

PROPOSAL
PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SUKU SASAK LOMBOK
DI SEKOLAH DASAR



Oleh:
NURIANA
190102063

Proposal ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk melakukan penelitian dan sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL SUKU SASAK LOMBOK DI SEKOLAH DASAR**

**NURIANA
NPM. 190102063**

Proposal ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk melaksanakan penelitian
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Pancor, 2023
Proposal ini di setujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Musabihatul Kudsiah, M.Pd.
NIDN. 0809038501

Doni Septu Marsa Ibrahim, M.Pd.
NIDN. 0807098503

Mengetahui
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Muhammad Husni, M. Pd.
NIDN. 0802038801

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahuwata'ala atas limpahan taufik, Hidayah serta Inayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok di Sekolah Dasar. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan atas junjungan Nabi Muhammad Sallallahu'alaihiwasallam yang telah membawa ummat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Proposal ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hj. Siti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang telah banyak berjasa dan bertanggung jawab sehingga Universitas Hamzanwadi sampai saat ini masih terus berkembang menjadi Universitas yang lebih baik lagi.
2. Dr. Abdullah Muzakkar, M.Si selaku wakil rector I bidang akademik Universitas Hamzanwadi yang telah banyak berjasa dan bertanggung jawab sehingga Universitas Hamzanwadi sampai saat ini masih terus berkembang menjadi Universitas yang lebih baik lagi.
3. Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku Dekan FIP Universitas Hamzanwadi yang turut membantu dalam keberlangsungan kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi kampus yang lebih baik.
4. Muhammad Husni, M.Pd selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang membantu keberlangsungan kegiatan kampus demi kemajuan Program Studi kita tercinta.
5. Musabihatul Kudsiah, M.Pd selaku pembimbing 1 yang senantiasa dengan sabar membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan proposal ini.
6. Doni Septu Marsya Ibrahim, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan proposal ini.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan do'a dan dukungan sehingga proposal ini bisa terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari, masih banyak pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan motivasi, membantu, serta menemani penulis dalam menyelesaikan proposal ini, sehingga dapat terselesaikan dengan waktu yang telah ditetapkan, untuk itu ucapan terima kasih penulis sampaikan dengan iringan do'a agar bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah baginya, dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis mengucapkan terima kasih semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia dan ilmu yang bermanfaat bagi semua, penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Pancor,

2023

NURIANA
NPM. 190102063

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Fokus Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Pikir	51
D. Pertanyaan Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Model Pengembangan	56
B. Prosedur Pengembangan	57
C. Desain Uji Coba Produk	61
1. Desain Uji Coba	61
2. Subjek Uji Coba	62
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	62
4. Teknik Analisis Data	70

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Media	67
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	69
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	70
Tabel 4. Konversi data kuantitatif kedata kualitatif dengan skala lima	71
Tabel 5. Konversi data kuantitatif kedata kualitatif dengan skala lima	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Arena Bermain pada Permainan <i>Dengkak</i> (engklek)	41
Gambar 2. Bentuk Bangun Datar Persegi Panjang	41
Gambar 3. Arena Bermain Permainan <i>Selodor</i> (Gobak Sodor).....	42
Gambar 4. Bentuk Bangun Datar Layang-layang	43
Gambar 5. Alat <i>Maen Loncat Karet</i> (Permainan Karet)	45
Gambar 6. Arena Permainan <i>Dengkak</i> (Engklek).....	46
Gambar 7. Model Pengembangan ADDIE	57

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Pikir	54
-------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media	80
Lampiran 3. Angket Respon Peserta Didik.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang harus ditempuh oleh setiap individu agar dapat membedakan hal yang baik dan buruk selama menjalankan kehidupan. Sebab, pendidikan berperan sebagai tuntunan hidup dalam proses pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Pendidikan diwujudkan melalui tiga upaya dasar yaitu bimbingan, pengajaran dan latihan. Ketiga upaya tersebut bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam kehidupannya dimasa yang akan datang. Maksud dari upaya membimbing, mengajar dan melatih yaitu pendidik harus mengorientasikan peserta didik agar mempunyai kemampuan, pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan yang dibutuhkannya kelak dimasa yang akan datang.

Menurut Erica dan Sukmawarti (dalam Damayanti & Sukmawarti, 2022: 383) menyatakan bahwa, pendidik harus dapat menggunakan model pembelajaran yang relevan dan menarik agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebab, dengan adanya pemanfaatan berbagai model akan jauh lebih bermanfaat bagi kelangsungan proses belajar mengajar. Saat ini, Teknologi berkembang pesat di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan. Peserta didik dapat berinteraksi dengan benda-benda virtual di tingkat sekolah dasar dengan format tiga dimensi maupun dua dimensi. Benda-benda virtual yang dimaksudkan adalah semua bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bakat, pengetahuan dan keterampilan peserta didik

dapat terbentuk. Sesuai dengan hal ini, Pemerintah telah menyiapkan bahan ajar pada kurikulum 2013 berupa buku guru dan buku siswa. Akan tetapi, materi dan informasi dalam buku tersebut masih bersifat umum sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran jika materi pembelajaran dihubungkan dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan tersebut, pendidik harus mampu mengembangkan bahan ajar seperti modul yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar terciptanya suasana proses pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul yang dikembangkan harus dibuat dan disusun secara sistematis, praktis dan efektif serta memiliki tampilan yang menarik, seperti berisikan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Menurut Darmiyatun (dalam Fatimah & Ramadhana, 2017: 319) menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar peserta didik menguasai kompetensi yang diajarkan. Sedangkan menurut Anwar (dalam Fatimah & Ramadhana, 2017: 320) menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dengan karakteristik modul pembelajaran sebagai berikut:

- 1) *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul utuh.
- 3) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- 4) *Adaptive*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- 6) Konsistensi, konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

Berdasarkan beberapa pengertian modul tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dibuat secara sistematis dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran agar dapat dipelajari dan dipahami oleh peserta didik secara mandiri. Penyusunan modul didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik dan mengacu pada kurikulum yang ada. Tujuan disusunnya modul yaitu agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan pada proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya khususnya pada pembelajaran matematika.

Pandangan peserta didik terkait dengan mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini, ditandai dengan pendapat bahwa mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari. Akan tetapi, mata pelajaran matematika merupakan ilmu yang pasti

digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat tersebut muncul karena hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik hanya memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan latihan-latihan soal tanpa dihubungkan dengan kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dengan materi pelajaran. Keberadaan bahan ajar berupa modul matematika menjadi salah satu perangkat pembelajaran di sekolah dasar. Tentunya membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat digunakan sebagai bahan berdiskusi. Sehingga pengembangan modul matematika sangat penting untuk dikembangkan.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Bagik Payung Timur dan hasil wawancara salah satu pendidik disana terkait dengan penggunaan bahan ajar khususnya modul matematika kelas IV di Sekolah Dasar yang digunakan menghasilkan beberapa temuan yaitu bahwa dari proses pembelajaran yang dilakukan belum terlalu maksimal disebabkan karena kurangnya penggunaan bahan ajar berupa modul ketika melaksanakan proses pembelajaran, materi pada bahan ajar matematika terlalu sedikit tanpa dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik, sehingga berdampak kepada peserta didik sebagai pengguna masih banyak yang tidak paham materi yang ada di bahan ajar tersebut, bentuk soal latihan dalam bahan ajar tidak berubah dalam setiap tahunnya sehingga peserta didik kurang mampu mengembangkan diri dalam melakukan pemecahan masalah, warna pada cetakan bahan ajar hanya menggunakan warna hitam putih saja sehingga peserta didik kurang tertarik, pendidik belum pernah mengaitkan

pembelajaran dengan permainan tradisional suku sasak Lombok sehingga peserta didik kurang mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di suku sasak Lombok dan pendidik belum pernah mengembangkan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok sehingga budaya yang ada di suku sasak Lombok khususnya permainan tradisional sedikit demi sedikit hilang dan diganti dengan permainan modern dari luar negeri.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, semuanya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang pada saat ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar, yang ditandai dengan hasil ulangan harian peserta didik yang masih tergolong rendah. Melihat permasalahan seperti ini, perlu kiranya melakukan suatu pengembangan berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok, agar budaya yang ada di Lombok khususnya permainan tradisional tetap bertahan dan dilestarikan. Tidak sebatas itu, pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena sesuai dengan keadaan lingkungan tempat tinggal peserta didik sehingga hasil belajar dan minat peserta didik dapat meningkat.

Lebih lanjut, sifat dan karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang masih senang dalam bermain perlu untuk diperhatikan oleh pendidik, karena bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membuat anak bahagia dan semangat dalam melaksanakan sesuatu. Permainan yang aman dan

berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional suku sasak Lombok. Namun demikian, seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional suku sasak Lombok ini semakin lama semakin dilupakan oleh peserta didik khususnya peserta didik di SDN 1 Bagik Payung Timur karena semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri. Jadi sangat perlu sekali melakukan pengembangan bahan ajar yang berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar.

Menurut Yulianti, Drajat, & Rahmat (dalam Kurniawan, 2019: 10) Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok, dan dilakukan secara turun-temurun di daerah tertentu. Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan menurut Direktorat Nilai Budaya (dalam Utomo & Murniyanti, 2019: 11) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak diantaranya: Dengkak (engklek), selodor (gobak sodor), kendeker (kelereng), maen karet (main karet), keleyangan (layang-layang) dan lain sebagainya. Salah satu permainan yang sering dimainkan adalah permainan dengkak (engklek). Permainan dengkak ini memiliki arena bermain yang menyerupai

bangun datar, seperti: persegi, persegi panjang, dan setengah lingkaran. Hal ini membuktikan bahwa dalam permainan tradisional memiliki unsur pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok. Karena harapan peneliti, dengan adanya pengembangan bahan ajar ini, dapat memberikan solusi bagi pendidik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan bahan ajar seperti modul ketika melaksanakan proses pembelajaran.
2. Kurangnya kemampuan pendidik dalam mengkolaborasikan model pembelajaran dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran.
3. Materi pada bahan ajar matematika yang digunakan terlalu sedikit tanpa dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik, sehingga berdampak kepada peserta didik sebagai pengguna masih banyak yang tidak paham materi yang ada di bahan ajar tersebut.

