

HALAMAN PERSETUJUAN

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro

Assalamu'alaikumWr.Wb

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, dan perbaikan seperlunya. Maka kami berpendapat.bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : IMROATUL MUFIDAH
NIM/NIRM : 201955012600295
Prodi Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN
EDUKATIF NUSANTARA YANG TERINTEGRASI
DENGAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN
NAJAH KALITIDU

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

Bojonegoro, 1 Agustus 2023

Pembimbing I

Midya Yuli Amreta, M.Pd
NIDN. 0715059004

Pembimbing II

Sutrisno, M.Pd
NIDN. 0717069401

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I
NIDN. 2109058801
FT UNUGIRI

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : IMROATUL MUFIDAH
NIM : 201955012600295
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN
EDUKATIF NUSANTARA YANG TERINTEGRASI
DENGAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN
NAJAH KALITIDU

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, tanggal : Jum'at, 18 Agustus 2023

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Ketua Sidang : Dr. Nurul Huda, M.H.I

2. Sekretaris Sidang : Suttriso, M.Pd

3. Penguji I : M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I

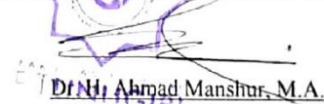
4. Penguji II : Midya Yuli Amreta, M.Pd.

Tanda Tangan

()
()
()
()

Bojonegoro, 25 Agustus 2023

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri


Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.

NIDN : 2122037701

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : IMROATUL MUFIDAH
NIM : 201955012600295
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN
EDUKATIF NUSANTARA YANG TERINTEGRASI
DENGAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN
NAJAH KALITIDU

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 25 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan


10000
METRA
TEMPEL
MB4A9AKX590766423

IMROATUL MUFIDAH

NIM. 201955012600295

HALAMAN MOTTO

Engkau tidak akan mampu menyenangkan semua orang. Karena itu, cukup bagimu memperbaiki hubunganmu dengan Allah dan jangan terlalu peduli dengan

penilaian manusia

(Imam Syafii)



UNUGIRI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

Ayah R. Mustakim dan Ibu Ismakhu yang telah merawat dan membesarkanku, serta mengajarku berbagai ilmu kehidupan. Terimakasih untuk segala hal besar yang pernah beliau berikan, terimakasih untuk segala doa terbaik beliau untuk

saya



UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN EDUKATIF NUSANTARA YANG TERINTEGRASI DENGAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN NAJAH KALITIDU

Imroatul Mufidah, Midya Yuli Amreta, M. Pd, Sutrisno, M. Pd

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas II di MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro bahwa “Siswa kesulitan belajar dalam mata pelajaran matematika, siswa merasa bosan dan tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran matematika dikarenakan saat proses pembelajaran pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah”. Dari hasil observasi itu peneliti memutuskan untuk membuat modul permainan yang

Tujuan penelitian yaitu: 1. Mendeskripsikan pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI. 2. Mendeskripsikan hasil pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), dengan model *Borg & Gall*. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara Validasi, Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji validasi oleh ahli. Objek penelitian yaitu guru kelas II serta kepala MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang telah peneliti buat sudah layak digunakan sesuai dengan uji validitas dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain. Validasi materi mendapatkan persentase 76% mendapat kriteria layak, validasi Bahasa mendapatkan persentase 83% mendapat kriteria layak, validasi desain mendapatkan persentase 83% mendapat kriteria layak, serta analisis respon siswa terhadap pembelajaran mendapatkan persentase 75%. Maka dengan ini dinyatakan layak/ valid. Hasil uji coba kelompok kecil pretest mendapat persentase 58% posttest 74%. Hasil uji coba kelompok besar pretest mendapat persentase 57% posttest 80%.

Kata kunci: modul pembelajaran, permainan edukatif nusantara, matematika

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN INDONESIAN EDUCATIONAL GAME MODULE THAT IS INTEGRATED WITH MATHEMATICS SUBJECTS IN CLASS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN NAJAH KALITIDU

Imroatul Mufidah, Midya Yuli Amreta, M. Pd, Suttriso, M. Pd

Mathematics is the science of numbers, the relationship between numbers, and the operational procedures used in solving problems concerning numbers. Based on observations made by researchers with class II teachers at MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro that "Students have difficulty learning in mathematics, students feel bored and are not enthusiastic about participating in the learning process of mathematics subjects because during the learning process educators use more lecture methods"

The research objectives are: 1. To describe the development of an archipelago educational game module that is integrated with mathematics subjects in MI. 2. Describe the results of developing an archipelago educational game module that is integrated with mathematics subjects in MI.

