ABSTRAK

Hapizah, 2024. *"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Terintegrasi Permainan Tradisional Lompat Jengkal di Kelas VI SDN 8 Salobulo".*Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah Faklutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Rosdiana dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal di kelas VI SDN 8 Salobulo (2) Untuk mengetahui desain produk pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal di kelas VI SDN 8 Salobulo (3) Untuk mengetahui validitas pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisional lompat jengkal di kelas VI SDN 8 Salobulo. Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 8 Salubulo. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa yang berjumlah 23 orang yang berusia rata-rata 12 tahun, dan objek penelitian ini yaitu RPP dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan Tes Hasi Belajar (THB) terintegrasi permainan tradisonal lompat jengkal. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran RPP dan THB dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi permainan tradisonal lompat jemgkal pada tema 1 nilai-nilai pancasila yang divalidasi oleh 2 orang ahli, yaitu ahli bahasa dengan nilai 84% (kategori sangat valid), dan ahli materi dengan nilai 75% (kategori valid). Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki Tingkat kevalidan yang tinggi, maka produk produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Pengembangan Perangkat Pembelajaran, Metode *Teams Games Tournament* (TGT), Permainan Tradisional Lompat Jengkal.

ABSTRACT

Hapizah, 2024. *"Development of Learning Tools Through the Use of the Teams Games Tournament (TGT) Method Integrated with the Traditional Jump Jump Game in Class VI of SDN 8 Salobulo". Thesis of the Mandrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Rosdiana and Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.*

This research aims to (1) To determine the analysis of needs for developing learning tools through the use of the Teams Games Tournament (TGT) method integrated with the traditional game of long jump in class VI at SDN 8 Salobulo (2) To find out the product design for developing learning tools through the use of the Teams Games Tournament method (TGT) integrated traditional game of long jump in class VI SDN 8 Salobulo (3) To determine the validity of developing learning tools through the use of the Teams Games Tournament (TGT) method integrated traditional game of long jump in class VI SDN 8 Salobulo. The research was carried out using the type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research was conducted at SDN 8 Salubulo. The subjects in this research were 23 students with an average age of 12 years, and the object of this research was lesson plans using the Teams Games Tournament (TGT) method and Learning Achievement Test (THB) integrated with the traditional game of long jump. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and documentation. The data obtained was then analyzed qualitatively and quantitatively. This research produced a lesson plan learning tool using the Teams Games Tournament (TGT) method integrated with the traditional game of jumping jacks on theme 1, Pancasila values, which was validated by 2 experts, namely a language expert with a score of 84% (very valid category), and a material expert. with a score of 75% (valid category). This shows that the product developed has a high level of validity, so the product developed by the researcher is suitable for use for learning activities in schools.

Keywords: Learning Tool Development, Team Games Tournament (TGT) Method, Traditional Jump Jump Game

تجريدي

حفيظة، ألفين وأربعة وعشرون. *"تطوير أدوات التعلم من خلال استخدام طريقة بطولة ألعاب الفرق (تي جي تي) المدمجة مع الألعاب التقليدية لقفز السلالم في الفئة السادسة مدرسة سالوبولو الحكومية الثامنة الابتدائية* ". أطروحة برنامج دراسة معلمي مدرسة ابتداءية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الديني الإسلامي الحكومي. بتوجيه من روزديانا وليزا أديتيا دويوانسياه موسى.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) معرفة تحليل احتياجات تطوير أدوات التعلم من خلال استخدام الأساليب *بطولة ألعاب الفرق* (تي جي تي) لعبة تقليدية متكاملة للقفز بوصة في الصف السادس ثماني مدارس ابتدائية حكومية في سالوبولوسالوبولو (٢) لمعرفة التصميم حاصل الضرب تطوير أدوات التعلم من خلال استخدام الأساليب *بطولة ألعاب الفرق* (تي جي تي) لعبة تقليدية متكاملة للقفز بوصة في الصف السادس ثماني مدارس ابتدائية حكومية في سالوبولو (٣) لمعرفة ذلك صحة تطوير أدوات التعلم من خلال استخدام الأساليب *بطولة ألعاب الفرق* (تي جي تي) متكاملة مع اللعبة التقليدية للقفز بوصة في الصف السادس من ثماني مدارس ابتدائية حكومية سالوبولو. البحوث التي أجريت باستخدام نوع من البحوث الإنمائية أو *البحث والتطوير* (ر و د) مع نموذج تطوير أدي (*التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم*). تم إجراء هذا البحث في ثماني مدارس ابتدائية حكومية في سالوبولوالمواد في هذه الدراسة هي ٢٣ طالبا بمتوسط عمر ١٢ سنة، والهدف من هذا البحث هو خطة الدرس باستخدام *بطولة ألعاب الفرق* (تي غت) واختبار نجاح التعلم (تي جي تي) المتكامل مع لعبة القفز التقليدية بوصة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. ثم تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها نوعيا وكميا. ينتج هذا البحث أداة تعلم خطة الدرس باستخدام *بطولة ألعاب الفرق* تم دمج (تي جي تي) مع اللعبة التقليدية للقفز فوق التل في الموضوع ١ من قيم بانكاسيلا والتي تم التحقق من صحتها من قبل ٢ من الخبراء، وهما اللغويون بدرجة ٨٤ ٪ (فئة صالحة جدا)، وخبراء المواد بدرجة ٧٥ ٪ (فئة صالحة). هذا يدل على أن المنتج الذي تم تطويره يتمتع بمستوى عال من الصلاحية، وبالتالي فإن المنتج الذي طوره الباحث مناسب للاستخدام في أنشطة التعلم في المدارس.

الكلمات المفتاحية: تطوير جهاز التعلم، طريقة بطولة ألعاب الفرق (تي جي تي)، لعبة القفز التقليدية.