4. Bentuk soal latihan dalam bahan ajar tidak berubah dalam setiap tahunnya sehingga peserta didik kurang mampu mengembangkan diri dalam melakukan pemecahan masalah.
5. Warna pada cetakan bahan ajar hanya menggunakan warna hitam putih saja sehingga peserta didik kurang tertarik.
6. Pendidik belum pernah mengaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional suku sasak Lombok sehingga peserta didik kurang mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di suku sasak Lombok.
7. Pendidik belum pernah mengembangkan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok sehingga budaya yang ada di suku sasak Lombok khususnya permainan tradisional sedikit demi sedikit hilang dan diganti dengan permainan modern dari luar negeri.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memfokuskan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk yang berupa pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Alasan peneliti membatasi penelitian ini karena adanya keterbatasan waktu dan dana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan modul matematika yang valid berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar?

2. Bagaimana pengembangan modul matematika yang praktis berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar?
3. Bagaimana pengembangan modul matematika yang efektif berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan modul matematika yang valid berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengembangan modul matematika yang praktis berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar
3. Untuk mengetahui pengembangan modul matematika yang efektif berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar.
2. Modul terdiri dari halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan buku, tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta bagian isi terdiri dari peta konsep, uraian materi, contoh-contoh, uji kompetensi, glosarium, identitas penulis, serta daftar pustaka.

3. Memiliki glosarium untuk mempermudah peserta didik dalam memahami kata-kata istilah dalam bahasa sasak, khususnya pada istilah permainan tradisional suku sasak Lombok yang ada.
4. Modul matematika yang dibuat difokuskan pada materi bangun datar kelas IV yang diintegrasikan dengan permainan tradisional suku sasak Lombok, sehingga diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik terkait dengan permainan tradisional suku sasak Lombok yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Adapun permainan suku sasak Lombok yang digunakan hanya 4, antara lain: permainan dengkak (engklek), permainan selodor (Gobak sodor), permainan kendeker (kelereng), dan permainan keleyangan (layang-layang).
5. Modul bersumber pada buku matematika untuk guru dan buku matematika untuk siswa kelas IV semester 2 revisi 2018, serta beberapa sumber untuk melengkapi modul yang dibuat.
6. Modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok memiliki ukuran A4 dan jenis huruf yang digunakan adalah Comic Sans MS dengan font 12pt. Sedangkan, untuk penulisan judul setiap sub materi pembelajaran dengan ukuran 16pt.
7. Modul ditulis menggunakan bahasa indonesia yang mudah dipahami oleh peserta didik dan bahasa tradisional suku sasak Lombok yang sesuai dengan istilah permainan tradisional yang ada.
8. Gambar yang menampilkan permainan tradisional suku sasak Lombok *didownload* dari *google* dan dokumentasi penulis sendiri.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan pola pikir mengenai modul pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan modul matematika yang berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan pengetahuan untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional dan mampu mengembangkan bahan ajar sendiri untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok ini merupakan salah satu bentuk kepedulian terhadap budaya khususnya permainan tradisional suku sasak Lombok yang ada agar dikenal dan dilestarikan oleh peserta didik meskipun pada zaman yang sudah modern ini. Melalui pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok ini, peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi pembelajaran bangun datar agar mampu memenuhi standar kompetensi yang akan dicapai, sekaligus sebagai pelestarian budaya lokal. Asumsi pengembangan

yang dapat dipetik melalui pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.
2. Memberikan inovasi pembelajaran bagi pendidik dalam mengembangkan modul pembelajaran agar tercipta pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.
3. Memperkenalkan budaya lokal khususnya permainan tradisional suku sasak Lombok di daerah tempat tinggal peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan untuk melakukan pembaharuan ataupun menghasilkan suatu hal baru yang berguna. Penelitian pengembangan adalah suatu pengkajian terkait dengan tahapan-tahapan dalam mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang sesuai dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Danuri & Maisaroh (2019: 302) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas.

Suatu produk atau program dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state-of-the-art knowledge*). Ini yang disebut sebagai validitas isi, sementara itu komponen-komponen produk dikatakan praktis apabila produk tersebut menanggapi bahwa ia dapat digunakan (*usable*). Kemudian suatu produk dikatakan efektif apabila ia memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pengembang. Menurut Hamzah (2020: 1) mengatakan bahwa penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektifitasnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa, penelitian pengembangan berarti suatu proses untuk mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk, baik itu produk yang sudah ada lalu dikembangkan ataupun menghasilkan produk yang baru yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

b. Model-Model Penelitian Pengembangan

1) Model pengembangan Pembelajaran Dick and Carey

Model ini adalah salah satu dari model desain prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain Instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan. Adapun langkah-langkah desain pembelajaran menurut Dick and Carey (dalam Danuri & Maisaroh, 2019: 307) diantaranya:

- a) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- b) Melaksanakan analisis pembelajaran.
- c) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik.
- d) Merumuskan tujuan performansi.
- e) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan.
- f) Mengembangkan strategi pembelajaran.
- g) Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran.
- h) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.
- i) Merevisi bahan pembelajaran, dan
- j) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

2) Model pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg & Gall (dalam Maydiantoro, 2021: 29) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg & Gall ini memiliki tahapan yang cukup panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan. Adapun 10 langkah yang dimaksudkan diantaranya sebagai berikut:

- a) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survey)
- b) *Planning* (perencanaan)
- c) *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk)
- d) *Preliminary field testing* (uji coba awal lapangan)
- e) *Main product revision* (revisi produk)
- f) *Main field testing* (uji coba lapangan)
- g) *Operational product revision* (revisi produk operasional)
- h) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional)
- i) *Final product revision* (revisi produk akhir)
- j) *Dissemination and implementation* (menyebarkan produk yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan)

3) Model pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2021: 31) model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu sebagai berikut:

- a) Tahap *Define* (Pendefinisian), terdiri dari: (1) analisis awal, (2) analisis peserta didik, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, (5) perumusan tujuan pembelajaran).
- b) Tahap *Design* (Perancangan), terdiri dari: (1) penyusunan standar tes, (2) pemilihan media, (3) penyusunan format, dan (4) rancangan awal.
- c) Tahap *Develop* (Pengembangan), terdiri dari: (1) penilaian para ahli, dan (2) uji coba pengembangan.
- d) Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan) yaitu penyebaran ke lapangan.

4) Model pengembangan Kemp

Menurut model ini, terdapat beberapa langkah dalam melakukan pengembangan yaitu diantaranya:

- a) Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya.
- b) Menganalisis karakteristik pelajar, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain.
- c) Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku pelajar.

- d) Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan.
 - e) Pengembangan pra penilaian/penilaian awal untuk menentukan latar belakang pelajar dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik.
 - f) Memilih aktivitas pembelajaran dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi belajar mengajar, jadi siswa siswa akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan.
 - g) Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran.
 - h) Mengevaluasi pembelajaran siswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan yang membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.
- 5) Model pengembangan ADDIE

Menurut Hamzah, (2020: 33) model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat

digunakan untuk pengembangan ketahap berikutnya. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya:

a) *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dari model penelitian pengembangan ADDIE adalah menganalisis perlunya melakukan pengembangan produk baru (model, metode, media, dan bahan ajar), serta kelayakan dan prasyarat untuk penciptaan produk. Pengembangan produk, didasari dengan adanya permasalahan terkait produk yang sudah ada atau yang diterapkan. Penyebab munculnya permasalahan Karena produk saat ini atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan siswa, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya.

b) *Design* (Desain/perancangan)

Tahap kedua dari model penelitian pengembangan ADDIE adalah mendesain produk yang dikembangkan. Konsep dan isi produk dirancang terlebih dahulu sebagai bagian dari kegiatan perancangan Untuk setiap rancangan konten produk di tulis dan disertai dengan instruksi yang tepat dan komprehensif saat mendesain atau pembuatan produk. Desain pada tahap ini bersifat konseptual dan selanjutnya akan berfungsi sebagai dasar untuk proses pengembangan.

c) *Development* (Pengembangan)

Kegiatan realisasi konsep produk yang dikembangkan sebelumnya dimasukkan dalam pengembangan pada model penelitian pengembangan ADDIE. Kerangka kerja konseptual untuk menggunakan produk baru telah dibuat pada tahap awal. Kerangka kerja konseptual kemudian diterjemahkan menjadi produk jadi yang dapat diterapkan. Pada tahap ketiga ini, instrumen harus dibuat untuk menilai keefektifan produk yang digunakan.

d) *Implementation* (Implementasi/Eksekusi)

Tujuan penerapan produk pada tahap keempat dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah untuk mengumpulkan umpan balik atas produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal dapat diperoleh dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pengembangan produk. Implementasi mengacu pada pelaksanaan aktual dari desain yang dibuat.

e) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Tahap evaluasi pada model penelitian pengembangan ADDIE bertujuan untuk mendapatkan masukan dari pengguna produk dan melakukan penyesuaian berdasarkan temuan penilaian atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk, maka dilakukan tahapan evaluasi kajian pengembangan model ADDIE. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur seberapa baik tujuan pengembangan yang dicapai.

2. Modul

a. Pengertian Modul

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara sistematis dan menarik sehingga mudah untuk dipelajari secara mandiri. Ada beberapa pengertian tentang modul, antara lain (Hamdani, 2019: 219):

- 1) Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, latihan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.
- 2) Modul adalah alat pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan belajar pada mata pelajaran tertentu untuk keperluan proses pembelajaran tertentu.