This research uses the R&D (Research and Development) method, with the Borg & Gall model. This data collection is done by means of Validation, Observation, Questionnaire, and Documentation. Data analysis techniques include validation tests by experts. The research information is class II teachers and the head of MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro.

The results of the research show that the product that the researcher has made is suitable for use according to the validity test from material experts, language experts, design experts. Material validation gets a percentage of 70% getting eligibility criteria, language validation gets a percentage of 83% gets eligibility criteria, design validation gets a percentage of 83% gets eligibility criteria, and analysis of students' responses to learning gets a percentage of 75%. So with this declared feasible / valid. The results of the pretest small group trials got a percentage of 58% posttest 74%. The results of the pretest large group trials got a percentage of 57% posttest 80%.

Keywords: Learning module, archipelago educational games, mathematics

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut Asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan Hidayah-Nya kitab ini mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai *khalifahfil ardl*. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah di percaya Allah SWT membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang Bahagia di dunia dan di akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN EDUKATIF NUSANTARA YANG TERINTEGRASI DENGAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH SAFINATUN NAJAH KALITIDU” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Maarif, M.Pd.I, selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.

4. Ibu Midya Yuli Amreta, M.Pd dan Bapak Suttrisno, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan waktu dan tenaganya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda. Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT.

Bojonegoro, 1 Agustus 2023

Peneliti

UNUGIRI

Imroatul Mufidah

PEDOMAN TRANSLITERASI

Didalam naskah skripsi ini banyak dijumpai nama dan istilah yang berasal dari Bahasa Arab ditulis dengan huruf latin. Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada keputusan bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	HurufLatin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	s>	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h{	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z>	set (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Komponen dan Spesifikasi Produk	12
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Produk Yang Akan Dikembangkan	13
G. Definisi Operasional.....	14
H. Orisinalitas Penelitian	15
I. Sistematika Pembahasan	18
BAB II KAJIAN TEORI	20
A. Modul	20
1. Pengertian Modul	20
2. Karakteristik Modul	21

3. Fungsi Modul	22
B. Permainan Edukatif Nusantara.....	23
1. Pengertian Permainan Edukatif Nusantara.....	23
2. Tujuan Permainan Edukatif Nusantara	24
C. Fungsi Permainan Edukatif Nusantara	28
D. Mata Pelajaran Matematika.....	29
1. Pengertian Matematika.....	29
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	32
E. Kelebihan dan Kekurangan Modul	33
1. Kelebihan Modul.....	34
2. Kekurangan Modul.....	34
F. Teori Hubungan Modul Pembelajaran dan Kemudahan Dalam Pembelajaran Matematika.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	41
B. Model Penelitian dan Pengembangan	41
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
D. Uji Coba Produk.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Pengembangan	47
F. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Penyajian Data	57
1. Profil Madrasah.....	57
a) Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah....	57
b) Kurikulum	59
c) Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah	59
2. Proses Pengembangan Modul Permainan Edukatif Nusantara Yang Terintegrasi Dengan Mata Pelajaran Matematika Di MI Safinatun Najah.....	60

a.	Pengertian Modul Permainan Edukatif Nusantara	60
b.	Potensi Masalah.....	60
c.	Pengumpulan Data	61
d.	Desain Produk	61
e.	Validasi Produk	68
f.	Revisi Produk.....	72
g.	Uji Coba Kelompok Kecil.....	74
h.	Uji Coba Kelompok Besar	79
B.	Temuan Penelitian dan Pengembangan Modul Pembelajaran.....	85
1.	Validasi Materi.....	85
2.	Validasi Bahasa.....	86
3.	Validasi Desain	86
4.	Uji Coba Kelompok Kecil.....	87
5.	Uji Coba Kelompok Besar	88
6.	Modul Permainan Edukatif Nusantara	90
7.	Cara Penggunaan Modul Permainan Edukatif Nusantara.....	90
C.	Pembahasan.....	92
	BAB V PENUTUP.....	97
A.	Kesimpulan	97
B.	Saran.....	97
	DAFTAR PUSTAKA	99

UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Validasi Materi	52
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Validasi Media.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Validasi Bahasa	54
Tabel 3.4 Lembar Instrumen Angket	55
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Materi	68
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain.....	71
Tabel 4.4 Revisi Produk.....	72
Tabel 4.5 Hasil Pretes Kelompok Kecil.....	74
Tabel 4.6 Hasil Post Test Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.7 Daftar Nilai Penyebaran Angket Tentang Pengembangan Modul Permainan Edukatif Nusantara	78
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Pre Test Kelompok Besar	80
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Post Test Kelompok Besar	81
Tabel 4.10 Daftar Hasil Penyebaran Angket Tentang Pengembangan Modul Permainan Edukatif Nusantara	84
Tabel 4.11 Cara Penggunaan Modul Permainan Edukatif Nusantara.....	90

UNUGIRI

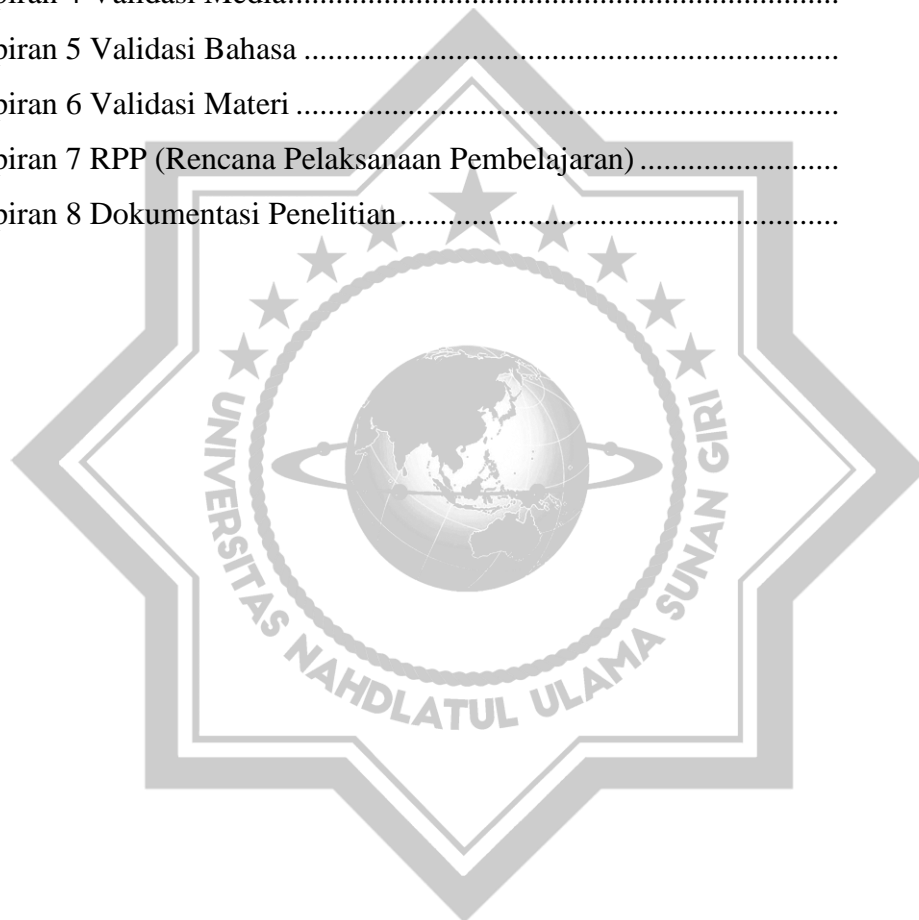
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan	42
Gambar 4.1 Desain Cover Modul	62
Gambar 4.2 Daftar Isi Modul	63
Gambar 4.3 Ucapan Terima Kasih Modul	63
Gambar 4.4 Kata Pengantar Modul.....	64
Gambar 4.5 Cara Penggunaan Modul	64
Gambar 4.6 Sampul Setiap Permainan.....	65
Gambar 4.7 Definisi Permainan Tradisional.....	65
Gambar 4.8 Peraturan dan Cara Bermain	66
Gambar 4.9 Integrasi Permainan Dengan Permainan Matematika	66
Gambar 4.10 Biograsi Penulis Modul.....	67
Gambar 4.11 Membuat Daftar Pustaka Buku	67
Gambar 4.12 Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Kecil	77
Gambar 4.13 Analisis Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Besar	83

UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	103
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	104
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	105
Lampiran 4 Validasi Media.....	106
Lampiran 5 Validasi Bahasa	109
Lampiran 6 Validasi Materi	111
Lampiran 7 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	113
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	119



UNUGIRI