

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan potensial dan kecerdasan emosional yang tinggi serta mampu menguasai berbagai macam keterampilan yang baik. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh masyarakat, keluarga dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik supaya dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara baik di masa yang akan datang.¹

Pendidikan merupakan hak setiap anak bangsa yang sudah tertulis dalam pembukaan Undang-Undang dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alenia ke-4 yang berbunyi melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Selain itu juga tertera dalam Pasal 31 Ayat 1 Undang-

¹ Dahlan Muchtar and Aisyah Suryani, 'Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3.2 (2019), 50–57
<<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>>.

Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan”.²

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) mengartikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem Pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pengertian pembelajaran dalam UU Sisdiknas tersebut adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.³

Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar nasional Pendidikan telah menjabarkan lebih lanjut mengenai ketentuan dalam UU Sisdiknas. Dalam Bab I Ketentuan Umum SNP yang dimaksudkan dengan standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Tujuan standar

² Moh Sakir, ‘Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional’, *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 12.1 (2016), 103
<<https://doi.org/10.21154/cendekia.v12i1.370>>.

³ Aan Yusuf Khunaifi and Matlani Matlani, ‘Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003’, *Jurnal Ilmiah Iqra*, 13.2 (2019), 81
<<https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>>.

nasional pendidikan adalah untuk menjamin mutu Pendidikan nasional dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak generasi muda serta peradaban bangsa yang bermartabat.⁴

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk memperoleh ilmu dan mencari ilmu adalah suatu kewajiban bagi seorang muslim dalam hadist Riwayat Ahmad r.a Nabi Muhammad SAW Bersabda :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi seorang muslim”. (HR Ibnu Majah.⁵

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu pengetahuan yang belum seseorang ketahui sampai menjadi tahu. Kegiatan belajar tidak hanya dapatkan di lingkungan sekolah saja, tetapi bisa juga di dapatkan di luar lingkungan sekolah yaitu, lingkungan rumah, lingkungan masyarakat, dan lainnya yang membuat seseorang mengetahui sesuatu. Namun, pada masa sekarang ini belajar hanya di dapat di lingkungan sekolah saja. Karena, mereka mulai merasakan dunia luar pendidikan yang menyenangkan, contohnya seperti main game dan yang lainnya. Dalam pembelajaran juga sering kita mendengar siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran malas belajar, mengantuk di

⁴ Presiden RI, ‘PP Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan’, *Evaluation*, 36.C (2005), 2005–8.

⁵ Imam Ibnu Majah Al-Quswaini. *Kitab Sunan Tentang Hadist menuntut Ilmu*.

dalam kelas, dan bosan menerima pembelajaran dari guru, terlebih lagi dengan mata pelajaran yang tidak asing lagi bagi siswa, yaitu pelajaran Matematika.⁶

Pendidikan mengajarkan tentang ilmu pengetahuan yang beragam dan mencakup beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya merupakan mata pelajaran Matematika yang digunakan dalam konsep pemecahan masalah berkaitan dengan kemampuan berhitung. Matematika adalah ilmu yang digunakan secara luas dan memainkan peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu, dapat mendorong kekuatan ide manusia, dan mendasari peningkatan inovasi masa kini. Matematika memungkinkan berpikir secara logis, pada dasarnya, logis, sengaja dan imajinatif, dan memiliki pilihan untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Matematika memiliki peranan yang cukup penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Namun, kita juga tidak bisa menutup kenyataan bahwa sampai sekarang masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Mereka menganggap bahwa matematika adalah sebuah pelajaran yang sangat sulit, bahkan ada yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan, sehingga menjadikan siswa merasa tidak bersemangat untuk belajar matematika. Pembelajaran

⁶ Maulidia Ayu Fitriani and Amelia Agdira Putri, 'ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR', 2 (2020), 170–87.

⁷ S Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta, Deepublish, 2019) hal 1

matematika tidak hanya digunakan dalam lingkungan sekolah saja, tetapi digunakan setiap saat, contohnya seperti pekerjaan sebagai pegawai kasir yang harus pandai menghitung, pegawai bank, ataupun orang yang memiliki usaha jual beli juga sangat membutuhkan kepandaian olah pikir dalam menghitung berbagai hal.

Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dan mampu menguasai pembelajaran matematika. Motivasi di balik pembelajaran Matematika adalah untuk membuat individu berpikir secara sah, hipotesis, normal, pasti dan sebagai cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat bersaing di zaman globalisasi yang memiliki kemajuan secara mekanis sekarang dan nanti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. Ketika peneliti sedang mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi baik dari guru maupun peserta didik. Penemuan masalah pada saat observasi guru yang sedang melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, beliau lebih banyak menggunakan metode ceramah. Bahan ajar yang digunakan juga belum kreatif seperti, buku, papan tulis, spidol, penghapus tanpa ada media pembelajaran yang kreatif sehingga membuat peserta didik merasa bosan yang dapat mendukung peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Kemudian saat peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik di dalam kelas saat proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika berlangsung terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru, bicara sendiri dengan teman satu meja, melamun, selain itu terdapat juga peserta didik yang mengantuk di dalam kelas. Peserta didik MI Safinatun Najah Kalitidu, khususnya kelas II, proses pembelajaran di dalam kelas juga kurang maksimal dikarenakan peserta didik dan guru sangat terbatas karena kurangnya sarana dan prasarana di sekolah.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II ustadzah Ulfi mengatakan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru saja, strategi dan media yang digunakan saat proses pembelajaran masih monoton yaitu ceramah.⁸ Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mencari solusi untuk memecahkan masalah. Peneliti tertarik untuk mengembangkan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI pada mata pelajaran matematika yang tujuannya agar peserta didik lebih memahami materi dengan cara melakukan permainan sehingga proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan efektif.