Menurut Nana (2019: 31) menyatakan bahwa modul adalah seperangkat media dalam pembelajaran. Modul merupakan media pembelajaran yang memuat satu unit materi di dalamnya yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, Mascita (2021: 51) mengatakan modul merupakan bahan ajar yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Melalui modul, orientasi pendidik tidak lagi pada penumpukkan konsep dan materi, akan tetapi lebih pada apa yang diharapkan peserta didik dan bermanfaat bagi kedepannya dimasa mendatang.

Sedangkan menurut Panggabean & Danis (2020: 17) mengatakan bahwa modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang berisi serangkaian kegiatan dan materi yang berfokuskan kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Penyusunan Modul

Tujuan penyusunan modul yaitu diantaranya:

- 1) Menyediakan atau menyajikan bahan ajar modul yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik peserta didik, serta *setting* atau latar belakang lingkungan sosialnya.
- 2) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu baik peserta didik maupun pendidik.
- 4) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik.
- 5) Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 6) Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

c. Fungsi Modul

sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi antara lain:

- 1) Sebagai Bahan ajar mandiri.
- 2) Pengganti fungsi pendidik.
- 3) Sebagai alat evaluasi.
- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.
- 5) Sebagai motivasi peserta didik agar dapat aktif.

d. Prinsip-Prinsip Penyusunan Modul Pembelajaran

Prinsip yang harus dikembangkan antara lain:

- 1) Disusun dari materi yang mudah untuk memahami materi yang lebih sulit, dan dari yang kongkret untuk memahami yang semi kongkret dan abstrak.
- 2) Menekankan pengulangan untuk memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan balik yang positif akan memberikan penguatan terhadap peserta didik.
- 4) Memotivasi adalah salah satu upaya yang dapat menentukan keberhasilan belajar.
- 5) Latihan dan tugas untuk menguji diri sendiri.

e. Alur Penyusunan Modul

Sebuah modul pembelajaran diawali dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menetapkan judul modul yang akan disusun.

- 2) Menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya.
 - 3) Melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, melakukan kajian terhadap materi pembelajarannya, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai.
 - 4) Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi, merancang bentuk dan jenis penilaian yang akan disajikan.
 - 5) Merancang format penulisan modul.
 - 6) Penyusunan draf modul.
- f. Strukur Penyusunan Modul

Penyusunan modul diperlukan adanya struktur tertentu yang terdapat di dalamnya, seperti yang diungkapkan Mascita (2021: 52) yakni modul mempunyai struktur, diantaranya:

- 1) Petunjuk belajar.
- 2) Kompetensi, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 3) Materi ajar.
- 4) Latihan.
- 5) Evaluasi.

Struktur modul pada intinya mencakup tiga bagian utama, yakni bagian awal, bagian inti atau isi, dan terakhir atau penutup, berupa:

- 1) Bagian awal terdiri dari bahan pelajaran modul fotografi potret, kegunaan modul, tujuan pembelajaran umum, susunan dan keterkaitan antar judul modul, dan petunjuk mempelajari modul.

Lalu bagian cover belakang dan halaman depan modul akan dilengkapi dengan ISBN (*International Standar Book Number*).

- 2) Bagian isi atau inti akan berisi pendahuluan yang mencakup deskripsi singkat materi dalam modul, tujuan pembelajaran khusus, manfaat materi dalam modul, dan urutan pokok bahasan modul. Pada kegiatan belajar akan mencakup uraian bahan pelajaran, contoh-contoh terkait, latihan, rangkuman dan tes formatif. Pada daftar pustaka berisi daftar sumber dan bacaan yang dapat digunakan pengguna modul untuk memperkaya isi pokok bahasan.
- 3) Bagian penutup akan berisi penutup modul, glosarium, dan lampiran yang terkait dengan modul fotografi potret ini.

3. Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok

a. Pengertian Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok

Setiap daerah memiliki ciri khas yang dapat membedakannya dengan daerah lainnya, baik itu berupa budaya, masakan tradisional, permainan tradisional, adat istiadat, tata krama, tradisi yang secara khusus hanya ada di daerah tersebut. Semua ciri khusus tersebut hidup dan diterima di tengah-tengah masyarakatnya dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang mengakar kuat dalam pribadi masing-masing individu bahkan menjadi sebuah identitas. Salah satu budaya lokal suku sasak Lombok adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah salah satu jenis permainan yang ada di suatu daerah tertentu. Menurut Kurniawan (2019: 10) mengemukakan permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok, dan dilakukan secara turun-temurun di daerah tertentu. dalam permainan tradisional tidak membutuhkan peralatan yang canggih atau sulit ditemui melainkan alat yang sangat sederhana ataupun hanya menggunakan fisik sajadan dapat membntuk karakter seperti gotong royong, mandiri, jujur disiplin, religious dan lain-lain.

Lebih lanjut, menurut Arga & dkk (2020: 71) mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu kegiatan bermain anak yang diwariskan secarar turun temurun oleh nenek moyang dan mengandung unsur-unsur budaya dalam kegiatan bermaiannya. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional suku sasak Lombok merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh masyarakat suku sasak Lombok sebagai bagian dari kebiasaan atau adat istiadat yang menggunakan alat tersedia di sekitar lingkungan tempat tinggalnya. Permainan tradisional suku sasak Lombok bukan hanya memberikan nilai rekreasi atau

bersenang-senang saja, melainkan permainan tradisional suku sasak Lombok juga memiliki nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya yang bisa dijadikan pengalaman belajar bagi peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yang ada disuku sasak Lombok diantaranya permainan *dengkak* (engklek), permainan *kendeker* (kelereng), permainan *selodor* (gobak sodor), *maen karet* (permainan loncat karet) dan permainan *keleyangan* (layang-layang).

b. Jenis-Jenis Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok

1) Permainan Engklek (*Dengkak*)

Menurut Kurniawan (2019: 22) permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kotak berikutnya. Sedangkan menurut Fauzi (2019: 409) Permainan tradisional Engklek (*dengkak*) yaitu permainan yang dilakukan dengan melakukan engklek (*dengkak*) yaitu dengan cara melompati petak-petak pada bidang datar dengan satu kaki yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan dapat dimainkan kapan dan dimana saja. Permainan engklek biasa dimainkan anak perempuan usia 7 tahun sampai 15 tahun dan dilakukan di halaman rumah. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak kotak di pelataran semen, aspal atau

tanah, menggambar 5 segiempat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segiempat. Permainan engklek mempunyai banyak nama atau istilah lain seperti di suku Sasak Lombok permainan engklek dikenal dengan nama *dengkak*.

Lebih lanjut, permainan "*dengkak*" membutuhkan alat yang disebut gacoan (batu) atau bahasa Lomboknya disebut "katuk". Katuk ini terbuat dari pecahan genting atau keramik yang bentuknya sesuai keinginan dari pemain. Umumnya berbentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, dan lain sebagainya. Masyarakat Sasak menggemari permainan ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi terdapat nilai edukasi yang terkandung di dalam permainan *dengkak* tersebut. Permainan ini menggambarkan perjuangan seseorang memperebutkan daerah kekuasaannya dengan aturan-aturan bermain yang sudah disepakati bersama.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek (*dengkak*) adalah permainan yang dimainkan dengan cara engklek (*dengkak*) atau lompat-lompatan dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak selanjutnya yang telah dibuat di atas ruang terbuka maupun ruang tertutup. Adapun aturan dalam permainan engklek (*dengkak*) ini lumayan sederhana yaitu:

- a) Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kalau lebih dari 3 orang, kelompok/tim menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- b) Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib melompat menggunakan 1 kaki yg terkuat, tidak boleh dua kaki. Jika terjadi seperti itu, langsung diganti dengan lawan.
- c) Setelah itu pemain melempar katuk tersebut ke kotak nomor 1 dan seterusnya, jika *katuk* pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya.
- d) Saat mengambil *katuk* dari kotak posisi kaki tetap 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik lawan, jika terjadi seperti itu, langsung diganti pemain berikutnya.
- e) Lalu kalau *katuk* sudah mencapai pada nomor sembilan, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan pemain tidak boleh sampai menyentuh garis kotak, kalau sampai menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal dan harus diganti pemain lainnya. Sebelumnya bertepuk tangan 3 kali, barulah mengambil *katuk* dengan menghadap ke belakang.
- f) Kemudian yang terakhir jika pemain sudah melempar *katuk* ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang ditentukan, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang.

Yang perlu diperhatikan pada saat pemain akan mengambil *katuk* di tempat nomor sepuluh maka ia harus melompat dari nomor delapan ke nomor sepuluh, jadi nomor sembilan harus dilewati, tidak boleh menginjaknya. Sebenarnya ini juga berlaku untuk *katuk* yang dilempar ke nomor-nomor tertentu. Tempat-tempat yang ada *katuk* si pemilik tidak boleh diinjak, harus dilewati. Dan juga pemain tidak diperbolehkan menginjak *katuk* lawan.

- g) Permainan dinyatakan selesai jika semua petakan pada arena dengklak menjadi daerah kekuasaan pemain.
- h) Pemain yang mempunyai daerah kekuasaan paling banyak maka dinyatakan sebagai pemenang.

