

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Surat Pernyataan Bebas dari Plagiasi	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Abstrak	xvii
Abstract	xviii

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Keterbatasan Penelitian	8
1.7 Asumsi	9

BAB II Kajian Pustaka

2.1 Pengetian Pembelajaran	10
2.2 Model Pengembangan 4-D	11
2.2.1 <i>Define</i> (Pendefinisian).....	11
2.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	12
2.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	13
2.2.4 <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	13
2.3 Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	14
2.3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	14

2.3.2 Lembar Kerja Siswa (LKS).....	16
2.3.3 Modul Ajar	16
2.4 Pembelajaran Berbasis Permainan	17
2.4.1 Permainan Dari Masa Kemasa	17
2.4.2 Pentingnya Permainan.....	20
2.5 Kerusakan Lingkungan	21
BAB III Metode Penelitian Pengembangan	
1.1 Pendekatan Penelitian Pengembangan	24
1.1.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	25
1.1.2 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	27
1.1.3 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	30
1.1.4 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	30
1.2 Objek Penelitian	31
1.3 Teknik Pengumpulan Data	32
1.4 Analisis Data	33
BAB IV Hasil dan Pembahasan	
4.1 Hasil Pengembangan	35
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Defini</i>).....	36
4.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	42
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Validasi Ahli RPP	66
4.2.2 Validasi Ahli Modul Ajar dan LKS	70
4.2.3 Uji Coba	75
BAB V Kajian dan Saran	
5.1 Kajian terhadap produk pengembangan	88
5.2 Saran.....	92
Daftar Pustaka	94
Lampiran	
Biodata	

DAFTAR TABEL

Nomor	Nama Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran	34
Tabel 4.1	Distribusi Responden Item 3.....	37
Tabel 4.2	Distribusi Responden Item 4.....	38
Tabel 4.3	Analisis SK-KD dan Indikator	41
Tabel 4.4	Daftar Nama Validator RPP.....	45
Tabel 4.5	Penilaian Validator Terhadap RPP	45
Tabel 4.6	Revisi RPP dari validator	47
Tabel 4.7	Daftar nama validator Modul ajar dan LKS.....	49
Tabel 4.8	Penilaian Validator Terhadap Modul Ajar dan LKS	49
Tabel 4.9	Revisi Modul Ajar dan LKS	50
Tabel 4.10	Data Hasil Belajar Siswa Perorangan	55
Tabel 4.11	Ketuntasan Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk	56
Tabel 4.13	Revisi Terhadap Produk.....	58
Tabel 4.14	Data Hasil Belajar Siswa Uji Kelompok Kecil	58
Tabel 4.15	Ketuntasan Belajar Siswa.....	59
Tabel 4.16	Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk	60
Tabel 4.17	Revisi Terhadap Produk.....	62
Tabel 4.18	Data Hasil Belajar Siswa Uji Coba Kelompok Besar	62
Tabel 4.19	Ketuntasan Belajar Siswa.....	63
Tabel 4.20	Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk	64
Tabel 4.21	Hasil Penilaian Ahli Terhadap RPP	66
Tabel 4.22	Revisi RPP Terhadap RPP	68
Tabel 4.23	Penilaian Validator Terhadap Modul Ajar dan LKS	70

Tabel 4.24 Revisi Modul Ajar dan LKS	72
Tabel 4.25 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Perorangan	76
Tabel 4.26 Revisi Uji Coba Perorangan.....	79
Tabel 4.27 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Tabel 4.28 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 4.29 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	84

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Nama Tabel	Halaman
Gambar 3.1	Diagram Langkah-Langkah Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Produk yang di Hasilkan

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 2 Modul ajar dan LKS

Lampiran 1 Lembar Validasi

Lampiran 3 Validasi Ahli 1 (Dosen) RPP

Lampiran 4 Validasi Ahli 2 (Dosen) RPP

Lampiran 5 Validasi Ahli 3 (Guru) RPP

Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 7 Validasi Ahli 1 (Dosen) Modul ajar dan LKS

Lampiran 8 Validasi Ahli 2 (Dosen) Modul ajar dan LKS

Lampiran 9 Validasi Ahli 3 (Guru) Modul ajar dan LKS

Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Modul ajar dan LKS

Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Modul ajar dan LKS

Lampiran II Analisis Data

Lampiran 12 Angket Respon Siswa

Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Per-orangan

Lampiran 14 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 15 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Lampiran 16 Contoh Angket Respon Siswa

Lampiran III Perhitungan Hasil Pengembangan

Lampiran 17 Daftar Nama Siswa Uji Coba Per-orangan

Lampiran 18 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 19 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Lampiran 20 Hasil Belajar Siswa

Lampiran IV Data Pelengkap

Lampiran 21 Surat Pengantar Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 22 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 23 Dokumentasi Proses Pembelajaran Uji Coba Per-orangan

Lampiran 24 Dokumentasi Proses Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 25 Dokumentasi Proses Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

Lampiran 26 Hasil Kerja Siswa Pada LKS

Lampiran V Lembar Observasi Dan Wawancara

Lampiran 27 Lembar Observasi di SDN Tunjung 03

Lampiran 28 Lembar Wawancara di SDN Tunjung 03

Neng Halimah. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing 1: Badrud Tamam, S.Si., M. Pd. Pembimbing II: Wanda Ramansyah, S.Pd., M. Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berguna untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran IPA Kelas IV sekaligus melestarikan permainan Tradisional yang ada di Indonesia khususnya daerah tempat tinggal masing-masing supaya tidak punah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D (Four D-models) yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), sedangkan tahap *Disseminate* (Penyebaran) tidak dilakukan. Hasil validasi RPP yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan hasil yang diperoleh yaitu 94,7 %. Sedangkan hasil validasi modul ajar dan LKS yang diperoleh yaitu 94,1 %. Selanjutnya produk diuji cobakan di SDN Tunjung 03 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Hasil uji coba perangkat pembelajaran sebagai berikut. (1) uji coba perorangan diperoleh persentase respon siswa sebesar 85,8 % (2) uji coba kelompok kecil diperoleh persentase respon siswa sebesar 85,1 %. (3) uji coba kelompok besar diperoleh persentase respon siswa sebesar 86,2 %.

Kata kunci: Pengembangan, Perangkat Pembelajaran, Permainan tradisional, IPA

Neng Halimah. 2016. *Developing the Learning Instrument Based on Traditional Game on Science Subject at Fourth Grade of Elementary School*. A Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program., Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor 1: Badrud Tamam, S.Si., M. Pd. Advisor II: Wanda Ramansyah, S.Pd., M. Pd.

ABSTRACT

The purpose of the development is to develop usefull learning instrument for achieving fun learning on science subject at fourth grade and also to preserve Indonesian traditional games especially that exist in each neighbourhood. The study belongs to development research that applies 4-D learning model; define, design and develop. The disseminate steps is not conducted in this study. The result of RPP validation developed indicates the very valid value in which it reaches 94,7% of success. Meanwhile, the validation result of learning modul and LKS obtains the percentage of 94,1. Afterwards, the product is tested at SDN Tunjung 03, Burneh sub district, Bangkalan district. The result of experiment shows the value as follow: (1) individual experiments obtains percentage of students responds as 85,8%, (2) small group experiments obtains percentage of students responds as 85,1%, (3) large group experiments obtains percentage of students responds as 86,2%,

Keywords: Development, Learning Instruments, Traditional Games, Science.