Pengembangan ini menjadi salah satu modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI yang inovatif dan edukatif dalam pembelajaran peserta didik dan guru, selain itu juga dapat menikmati pembelajaran sambil bermain dengan menyenangkan

⁸ Ulfi, Guru Kelas II MI Safinatun Najah Kalitidu, Wawancara Pribadi, Bojonegoro

sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik tentang mata pelajaran matematika.

Penelitian tentang pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI telah banyak dilakukan. Diantaranya penelitian oleh Lativa, “Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis *Gamification in Education* Pada Pembelajaran IPA SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk permainan edukatif LAGA OPRASIA (Ular Tangga Organ Pernapasan manusia) yang dikembangkan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berdasarkan materi organ pernapasan manusia pada kurikulum 2013. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media permainan edukasi LAGA OPRASIA (Ular Tangga Organ Pernapasan Manusia) layak untuk dijadikan media pembelajaran IPA materi organ pernapasan manusia kelas V, dengan rincian skor penilaian: 1. Ahli materi memberikan skor 87% atau sangat layak; 2. Ahli media memberikan skor 100% atau sangat layak; 3. Peserta didik (kelompok kecil: 80% atau layak dan kelompok besar: 90% atau sangat layak).⁹

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Desi Setiyadi “Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional

⁹ L Qurrotaini, A Triyana, and A Susanto, ‘Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis *Gamification in Education* Pada Pembelajaran IPA SD’, *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2021, 1–6.

Banyumas pada Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahan ajar matematika bernuansa etnomatematika dengan permainan tradisional Banyumas dapat digunakan bahan ajar di sekolah dasar.¹⁰

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nur Putri Alvariani “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar”. Hasil dari penelitiannya menunjukkan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep bangun datar di kelas III SD dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahapan.

Namun peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (*analysis*), Perancangan (*design*) dan Pengembangan (*development*). Hasil pengembangan pada modul berupa penilaian dari ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi yang mencakup kompetensi, kualitas materi dan kelengkapan materi menunjukkan kriteria sangat baik. Serta penilaian dari ahli media yang mencakup konsistensi, format, daya tarik, organisasi, spasi kosong dan isi materi juga menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga modul cetak berbasis permainan tradisional Jawa ini layak dikembangkan

¹⁰ Desi Setiyadi, ‘Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika Dengan Permainan Tradisional Banyumas Pada Sekolah Dasar’, *Jurnal Kiprah*, 9.1 (2021), 30–38 <<https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3213>>.

dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pemahaman materi matematika di kelas II Madrasah Ibtidaiyah.¹¹

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul **“Pengembangan Modul Permainan Edukatif Nusantara yang Terintegrasi Dengan Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu?
2. Bagaimana hasil pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

¹¹ Nur Putri Alvariani and Sukmawarti, ‘Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar’, Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 6.2 (2022), 43–51.

1. Mengetahui pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu?
2. Mengetahui hasil pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan karena keingintahuan peneliti untuk mengembangkan pembelajaran melalui pengembangan modul permainan edukatif matematika nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika untuk anak madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberikan nilai dan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis. Adapun manfaat penelitian antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran dalam ilmu Pendidikan agar tercapai tujuan pembelajaran.
 - b. Untuk mendukung teori penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika yang menggunakan permainan edukatif nusantara.
 - c. Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan lembaga di madrasah.
 - d. Publikasi artikel jurnal ilmiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI.

b. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya pengembangan modul permainan edukatif matematika nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman tentang mata pelajaran matematika serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melalui pengembangan modul permainan edukatif matematika nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki dorongan tersendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan menumbuhkan semangat belajar yang lebih baik lagi.
- 3) Siswa diharapkan lebih banyak aktif saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran akan berjalan efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan modul permainan edukatif matematika nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika dikembangkan

menjadi sebuah modul pembelajaran matematika di MI Safinatun Najah Kalitidu.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan modul permainan edukatif nusantara ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dihasilkan berupa media cetak berupa media dua dimensi.
2. Pengembangan modul dikhususkan untuk mata pelajaran matematika di kelas II MI untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Pengembangan modul menggunakan kertas art paper A4 ukuran 21 cm x 29,7 cm.
4. Desain Modul menggunakan aplikasi canva di laptop.
5. Modul berupa buku di desain gambar dan diberi warna-warni sehingga buku terlihat lebih menarik.
6. Modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran di MI berisikan 14 permainan tradisional nusantara yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika di kelas II MI/SD.
7. 1 permainan tradisional yaitu congklak digunakan praktek bersama siswa untuk memudahkan pemahaman tentang materi perkalian dan pembagian.
8. Pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI dapat menumbuhkan motivasi

belajar siswa. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan modul adalah kurikulum 2013.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Produk Yang Akan Dikembangkan

Ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II dengan menggunakan pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI. dalam penelitian pengembangan modul ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Pengembangan modul pada penelitian ini adalah berupa buku yang berisikan permainan edukatif nusantara matematika untuk memudahkan anak belajar memahami materi mata pelajaran matematika dengan belajar dan bermain.
2. Materi yang difokuskan yaitu materi matematika yang terdapat di kelas II sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah.
3. Subjek penelitian siswa siswi madrasah ibtidaiyah safinatun najah kalitidu

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian
- 3.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

- 3.3.1 Memahami operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan bulat
- 3.3.2 Menyelesaikan operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan usaha dalam meningkatkan kemampuan secara teoritis, teknis, konseptual sesuai dengan kebutuhan Pendidikan. Pengembangan adalah suatu proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam menetapkan suatu hal yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melihat potensi serta kompetensi siswa.

2. Modul adalah bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri.
3. Permainan Edukatif Nusantara adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri yang berasal dari nusantara.
4. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu pokok dari semua mata pelajaran yang memiliki peran penting karena pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar ilmu matematika yang harus dipahami salah satunya pada materi perkalian dan pembagian.
5. Perkalian adalah proses aritmatika dasar dimana satu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya.
6. Pembagian adalah pengurangan berulang-ulang
7. Madrasah Ibtidaiyah adalah jenjang Pendidikan dasar formal yang menyelenggarakan Pendidikan umum dengan kekhasan agama islam pada jenjang Pendidikan dasar, didalam pembinaan Menteri Agama.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berisi penyajian teori tentang perbedaan dan persamaan yang telah diteliti antara peneliti-peneliti sebelumnya. Dengan tujuan untuk menghindari adanya suatu pengulangan kajian dalam hal-hal yang dianggap sama. Penelitian pengembangan bahan ajar permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa

mengenai mata pelajaran matematika dengan nyaman dan menyenangkan.

Setelah dilakukan telaah beberapa penelitian terdahulu yang *terkait dengan*

tema yang akan di teliti antara lain:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti, judul, tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian	Hasil temuan terdahulu
1	Lativa Qurrotaini, Anisa Triyana, Ahmad Susanto, Ika Yulianingsih, Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA, 2021 ¹²	Menggunakan media 2 dimensi	Tempat penelitian, mata pelajaran yang berbeda	Pemahaman pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI	Hasil penelitian ini menghasilkan suatu produk permainan edukatif LAGA OPRASIA (ular tangga organ pernapasan manusia) yang dikembangkan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar
2	Desi Setiyadi, Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada	Menggunakan Media 2 dimensi	Bahan dan Tempat penelitian dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar	Pemahaman pengembangan bahan ajar permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata	Hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini menunjukkan bahwa bahan ajar layak digunakan sebagai bahan

¹² L Qurrotaini, A Triyana, and A Susanto, 'Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA SD', *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2021, 1–6.

	Sekolah Dasar, 2021 ¹³			pelajaran matematika di MI	ajar pembelajaran
3	Nur Putri Alvariani, Sukmawarti, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar, 2022 ¹⁴	Menggunakan media 2 dimensi, menggunakan metode pengembangan R&D	Materi matematika konsep bangun datar	Pemahaman pengembangan bahan ajar permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI	Penelitian ini dilakukan di kelas III SD dengan menggunakan model <i>ADDIE</i> yang terdiri atas 5 tahapan. Namun peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (<i>analysis</i>), Perancangan (<i>design</i>) dan Pengembangan (<i>development</i>).

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan hasil dari penelitian dan pembahasan. Pada penelitian ini terdapat sistematika tentang pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di mi yang nantinya akan

¹³ Desi Setiyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika Dengan Permainan Tradisional Banyumas Pada Sekolah Dasar', *Jurnal Kiprah*, 9.1 (2021), 30–38 <<https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3213>>.

¹⁴ Nur Putri Alvariani and Sukmawarti, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar', *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6.2 (2022), 43–51.

membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran matematika.

Adapun hasil penelitian mencakup :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan, Ruang Lingkup Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Pengembangan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memaparkan pengertian modul, karakteristik modul, fungsi modul, pengertian permainan edukatif nusantara, tujuan permainan edukatif nusantara, fungsi permainan edukatif nusantara, pengertian matematika, tujuan pembelajaran matematika, kelebihan modul, kekurangan modul.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian pengembangan, Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISA PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pengembangan modul pembelajaran permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika, yang sudah dilengkapi dengan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi materi, validasi media, validasi Bahasa, revisi media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, tes, respon siswa., validasi materi, validasi media, validasi Bahasa, tes, respon siswa.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian



UNUGIRI