2) Permainan Kelereng (*Kendeker*)

Permainan kelereng sering juga disebut dengan permainan gundu atau guli. Di daerah Jawa permainan ini disebut bermain nekeran, di Palembang disebut ekar, dan di daerah Lombok biasa disebut *kendeker*. Kelereng (*kendeker*) adalah salah satu mainan yang mudah ditemukan dan harganya pun cukup murah. Permainan ini banyak diminati oleh anak laki-laki, tetapi kadang anak perempuan ikut bermain juga. Banyak bentuk permainan kelereng. Menurut Yulita (2017: 17) ada beberapa bentuk yang umum dilakukan anak-anak, antara lain:

- a) Kelereng anak panah

Bentuk dari permainan ini adalah sepakati dulu bersama teman, berapa jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan, misalnya, masing-masing tiga kelereng. Buatlah garis anak panah di tempat bermain. Letakkan kelereng pada garis anak panah secara beraturan. Buat garis batas sejauh tiga meter dari gambar anak panah. Semua pemain diharuskan melempar satu kelereng dengan kelereng gacok. Orang yang lebih dulu melempar adalah yang memiliki kelereng paling jauh saat lemparan pertama. Pemain yang berhasil mengenai sebuah kelereng, dia akan mendapat semua kelereng yang dijejer di garis.

b) Kelereng lingkaran

Kelereng lingkaran ini merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Langkah-langkah dalam permainan ini yaitu buatlah sebuah lingkaran, selanjutnya letakkan semua kelereng dalam lingkaran, Lakukan hompimpa untuk mencari siapa yang akan jadi pemain pertama dan selanjutnya. Pemain pertama membidik kelereng dari luar lingkaran. Kelereng hasil bidikan yang keluar dari lingkaran akan menjadi milik pemain. Syaratnya kelereng pemukulnya tidak berhenti dalam lingkaran.

c) Kelereng kubah

Peraturannya sama dengan permainan kelereng lingkaran, tetapi permainan ini dibuat dalam bentuk gambar kubah. Kelereng diletakkan secara menyebar. Setiap pemain mendapat giliran memukul kelereng tersebut. Kelereng yang keluar dari garis akan menjadi milik pemain.

d) Kelereng di lubang

Permainan ini bisa beramai-ramai, empat sampai delapan orang. Buatlah lubang berdiameter 5 cm dengan kedalaman 1-2 cm. Buat garis lempar sejauh 7 meter dari lubang.

Semua pemain harus berusaha memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang secara bergantian untuk mendapatkan poin. Selama belum berhasil memasukkan kelereng pemukul ke dalam lubang, pemain itu belum bisa membidik kelereng lawannya. Jika si pemain berhasil memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang, ia akan mendapat satu poin. Apabila ia mampu membidik kelereng lawan, akan bertambah satu poin lagi. Permainan kelereng ini bertujuan melatih ketangkasan sekaligus kejujuran setiap anak. Setiap pemain bisa saja berbuat curang, akan tetapi yang dituntut adalah kejujuran. Sehingga melalui permainan kelereng, anak biasa bersikap jujur pada temannya. Selain itu, permainan kelereng dapat mengatur emosi anak, melatih kemampuan motorik, melatih kemampuan berpikir, melatih

kemampuan berkompetisi dan melatih kemampuan sosial menjalin pertemanan.

3) Permainan Gobak Sodor (*Maen Selodor*)

Permainan tradisional gobak sodor atau biasa disebut “maen selodor” oleh masyarakat sasak adalah salah satu permainan yang sangat menyenangkan. Permainan *selodor* merupakan permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segiempat berpetak petak. Lapangan yang digunakan rata atau datar. Setiap garis dijaga oleh pihak penjaga. Pihak yang akan masuk harus melewati garis dan jika terkena sentuh dari penjaga harus bergantian menjadi penjaga. Permainan tradisional selodor ini dimainkan oleh 2 tim yakni tim penjaga dan tim pemain kemudian setiap tim terdiri dari 5 anggota.

Permainan tradisional selodor ini membutuhkan lapangan yang berbentuk persegi dan berpetak yang dimana terdapat garis di setiap petak. Tim penjaga berdiri tepat pada garis dan tim pemain berusaha masuk ke dalam kotak berpetak tersebut. Selama permainan berlangsung tim penjaga berusaha menyentuh tim pemain tetapi ruang gerak tim penjaga hanya berada di sepanjang garis saja, penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis, Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap

ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang, Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis, penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga, penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang. Apabila tim penyerang berhasil menyentuh salah satu tim pemain, kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan, penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya, penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya, tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit. maka sesi jaga dan pemain ditukar, begitu seterusnya.

Permainan tradisional selodor memang sudah jarang dimainkan. Hal ini disebabkan kurangnya jumlah anggota dan banyaknya permainan yang ada di handphone yang lebih menarik. Anak-anak lebih sering memainkan permainan modern seperti video games dan games online. Akibatnya permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak.

4) Permainan Karet (*Main Loncat*)

a) Pengertian

Permainan karet atau biasa di sebut “main loncat” oleh masyarakat suku sasak Lombok merupakan permainan yang digemari oleh anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Ketika permainan ini dimainkan oleh anak-anak pada zaman dulu, sudah pasti ramai dan mereka biasa memainkannya di lapangan atau halaman rumah. Tali yang digunakan umumnya adalah karet gelang, baik yang berwarna hijau, kuning, maupun merah. Sebelum bermain, para pemain harus mengkeping atau menyambungkan karet yang satu dengan yang lain terlebih dahulu sehingga menjadi seperti tali. Biasanya keping dua, tiga, empat, atau sesuka hati.

b) Cara Bermain Karet (Main Loncat)

Adapun cara memainkan permainan karet (main loncat) ini yaitu:

- (1) Melompati tali karet berputar. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang atau lebih. Jika bermain sendiri, kedua ujung karet hendaknya diikat pada tiang. Jika bermain beramai-ramai, dua orang harus memegang karet dari ujung ke ujung. Dua orang tersebut akan memutar tali karet. Bisa searah jarum jam atau berlawanan. Selbihnya, anggota permainan akan melompati tali karet tersebut sesuai giliran masing-masing. Para pemain yang terkena tali karet saat

melompat, dia dianggap kalah atau harus berhenti dari permainan.

- (2) Melompati tali karet semakin tinggi. Dua orang yang memegang ujung karet akan merentang tali karet tersebut. Dimulai dari posisi yang terendah, misalnya, lutut, lalu ke pinggang, ketiak, bahu, kuping, kepala, di atas kepala, dan seterusnya.
- (3) Karet berlilit. Dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Dua orang memegang tali. Mereka akan membuat tinggi karet hanya sepinggang. Para pelompat akan bergantian memainkan tali karet tersebut dengan kakinya. Ia akan membuat tali karet tersebut meliliti kakinya. Lalu ia melompat mengikuti lilitan tali karet tersebut.
- (4) Karet melingkar di kepala. Ini merupakan permainan karet yang sederhana. Pemainnya cukup sendiri. Ia akan memutar tali karet dari bawah hingga ke kepala sambil melompat mengikuti irama putaran karetnya.
- (5) Karet tangan. Permainan ini paling sederhana, dimainkan oleh satu orang. Pemain menjalin sehelai karet di jemari tangannya membentuk gambar tertentu. Bisa gambar laba laba, rumah, dan sebagainya.

Adapun manfaat yang bias diambil dari permainan karet ini adalah agar para pemain selalu sportif dan kreatif dalam

bermain lompat tali. Tubuh yang selalu bergerak melakukan lompat tali seperti halnya berolahraga. Permainan ini tergolong permainan yang menyehatkan. Selain itu, anak juga bias mendapatkan pelajaran khususnya pelajaran matematika tentang bangun datar. Karet gelang yang bentuknya seperti lingkaran, karena lingkaran merupakan salah satu dari jenis bangun datar.

5) Permainan Layang-Layang (*Keleyangan*)

Permainan layang-layang mulai dikenal di Indonesia sejak abad ke-20. Permainan layang-layang dikenal oleh masyarakat Lombok dengan sebutan *keleyangan*. Bermain layang-layang sangat menyenangkan apalagi jika layang-layang yang kita terbangkan melayang tinggi di udara. Bermain layang-layang bisa dilakukan sendiri atau bersama teman. Layang-layang bisa didapatkan di pasar, dan bahkan bisa dibuat sendiri. Cara menerbangkannya menggunakan benang. Benang layang-layang tergantung layang-layang yang digunakan. Jika layang-layang ringan, cukup dengan benang jahit. Jika layang-layang berat, harus menggunakan benang pancing.

Menerbangkan layang-layang harus di tempat terbuka dan ada anginnya. Layang-layang tidak bisa terbang tanpa bantuan angin. Permainan ini menuntut keahlian menerbangkan layang-layang. Para pemain diharapkan dapat mengambil keputusan

dengan tepat untuk menarik atau mengulur benang layang-layangnya.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah proses perubahan berkat pengalaman dan latihan. Menurut Supatminingsih (2020: 16) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang direncanakan maupun tidak direncanakan sehingga pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu upaya untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu "*mathematikos*" yang artinya ilmu pasti, akar kata dari "*mathema*" atau "*mathesis*" yang berarti ajaran, pengetahuan atau ilmu pengetahuan. Istilah "matematika" diartikan sebagai ilmu pasti. Karena dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Menurut Rohmah (2021: 5) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, bilangan dan keruangan. Sedangkan menurut Panggabean & dkk (2022: 1) mengatakan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah, baik pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah umum dan bahkan sampai pada tingkat perguruan tinggi.

Pembelajaran matematika merupakan usaha untuk memahami dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan konsep, prinsip dan fakta

matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yayuk (2019: 2) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana, sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang materi matematika yang dipelajari. Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam memahami suatu konsep materi matematika sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

a. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran itu sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar. Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Suatu proses pembelajaran dikatakan baik bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Salah satunya dalam proses pembelajaran matematika di dalam setiap jenjang pendidikan. Ada empat rumusan tujuan umum dalam pembelajaran matematika, yaitu:

- 1) Belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*).
- 2) Belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*).
- 3) Belajar memecahkan masalah (*mathematical problem solving*).
- 4) Pembentukan sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes toward mathematical*).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika menjadikan anak untuk berlogika dan

terampil dalam menerapkan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bangun Datar

a. Pengertian bangun datar

Menurut Handayani (2021: 37) mengemukakan bahwa bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi mempunyai ketebalan pada bangun datar. Artinya bangun datar bukan merupakan sebuah benda konkret, benda-benda yang memiliki sifat bangun geometri. Sedangkan Menurut Awaludin & dkk (2021: 51) mengatakan bahwa bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh minimal tiga garis lurus dan tiga garis lengkung. Oleh sebab itu, bangun datar hanya memiliki luas dan keliling.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis yang hanya bersifat dua dimensi yaitu mempunyai panjang dan lebar. Bangun datar adalah bangun-bangun yang memiliki permukaan datar. Adapun bangun-bangun yang termasuk bangun datar diantaranya persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, lingkaran dan segitiga.

b. Jenis-Jenis Bangun Datar

1) Persegi

Menurut Izzudin & dkk (2020: 2) menyatakan bahwa persegi adalah bangun dua dimensi yang dibentuk oleh empat sisi sama panjang dan sejajar. Sedangkan menurut Evilina (2019: 5) mengemukakan bahwa Persegi adalah persegi panjang yang panjang keempat sisinya sama. Dapat disimpulkan bahwa persegi adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari empat sisi yang sama. Adapun sifat-sifat bangun datar Persegi antara lain:

- a) Sisi-sisinya sama panjang
- b) Diagonal-diagonalnya sama panjang, keduanya saling berpotongan tegak lurus dan membagi dua sama panjang.
- c) Diagonal-diagonalnya membagi kedua sudut yang berhadapan menjadi dua sama besar.
- d) Sudut-sudutnya sama besar yaitu 90° .

