023

Validator,

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
NIP 9810607 201 101 1 009

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menkuatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah Nim: 19 0205 0089 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1.	Ketepatan struktur kalimat	✓			✗	
2.	Keefektifan kalimat		✓			
3.	Kebakuan istilah		✓			
4.	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual peserta didik	✓				
5.	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	✓				
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
7.	Ketepatan tata bahasa		✓			
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		✓			

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

Konsisten dalam penggunaan ejaan yang benar


Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

2023

Validator,


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

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah, Nim: 19 0205 0089 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1.	Informasi yang diperoleh jelas	✓				
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
3.	Butiran-butiran instrumen mudah dijawab narasumber	✓				
4.	Butiran-butiran instrumen dapat memenuhi kebutuhan produk yang dikembangkan		✓			
5.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian		✓			
6.	Aspek yang diamati berisi gagasan yang lengkap	✓				
7.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan.	✓				

8.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran		✓			
----	--	--	---	--	--	--

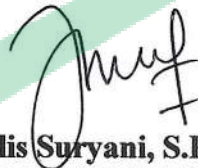
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10, Juli, 2023

Validator,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 3013079003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISIWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiah Tasiah, Nim: 19 0205 0089 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1.	Informasi yang diperoleh jelas		✓			
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
3.	Butiran-butiran instrumen mudah dijawab narasumber		✓			
4.	Butiran-butiran instrumen dapat memenuhi kebutuhan produk yang dikembangkan	✓				
5.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian		✓			
6.	Aspek yang diamati berisi gagasan yang lengkap	✓				
7.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan.	✓				

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTIKALITAS SISWA

(Angket Respon Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI BACA SISIWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama : fakita

Kelas : 3. A SD

Pengantar

Kepada adik-adik yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk:

1. Dimohon adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prsetasi belajar dikelas.

Keterangan Skala Penilaian :

- a) Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b) Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c) Angka 3 berarti "relevan"
- d) Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Media Pembelajaran						
1.	Seluruh komponen (Tulisan dan gambar) dapat dipahami dengan baik	✓				
2.	Kejelasan petunjuk permainan	✓				
3.	Media pembelajaran terlihat menarik	✓				
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
5.	Mendapatkan pengalaman belajar	✓				
B. Materi Pembelajaran						
1.	Materi pembelajaran mudah dipahami	✓				
2.	Semangat dalam proses pembelajaran	✓				
3.	Pembelajaran bersifat menyenangkan	✓				

ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MENGUATKAN PEMAHAMAN LITERASI
BACA SISWA KELAS III SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Hasni, S.Pd.
Pekerjaan : Guru
Bidang Validator : Uji Validasi Praktisi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional dalam Menguatkan Pemahaman Literasi Baca Siswa Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*" oleh Nadiyah Tasiah, Nim: 19 0205 0089 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya 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 :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan penjelasan isi materi	✓				
2.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional	✓				
3.	Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional	✓				
B. Kelayakan Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓				
2.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah baik dan benar		✓			
3.	Ketepatan struktur kalimat		✓			
C. Kelayakan Penyajian						
1.	Memudahkan proses pembelajaran	✓				

2.	Media Pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional membantu pendidik dalam menyampaikan materi	✓				
D. Kelayakan Kegrafisan						
1.	Desain bahan ajar menarik	✓				
2.	Komponen warna	✓				
3.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	✓				

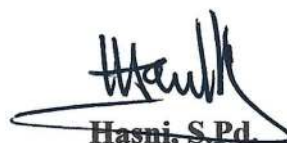
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Juli, 2023

Validator,



Hasni, S.Pd.
NIP 196404111986112002

RIWAYAT HIDUP



Nadiah Tasiah, lahir di Palopo pada tanggal 08 Maret 2002, penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari ayahanda “**M. Taufiq Usman**” dan Ibunda “**Nur Khaerunnisah**”. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Merpati 2 Nomor 470 Perumnas, Rampoang Kota Palopo. Penulis telah membina rumah tangga pada tahun 2021 bersama “**Muh. Akbar Akas**” dan memiliki seorang putra bernama “**Muh. Afnan Abqory Akbar**”.

Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan formal di SDN 50 Bulu’ Datu pada tahun 2008 dan menamatkan sekolahnya pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 1 Palopo dan tamat pada tahun 2016. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke tingkat atas di SMA Negeri 2 Palopo dan dinyatakan lulus pada tahun 2019, hingga akhirnya penulis bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada akhir studinya penulis menulis skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek dalam Memperkuat Pemahaman Literasi Baca Peserta Didik Kelas III SDN 41 Batu Putih Kota Palopo**”. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Orang tua dan keluarga kecil tersayang sebagai hadiah kecil dari pengorbanan yang diberikan.