

ABSTRAK

Sahdania, 2024. “*Pengembangan Bahan Ajar dalam Tema Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu Kelas III SDN 92 Karetan*”. 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 tentang pengembangan bahan ajar dalam tema permainan tradisional berbasis kearifan lokal di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, yang bertujuan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan, untuk mengetahui hasil pengembangan, hasil kevalidan dan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *implementation* atau tahap uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara guru dan angket peserta didik. Bahan ajar yang telah dibuat akan divalidasi oleh 3 validator di antaranya, validator desain, kemudian validator materi dan validator bahasa. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti yaitu, peserta didik di SDN 92 Karetan membutuhkan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa bahan ajar dalam bentuk cetak. Setelah bahan ajar dibuat, kemudian dilakukan tahap selanjutnya yaitu memvalidasi bahan ajar. Hasil dapat dibuktikan dengan nilai yang diberikan oleh para ahli, pada ahli materi dengan persentase 85%, dari ahli desain dengan persentase 87,5%, sedangkan dari ahli bahasa dengan persentase 96,87%, sementara total dari jumlah keseluruhan dengan presentase 90,21%. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepraktisan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa praktis bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Data yang diperoleh dengan persentase 90,22% dan dikategorikan sangat praktis. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah melalui beberapa tahapan, bahan ajar ini sudah layak digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Bahan Ajar, Kearifan Lokal, Model ADDIE*

ABSTRACT

Sahdania, 2024. *"Development of Teaching Materials on the Theme of Traditional Games Based on Local Wisdom in Walenrang District, Luwu Regency, Class III State Elementary School 92 Karetan"*. Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Guided by Sukirman Nurdjan and Hisbullah.

This thesis discusses the development of teaching materials on the theme of traditional games based on local wisdom in Walenrang District, Luwu Regency, which aims to find out the results of needs analysis, to find out development results, validity results and to find out the practicality of the teaching materials being developed.

This type of research uses Research and Development research. This research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely, analyze, design, development, implementation, and evaluation, but this research only reaches the implementation stage or trial stage. The research instruments used were teacher interviews and student questionnaires. The teaching materials that have been created will be validated by 3 validators including, the design validator, then the material validator and the language validator. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis.

Based on the needs analysis obtained by researchers, students at State Elementary School 92 Karetan need traditional game teaching materials based on local wisdom in Walenrang District, Luwu Regency. The products developed in this research are teaching materials in printed form. After the teaching materials are created, the next stage is carried out, namely validating the teaching materials. The results can be proven by the scores given by the experts, from material experts with a percentage of 85%, from design experts with a percentage of 87.5%, while from language experts with a percentage of 96.87%, while the total of the total number with a percentage of 90.21 %. Next, the researcher gave a practicality questionnaire to students to find out how practical the teaching materials developed by the researcher were. The data obtained was 90.22% and was categorized as very practical. This research can be concluded that after going through several stages, this teaching material is suitable for use as a tool to improve students' understanding in the learning process at school.

Keywords: *Teaching Materials, Local Wisdom, ADDIE Model*