Rumus luas dan keliling dari bangun datar persegi adalah sebagai berikut:

- a) Luas Persegi

$$L = s \times s$$

Keterangan: s = Sisi

- b) Keliling Persegi

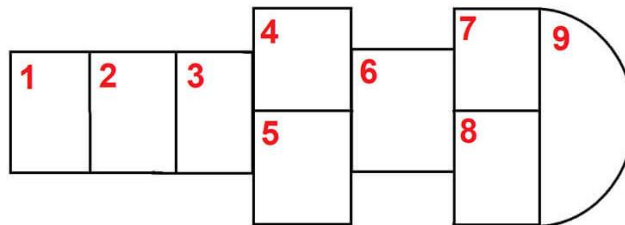
$$K = 4 \times s$$

Keterangan: s = Sisi

Lebih lanjut, bangun datar persegi dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional suku sasak Lombok yaitu arena

bermain permainan *dengkak* (engklek) yang berbentuk persegi.

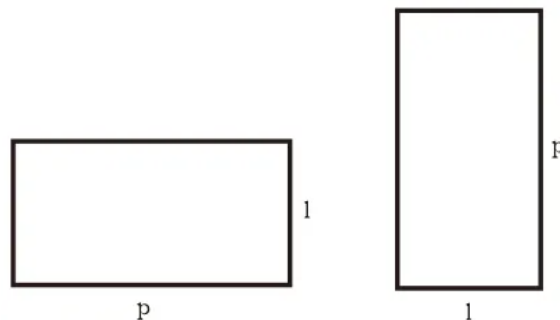
Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Arena Bermain pada Permainan *Dengkak* (engklek)

2) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang memiliki panjang dan lebar yang tidak sama. Menurut Evilina (2019: 2) menyatakan bahwa persegi panjang adalah suatu segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan panjang sisi-sisi yang berhadapan sama. Bentuk persegi panjang dapat di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Bentuk Bangun Datar Persegi Panjang

Adapun sifat-sifat yang dimiliki oleh bangun datar persegi panjang antara lain sebagai berikut:

- a) Mempunyai dua pasang sisi berhadapan, setiap pasang nya sejajar dan sama panjang.

- b) Diagonal-diagonalnya sama panjang dan berpotongan saling membagi dua sama panjang.
- c) Sudut-sudutnya sama besar yaitu, 90° .

Rumus luas dan keliling dari bangun datar persegi panjang adalah sebagai berikut:

- a) Luas Persegi panjang

$$L = p \times l$$

Keterangan: p: Panjang

l: Lebar

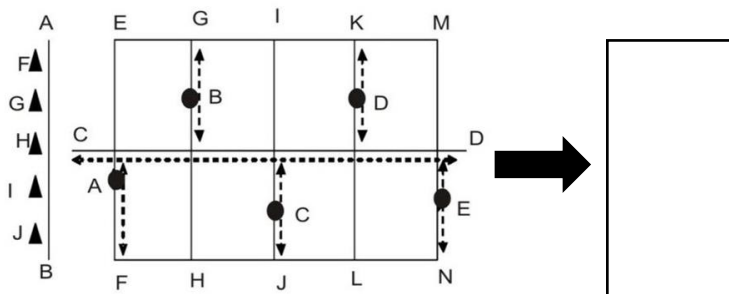
- b) Keliling Persegi panjang

$$K = 2 \times (p+l)$$

Keterangan : p: Panjang

l: Lebar

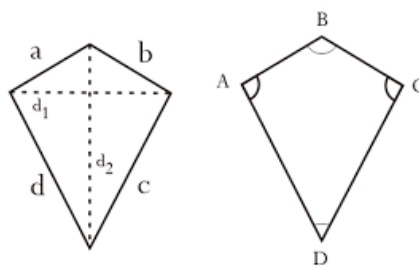
Lebih lanjut, bentuk bangun datar persegi panjang dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional suku sasak Lombok yaitu arena bermain pada permainan selodor berbentuk persegi panjang. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Arena Bermain Permainan *Selodor* (Gobak Sodor)

3) Layang-layang

Menurut Fathonah & dkk (2020: 10) mengemukakan bahwa layang-layang adalah bangun datar segiempat yang salah satu diagonalnya memotong tegak lurus sumbu diagonal yang lainnya. Sedangkan menurut Evilina (2019: 15) mengatakan bahwa layang-layang adalah segiempat yang diagonal-diagonalnya saling tegak lurus dan salah satu diagonalnya membagi diagonal lainnya menjadi dua sama panjang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layang-layang adalah segiempat yang dua sisi yang berdekatan sama panjang, sedangkan kedua sisi yang lain juga sama panjang, atau segiempat yang terdiri dari dua pasang sisi yang berdekatan sama panjang. Bentuk layang-layang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Bentuk Bangun Datar Layang-layang

Adapun sifat-sifat layang-layang antara lain:

- Memiliki dua pasang sisi yang berdekatan sama panjang
- Diagonal-diagonalnya berpotongan tegak lurus dan salah satu membagi dua sama panjang

c) Memiliki sepsang sudut yang berhadapan sama besar.

Rumus dari bangun datar layang-layang adalah sebagai berikut:

$$\text{Luas (L)} = 1/2 \times \text{BD} \times \text{AC} = 1/2 \times d1 \times d2$$

Keterangan:

BD = diagonal pertama (d1)

AC = diagonal kedua (d2)

Lebih lanjut, layang-layang dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional suku sasak Lombok yaitu permainan *keleyangan* (layang-layang).

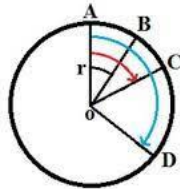
4) Lingkaran

Menurut Aisyah (2017: 21) mengemukakan bahwa lingkaran adalah bangun datar yang jarak semua titik pada lingkaran dengan titik pusat lingkaran sama panjang. Sedangkan menurut Fathonah & dkk (2020: 10) mengemukakan bahwa lingkaran merupakan sebuah bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan *r* yaitu jari-jari. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkaran adalah bangun datar yang berasal dari himpunan titik-titik persekitaran yang sama panjang. Lingkaran memiliki sifat, antara lain:

a) Jumlah derajat lingkaran sebesar 360° .

b) Lingkaran mempunyai 1 titik pusat.

c) Mempunyai simetri lipat dan simetri putar yang jumlahnya tidak terhingga.

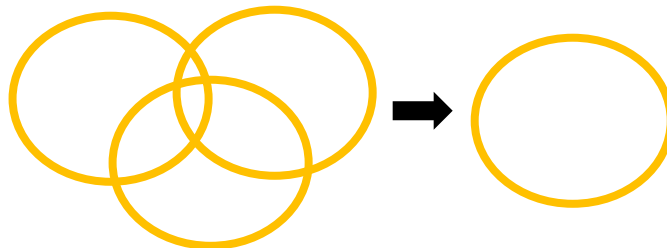


Keterangan:

r: jari-jari lingkaran

o: titik pusat lingkaran

Lebih lanjut, bangun datar lingkaran dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional sasak yaitu alat yang digunakan dalam permainan karet (*maen loncat*). Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5. Alat *Maen Loncat Karet* (Permainan Karet)

5) Segitiga

Menurut Saefudin (2017: 1) mengatakan bahwa segitiga adalah bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris. Sedangkan menurut Mardati (2019: 17) segitiga adalah bangun datar yang dibentuk oleh tiga titik garis yang sepasang-sepasang saling dihubungkan. Dapat disimpulkan bahwa segitiga adalah bangun datar yang dibentuk oleh tiga titik yang berpasang-

pasangan kemudian dihubungkan sehingga membentuk tiga sisi dan 3 sudut. Segitiga memiliki sifat yaitu:

- a) Memiliki tiga buah sisi yang berupa garis lurus, ketiga garis lurus itu pasti bersentuhan antara satu garis dengan garis yang lainnya.
- b) Jumlah semua sudutnya adalah 180° .

Adapun rumus luas segitiga dan keliling adalah sebagai berikut:

- a) Luas Segitiga

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

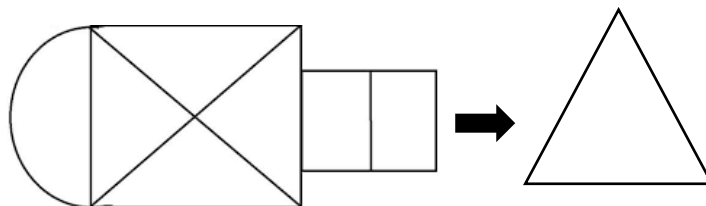
Keterangan : a: Alas segitiga

t: Tinggi

- b) Keliling Segitiga

$$K = a + b + c \text{ (jumlah panjang semua sisi).}$$

Lebih lanjut, bangun datar segitiga dapat diintegrasikan ke dalam permainan tradisional sasak yaitu arena bermain pada permainan *dengkak* (engklek) dan *katuk* yang digunakan dalam permainan *dengkak* (engklek) berbentuk segitiga. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Arena Permainan *Dengkak* (Engklek)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Diantaranya sebagai berikut:

1. Alvariani, N. P. & Sukmawarti. (2022). Dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013 untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar di kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator yang terdiri dari 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif yang berisi kritik dan saran dari 2 validator. Hasil validasi angket berupa bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa. Berdasarkan hasil validasi angket bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa oleh kedua validator menunjukkan hasil yang menunjukkan kriteria “Sangat Baik”.

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar berbentuk modul berbasis permainan tradisional di lingkungan tempat

tinggal peserta didik yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Wita, D. R. & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Makanan Tradisional Khas Daerah Sumatera Barat. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar geometri berbasis makanan tradisional Sumatera Barat yang layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan model pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang berisi aspek penilaian dengan butir-butir pernyataan dengan kolom penilaian yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Dari hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran, didapatkan skor rata-rata sebesar 90. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar geometri berbasis makanan tradisional Sumatera Barat yang dikembangkan “Sangat Baik” digunakan pada proses pembelajaran.

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar matematika pada materi Geometri berbasis budaya lokal tempat tinggal peserta didik yang layak digunakan. Namun, penelitian ini fokus

menggunakan salah satu budaya lokal makanan tradisional untuk mengembangkan bahan ajar sedangkan peneliti lebih fokus menggunakan salah satu budaya lokal permainan tradisional dalam mengembangkan bahan ajar.

3. Damayanti, A. & Sumawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Geometri SD Berbasis Jajanan Pasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan bahan ajar geometri sd berbasis jajanan pasar serta untuk mengetahui apakah bahan ajar ini bisa membuat anak-anak menjadi suka dengan pelajaran matematika dan mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tiga tahapan, yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), dan (3) *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Prosedur pengembangan ini ini disesuaikan dengan pedoman pengembangan bahan ajar sehingga pada tahap ini terdiri atas beberapa proses. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan latihan soal. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui proses uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan guru. Hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor “3,8” dengan kategori “Baik”, untuk ahli materi mendapatkan skor “3.75” dengan kategori “Baik” dan untuk tanggapan guru mendapatkan skor “3.75” dengan kategori “Sangat Baik”. Maka, dapat dihitung skor rata-rata yang didapatkan adalah “3.76” dengan kategori “Baik”. Sesuai

dengan perolehan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Geometri SD berbasis Jajanan Pasar layak untuk digunakan.

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar matematika pada materi Geometri berbasis budaya lokal tempat tinggal peserta didik yang layak digunakan. Namun, penelitian ini fokus menggunakan salah satu budaya lokal makanan tradisional untuk mengembangkan bahan ajar yang berbentuk modul, sedangkan peneliti lebih fokus menggunakan salah satu budaya lokal permainan tradisional dalam mengembangkan bahan ajar yang berbentuk modul.

4. Kudsiah, M. & dkk. (2022). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) suku sasak lombok di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model Borg & Gall dengan 10 tahapan yang disederhanakan menjadi 7 tahapan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Pancor. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi dari kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli tampilan menunjukkan kualifikasi “baik” untuk ahli materi diperoleh nilai keseluruhan 52 dengan nilai rata-rata 4,0, sedangkan ahli tampilan

berjumlah 33 dengan rata-rata 3,6. Tes hasil belajar siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan masing-masing mendapatkan persentase tingkat ketuntasan 87% dan hasil respon siswa pada uji coba lapangan memperoleh nilai keseluruhan 264 dengan persentase 88% sehingga berdasarkan tabel konversi nilai bahwa respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan sudah bagus.

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok. Namun, penelitian ini fokus mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis makanan tradisional sedangkan peneliti lebih fokus mengembangkan bahan ajar berupa modul berbasis permainan tradisional.

C. Kerangka Pikir

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah dengan menggunakan modul. Terkait dengan proses pembelajaran menggunakan modul terdapat permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik. Peneliti mengamati bahwa, khususnya di kelas IV sekolah dasar, buku pelajaran yang dipelajari anak-anak kurang bervariasi dan proses pembelajaran tidak dihubungkan dengan permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik. Masalah tersebut akan mengakibatkan lunturnya pengetahuan peserta didik terkait dengan permainan tradisional yang ada di daerah tempat tinggalnya sendiri. Untuk mengatasi hal itu, peserta didik perlu dikenalkan oleh pendidik terkait dengan budaya lokal

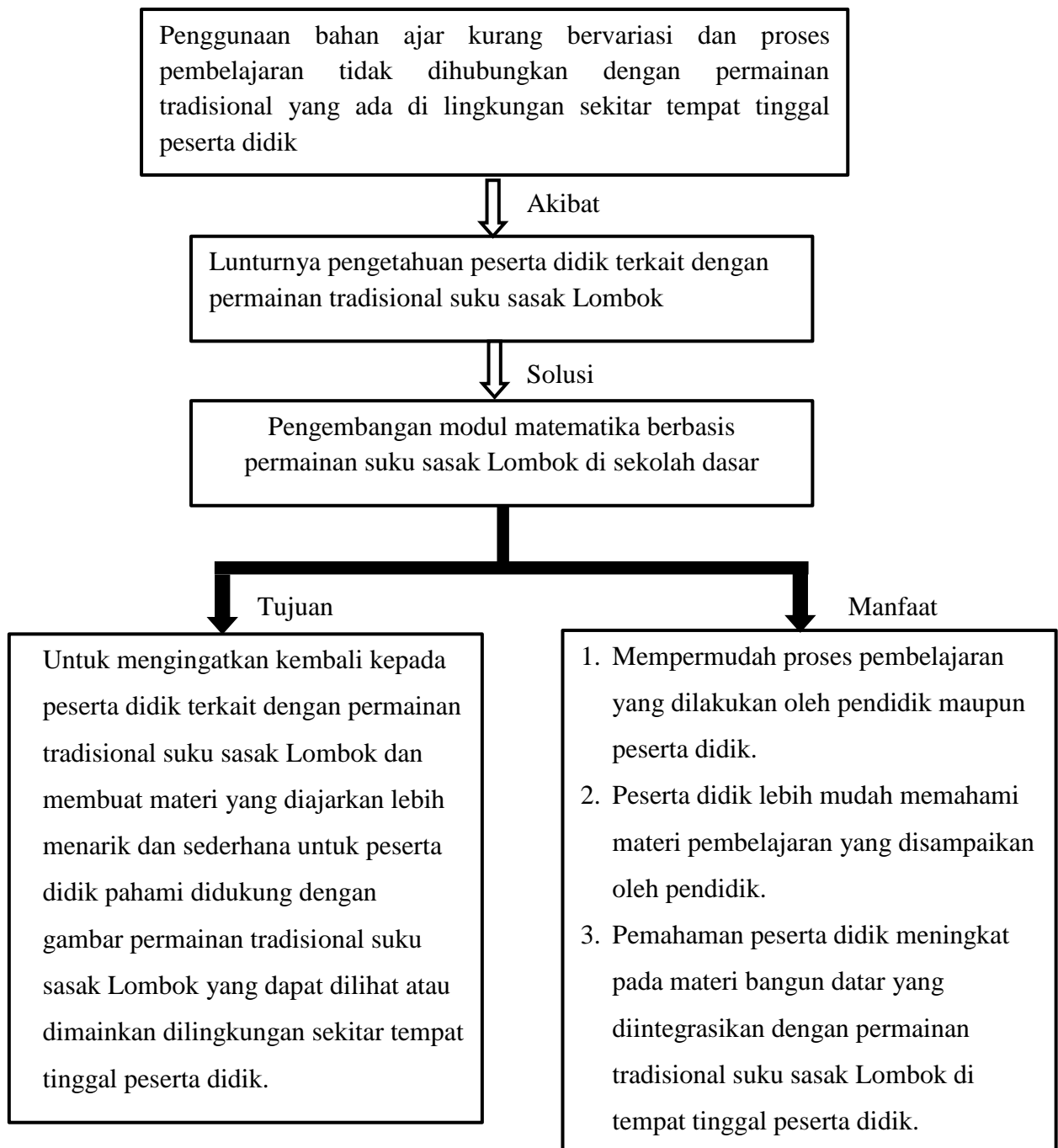
khususnya permainan tradisional dengan cara mengintegrasikannya pada materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Penggunaan bahan ajar yang berhubungan dengan materi pelajaran dan diintegrasikan dengan budaya lokal khususnya permainan tradisional untuk mengenalkan dan mengingatkan kembali permainan tradisional suku Sasak Lombok adalah salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendidik Sebagai fasilitator, harus mampu merancang pembelajaran yang menarik, dan inovatif serta mampu mengembangkan modul yang dapat mengarahkan siswa ke tingkat pencapaian yang diharapkan. Pengembangan modul matematika berbasis permainan suku sasak Lombok merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok merupakan salah satu jenis bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan pengenalan permainan tradisional suku sasak Lombok kepada peserta didik. Modul Matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok memiliki keunggulan sebagai bahan ajar yang memperkenalkan permainan tradisional suku sasak Lombok kepada peserta didik dan menjadikan materi yang diajarkan lebih menarik dan sederhana untuk peserta didik pahami. Gambar-gambar permainan tradisional suku sasak Lombok biasanya dapat dilihat atau dimainkan secara langsung oleh peserta didik di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan menggunakan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok, materi

dapat disampaikan dengan tepat sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok ini dirancang dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi bangun datar yang diintegrasikan dengan permainan tradisional sesuai dengan lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Bagan alur kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Bagan 1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaaan Penelitian

Adapun pertanyaan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana hasil pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar?

BAB III

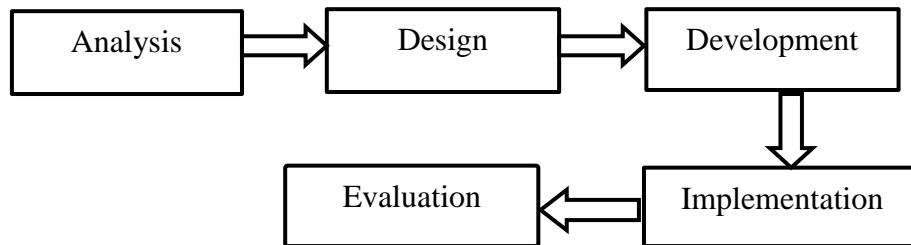
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian pengembangan adalah teknik studi yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keefektifannya (Sugiyono, 2018: 407). Sejalan dengan itu, Saputro (2017: 8) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) menciptakan produk dalam bidang keahlian tertentu, bersama dengan beberapa produk sampingan yang berkontribusi pada keefektifan produk. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru ataupun memperbaharui produk yang sudah ada dan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di sekolah dasar, penelitian ini menggunakan acuan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan metodologi pengembangan yang berorientasi kelas Hamzah (2020: 33). Pengembangan model ADDIE dan pembuatan sistem pembelajaran berjalan beriringan. Lima langkah model pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti atau pengembang dapat membangun lingkungan belajar yang efektif dan mencapai hasil terbaik dengan mengikuti lima langkah ini

(Winaryati & dkk 2021: 22). Adapun Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7. Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti mengacu pada model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan pelaksanaan. Adapun prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam paradigma pengembangan ADDIE, tahap analisis merupakan tahap pertama. Fase ini mencoba untuk menunjukkan dengan tepat masalah atau kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap-tahap analisis yang akan peneliti lakukan meliputi:

- a. Analisis masalah yaitu melakukan observasi dan menggali informasi terkait kesenjangan dalam proses pembelajaran.
- b. Analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan analisis materi pembelajaran,
- c. Analisis pendidik, mencari tahu tentang kemampuan dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah tahap kedua yang digunakan untuk merancang penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan tentu dalam mengembangkan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok. Perancangan merupakan suatu hal yang sangat penting dikarenakan dengan rancangan maka akan jelas prosedur dalam pengembangan modul matematika yang akan dilakukan. Rancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, sehingga rancangan dan desain inilah yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Dalam penelitian ini, desain atau perancangan produk berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok sebagai berikut:

- a. Menemukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang kemudian diintegrasikan dengan permainan tradisional dalam modul matematika yang dikembangkan.
- b. Mengumpulkan sumber materi sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan dalam mengembangkan modul matematika.
- c. Menyiapkan beberapa sarana yang akan mendukung proses pengembangan modul matematika seperti menentukan alat untuk mendesain.
- d. Mengumpulkan bahan-bahan produk seperti gambar-gambar permainan tradisional yang akan dimasukkan kedalam modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok.

- e. Merancang lembar validasi ahli media, materi dan angket respon peserta didik.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap ketiga. Proses pengembangan produk sedang berlangsung. Mewujudkan produk menjadi nyata adalah proses pengembangan. Proses membuat desain menjadi produk fungsional disebut pengembangan. Adapun tahap-tahap pengembangan yang akan peneliti lakukan diantaranya:

a. Pembuatan produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang sudah dirancang pada tahap desain.

b. Validasi ahli

Tahap validasi produk dilakukan peneliti dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang/desain, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan modul pembelajaran tersebut. Validasi desain produk dalam penelitian ini akan dilakukan oleh:

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait dengan isi materi

yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dalam media. Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu produk yang dikembangkan kemudian diuji cobakan. Implementasi adalah langkah nyata untuk melakukan penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk berupa modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok akan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penilaian produk peserta didik kelas IV di SDN 1 Bagik Payung Timur. Pengisian angket oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon atau ketertarikan peserta didik terhadap modul matematika yang dikembangkan oleh peneliti dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi akan dilakukan setelah tahap implementasi. Tahap evaluasi, sering dikenal sebagai langkah terakhir, mencoba untuk

menentukan apakah produk dapat diandalkan, dapat diterapkan, dan efisien dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi apabila mendapatkan kritikan dari angket respon peserta didik yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dan bisa digunakan dalam jangka panjang.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen validasi oleh tim ahli media dan materi dan juga angket respon peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dan responden sehingga peneliti mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

Sebelum dilakukan uji coba produk yang didesain kepada subjek uji coba, desain produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan isi materi apakah sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sedangkan ahli media akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah proses validasi oleh para ahli selesai, maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mendapatkan kritikan dan saran dari responden

(peserta didik) dengan prosedur menjelaskan kepada peserta didik maksud dan tujuan dilakukannya uji coba lapangan, menggali pengetahuan awal peserta didik terkait dengan materi yang sedang dibahas berupa Tanya jawab dan mengisi angket respon peserta didik setelah proses pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan produk modul matematika berbasis permainan tradisional divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli maka selanjutnya modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok di uji cobakan pada peserta didik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Bagik Payung Timur tahun ajaran 2022/2023.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

1) Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi yang melibatkan paling sedikit dua orang, dilakukan berdasarkan ketersediaan, berlangsung dalam setting yang natural, serta mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengutamakan kepercayaan sebagai bangunan utama dalam proses pemahaman (Sidiq & Choiri, 2019:

61). Sedangkan wawancara adalah metode pengumpulan data penelitian yang dilakukan secara langsung (tatap muka) antara peneliti dengan responden, (Abdullah 2015: 250).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi atau data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan untuk mengetahui tentang responden. Dalam mengumpulkan informasi melalui wawancara ini, peneliti dapat menemukan pendapat, reaksi, dan persepsi dari beberapa sumber yang diharapkan. Wawancara juga memiliki beberapa tahapan. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi narasumber yang akan diwawancarai, yang perlu dilakukan agar peneliti mengetahui siapa yang memiliki informasi yang benar tentang fokus penelitian. Peneliti harus menyesuaikan dan memahami kepribadian sumber sehingga peneliti bisa mendapatkan informasi dari sumber mengalir seperti yang diharapkan. Pahami hal ini agar proses wawancara dapat beradaptasi dengan situasi yang ada.

2) Observasi

Sidiq & Choiri (2019: 61) menyatakan observasi adalah proses sistematis untuk memahami, mengamati, dan "mencatat"

perilaku untuk tujuan tertentu. Senada dengan hal tersebut, Abdullah (2015: 254) menegaskan bahwa observasi adalah tindakan mengamati, disini dimaknai mengamati secara intens bukan hanya sekedar melirik dan mengamati kejadian yang dapat berlangsung secara bersamaan serta silih berganti.

Bergantung pada tujuan penelitian, observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati subjek penelitian secara lebih mendalam dan menyeluruh. Instrumen yang menawarkan penilaian langsung digunakan untuk melakukan observasi. Format yang disiapkan mencakup informasi tentang situasi yang akan diamati oleh peneliti secara langsung dan keadaan yang ada ketika peneliti melihat fokus utama penelitian secara langsung. Tidak hanya itu, pengamatan juga dilakukan dengan mengamati secara langsung posisi-posisi yang berhubungan dengan subjek penelitian yang menjadi dasar pembuatan modul matematika berbasis permainan tradisional suku Sasak Lombok.

3) Kuesioner (Angket)

Menurut Abdullah (2015: 248), kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan mereka akan menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Senada dengan itu, Sugiyono (2018: 199) menyatakan bahwa kuesioner adalah strategi pengumpulan data

yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk ditanggapi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang dapat diajukan secara tertulis pada seseorang untuk mendapatkan tanggapan mengenai informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket ini dapat berbentuk *checklist* maupun isian singkat atau panjang. Kegunaan angket yaitu mengetahui kelayakan produk yang diberikan dan menambahkan informasi mengenai data yang diinginkan. Alasan peneliti memilih isian singkat/panjang dalam angket ini yaitu isian singkat/panjang dinilai lebih efektif dan memudahkan penulis dalam meringkas data yang telah terkumpul. Tak hanya itu, pertanyaan yang sudah terbagi dapat langsung diisi oleh pengisi angket (ahli materi, ahli media dan responden) dengan mengisi jawaban pada tabel yang telah disediakan.

b. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya untuk mengumpulkan data atau informasi. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket lembar validasi ahli media, materi dan angket respon peserta didik.

1) Lembar Validasi oleh Tim Ahli

Lembar validasi oleh tim ahli merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengecekan dari validator. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk memberi penilaian atau skor terhadap alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti apakah layak atau tidak, dengan cara memberikan tanda centang pada setiap aspek yang akan dinilai dilembar validasi ahli.

a) Validasi ahli media

Instrumen ahli media merupakan instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk melakukan validasi terhadap modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang telah dibuat. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir Soal
1	Tampilan/ Desain modul	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul	1	7
		Desain cover modul menggambarkan isi/materi pembelajaran dan mengungkapkan karakter objek	2	
		Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	3	
		Warna tulisan modul kontras dengan warna latar belakang	4	
		Ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung modul sudah terstruktur dan sistematis	5	
		Penggunaan variasi huruf pada modul tidak berlebihan	6	
		Modul matematika menggunakan paduan warna yang disukai oleh peserta didik	7	
3	Desain isi modul	Gambar yang ditampilkan pada isi modul matematika sudah jelas	8	8
		Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi modul matematika	9	
		Ilustrasi gambar sesuai dengan permainan tradisional suku sasak Lombok	10	
		Keseluruhan ilustrasi gambar serasi, menarik dan kreatif	11	
		Spasi antar baris susunan pada teks normal	12	
		Spasi antar huruf normal dan ketepatan tanda baca	13	
		Tata letak judul bab, sub judul bab, halaman, keterangan gambar dan sumber ditempatkan secara terstruktur dan sistematis	14	
		Desain isi modul dengan sampul sudah sesuai	15	
TOTAL				15

b) Validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi adalah lembar validasi yang digunakan untuk memvalidasi isi soal dan materi yang dicantumkan peneliti didalam modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir Soal
1	Aspek kesesuaian Isi materi	Kesesuaian antara KI dan KD dengan isi modul matematika	1	7
		Materi sesuai dengan pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok	2	
		Relevansi KI dan KD dengan pengembangan indikator	3	
		Materi yang disajikan akurat dan sistematis	4	
		Keruntunan penyajian materi/isi pembelajaran	5	
		Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran	6	
		Materi pada modul matematika sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	7	
2	Aspek kelayakan kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan kaidah bahasa indonesia	8	5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	9	
		Kalimat yang digunakan efektif	10	
		Kata istilah dalam modul mudah dipahami	11	
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	12	
3	Aspek penyajian	Penyajian materi pada modul dikaitkan dengan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh peserta didik	13	3
		Contoh soal dalam setiap kegiatan dan akhir kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran	14	
		Pendukung penyajian materi pada modul (Referensi)	15	
TOTAL				15

c) Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik mengenai pendapatnya mengenai modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang dikembangkan oleh peneliti, yang dijawab oleh peserta didik sesuai dengan pendapatnya. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir Soal
1	Respon siswa	Materi yang disampaikan dalam modul matematika	1,2,3,4,5,6	6
		Bahasa yang digunakan dalam modul matematika	7,8,9	3
		Ketertarikan terhadap tampilan modul	10,11,12,13,14,15	6
TOTAL				15

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk berupa modul matematika berbasis permainan tradisional sasak. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon peserta didik, selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala lima (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko

(dalam Lisa & Makhful, 2022: 71). Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Analisis kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli media, dan ahli materi, data berupa skor validator yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tanggapan tentang kualitas produk modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang dikembangkan yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Dan skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima (skala likert) sebagai berikut:

Tabel 4. Konversi data kuantitatif kedata kualitatif dengan skala lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
D	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak Baik

Keterangan:

\bar{X}_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kevalidan minimal “C”, dengan kategori “cukup baik”, sehingga hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “C” (cukup baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak atau valid untuk digunakan.

b. Angket Respon Peserta Didik

Analisis kepraktisan dan keefektifan diperoleh melalui angket respon peserta didik, data berupa skor angket yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tanggapan tentang kualitas produk modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok yang dikembangkan yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Adapun kriteria penskoran untuk uji kepraktisan dan keefektifan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Konversi data kuantitatif kedata kualitatif dengan skala lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
D	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak Baik

Keterangan:

\bar{X}_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai respon peserta didik minimal “C”, dengan kategori cukup, jika hasil dari penilaian akhir dengan nilai “C” (cukup baik), maka produk yang dikembangkan sudah dikatakan praktis dan efektif digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional sasak melalui pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Aisyah, L. N. (2017). *Ringkasan Mudah Matematika*. Jakarta: Media Pusindo.
- Alvariani, N. P. & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar*. Jurnal Penelitian MIPA. Vol. 6, No. 2.
- Arga, H. S. & dkk. (2020). *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPS SD*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Awaludin, A. A. R. & dkk (2021). *Teori dan aplikasi pembelajaran matematika di SD/MI*. Aceh: Yayasan penerbit Muhammad zaini.
- Damayanti, A. & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Geometri Sd Berbasis Jajanan Pasar*. Indonesia Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 3, No. 1.
- Danuri & Siti Maisaroh. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Evilina, D. (2019). *Asyiknya Belajar Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Semarang: Alprin.
- Fathonah & dkk. (2020). *Modul Pembelajaran Numerasi Madrasah Ibtidaiyah Geometri dan Pengukuran*. Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah.
- Fatimah, Sitti & Rizki Ramadhana. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*. E-Jurnal UIN (Universitas Islam Negeri) Alaudin Makassar. Vol. VI, No. 2.
- Hamdani. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PUSTAKA SETIA.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & pengembangan. (Research & Development)*. Malang: Literasi Numerasi Abadi.
- Handayani, P. (2021). *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD*. Bangka Belitung: Guepedia.
- Izzudin, M. & dkk. (2020). *Geometri Datar dan Ruang*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

- Kudsiah, M. & dkk. (2022). *Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok Di Sekolah Dasar*. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 8, No. 2.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Lisa, E. N & Makhsul. (2022). *Pengembangan Metode Ilmu Tajwid SQ (Shahibul Qur'an) di MTS Muhammadiyah Patikraja*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Mardati, A. & Mukti S. (2019). *Modul 1 Bangun Datar Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain Bahan Ajar Cetak dan Digital*. Bandung. CV. Media Sains Indonesia.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia. Vol. 1, No. 2.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Panggabean, N. H. & Danis. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Panggabean, S. & dkk. (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Rohmah, S.N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Saefudin, A. A. (2017) *Keajaiban Segitiga Siku-siku*, Yogyakarta: PT Intan Perwira.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sidiq, U & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Supatminingsih, T. & dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

- Utomo & Murniyanti Ismail. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi & Intervensi Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Winaryati, E. & dkk. (2021). *Cercular Model Of RD&D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wita, D. R. & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Makanan Tradisional Khas Daerah Sumatera Barat*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar. Vol 12, No. 3.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yulita. R. (2017.) *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta. Badan pengembangan dan pembinaan bahasa.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Media : Pengembangan Modul Matematika Berbasis Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok di Sekolah Dasar.

Peneliti : Nuriana

NPM : 190102063

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar.
2. Peneliti memohon agar bapak/ibu memberikan penilaian ditinjau dari aspek materi dan memberikan saran perbaikan terhadap modul matematika yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Untuk saran-saran revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang peneliti sediakan.
4. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (\surd) pada kolom yang tersedia yaitu kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) yang terdapat pada tabel dibawah ini, sesuai kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak Valid

4 = Valid

2 = Kurang Valid

5 = Sangat Valid

3 = Cukup Valid

Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Aspek kesesuaian isi materi	1. Kesesuaian antara KI dan KD dengan isi modul matematika					
		2. Materi sesuai dengan pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak Lombok					
		3. Relevansi KI dan KD dengan pengembangan indikator					
		4. Materi yang disajikan akurat dan sistematis					
		5. Keruntunan penyajian materi/isi pembelajaran					
		6. Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran					
		7. Materi pada modul matematika sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					
2	Aspek kelayakan kebahasaan	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan kaidah bahasa indonesia					
		9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik					
		10. Kalimat yang digunakan efektif					
		11. Kata istilah dalam modul mudah dipahami					
		12. Kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik					
3	Aspek penyajian	13. Penyajian materi pada modul dikaitkan dengan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh peserta didik					
		14. Contoh soal dalam setiap kegiatan dan akhir kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran					

		15. Pendukung penyajian materi pada modul (Referensi)					
Jumlah Skor							

C. Saran/Masukan

Pancor,

2023

Validator Materi

(.....)

Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Media : Pengembangan Modul Matematika Berbasis Permainan Tradisional Suku Sasak Lombok di Sekolah Dasar.

Peneliti : Nuriana

NPM : 190102063

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan pengembangan modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar.
2. Peneliti memohon agar bapak/ibu memberikan penilaian ditinjau dari aspek media dan memberikan saran perbaikan terhadap modul matematika yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Untuk saran-saran revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang peneliti sediakan.
4. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (\surd) pada kolom yang tersedia pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) yang terdapat pada tabel dibawah ini, sesuai kriteria sebagai berikut:

1 = Tidak Valid

4 = Valid

2 = Kurang Valid

5 = Sangat Valid

3 = Cukup Valid

Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan/Desain modul	1. Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul					
		2. Desain cover modul menggambarkan isi/materi pembelajaran dan mengungkapkan karakter objek					
		3. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					
		4. Warna tulisan modul kontras dengan warna latar belakang					
		5. ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung modul sudah terstruktur dan sistematis					
		6. Penggunaan variasi huruf pada modul tidak berlebihan					
		7. Modul matematika menggunakan paduan warna yang disukai oleh peserta didik					
3	Desain isi modul	8. Gambar yang ditampilkan pada isi modul matematika sudah jelas					
		9. Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi modul matematika					
		10. Ilustrasi gambar sesuai dengan permainan tradisional suku sasak Lombok					
		11. Keseluruhan ilustrasi gambar serasi, menarik dan kreatif					
		12. Spasi antar baris susunan pada teks normal					
		13. Spasi antar huruf normal dan ketepatan tanda baca					
		14. Tata letak judul bab, sub judul bab, halaman,					

		keterangan gambar dan sumber ditempatkan secara terstruktur dan sistematis					
		15. Desain isi modul dengan sampul sudah sesuai					
Jumlah Skor							

Pancor,

2023

Validator Media

(.....)

Lampiran 3. Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MODUL MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SUKU SASAK LOMBOK DI SEKOLAH DASAR

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Hari/Tanggal :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok di sekolah dasar

B. Petunjuk

1. Berikan penilaian terhadap pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban yang kamu anggap paling sesuai.
2. Isilah angket dibawah ini dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) yang terdapat pada table dibawah ini, sesuai kriteria sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

CS = Cukup Setuju

3. Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi nilai belajarmu, sehingga kamu tidak perlu takut untuk mengisi sesuai dengan jawaban yang kamu inginkan.

C. Selamat Memberikan Tanggapan

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya memahami materi karena sesuai dengan KI, KD					
2	Materi pada modul matematika dikaitkan dengan permainan tradisional yang sering saya mainkan					
3	Materi pada modul matematika sesuai dengan tingkat kemampuan saya					
4	Saya memahami contoh soal yang ada modul matematika dengan cepat					
5	Soal latihan yang ada pada modul matematika dapat saya selesaikan dengan mudah					
6	Saya mudah memahami petunjuk penggunaan modul matematika					
7	Menurut saya bahasa yang digunakan sangat menarik untuk dibaca					
8	Kalimat dalam modul matematika sangat sederhana sehingga mudah saya pahami.					
9	Saya sangat mengerti dengan kata-kata istilah yang ada dalam modul matematika					
10	Saya menyukai ukuran modul matematika karena mudah untuk dibaca					
11	Saya sangat menyukai jenis tulisan yang digunakan dalam modul matematika					
12	Saya suka membaca modul matematika ini karena ada gambar sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
13	Sampulnya yang menarik membuat saya berminat untuk membaca.					
14	Ukuran tuisannya tidak terlalu kecil sehingga saya tidak bosan membacanya.					
15	Saya menyukai modul matematika tersebut karena semua gambar terlihat rapi					