SKIRPSI

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SAMBUNG JAWA

RIA ANUGERAH

920862060023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 SAMBUNG JAWA

Atas Nama Saudara(i):

Nama : RIA ANUGERAH

NIM : 920862060023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi prasyarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 29 Juni 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd	Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H	Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada hari Kamis, 05 September 2024.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut:

Ketua	: Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. Dr. H. A. Aminullah Alam.,M.Si.	(.....)
	2. Dr. Ahmad Budi Sutrisno.,M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. Firdha Razak,S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RIA ANUGERAH

NPM : 920862060023

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Kelas V Di Sd Negeri 3 Sambung Jawa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 08 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



RIA ANUGERAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

MOTTO

“Hubungan Antar Manusia Memang Merepotkan. Tapi Kita Tidak Bisa Hidup Sendiri. Setiap Manusia Merupakan Makhluk Yang Lemah. Kita Haruslah Hidup Saling Membantu”

{JKT48 - Yuuhi wo Miteiruka?}

“Teruslah Mekar Tanpa Menjadi Layu”

{Penulis}

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

ABSTRAK

Ria Anugerah, 2024, Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Sambung Jawa. Skripsi. Dibimbing Oleh Firdha Razak dan Vivi Rosida.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi siswa kelas V di SD Negeri 3 Sambung Jawa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa? (2) Bagaimana Tingkat kualitas dari pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa yang valid dan praktis? (3) Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa (2) Untuk mengetahui bagaimana Tingkat kualitas dari pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa? (3) Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pengambilan tes numerasi dengan jumlah 18 orang siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan peserta didik, tes dan angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation).* Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan modul permainan tradisional dalam proses pembelajaran mewujudkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efesien (2) Numerasi peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan modul permainan tradisional pada kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan capaian rata-rata tes numerasi berada dikategori baik dan sangat baik.

Kata Kunci: Modul Permainan Tradisional, Model ADDIE, Numerasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

ABSTRACT

Ria Anugerah, 2024, Development of a Traditional Game Module to Improve the Numeracy of Class V Students at SD Negeri 3 Sambung Jawa. Thesis. Supervised by Firdha Razak and Vivi Rosida.

This research discusses the development of traditional game modules to improve the numeracy of class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa. The formulation of the problem in this research is: (1) How is the development of a traditional game-based learning module to improve numeracy in class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa? (2) What is the quality level of the development of traditional game-based learning modules to improve numeracy in class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa that is valid and practical? (3) The objectives of this research are: (1) To find out how to develop traditional game-based learning modules to improve numeracy in class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa? (2) To find out what the quality level of the development of traditional game-based learning modules to improve numeracy in class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa is valid and practical? (3) To find out how effective the use of traditional game-based learning modules is to improve numeracy in class V students at SD Negeri 3 Sambung Jawa? This research is development research using numeracy test taking with a total of 18 students. The data collection techniques used were observation of the implementation of teacher and student activities, tests and teacher and student response questionnaires. The data analysis technique used is a mix method data analysis technique (quantitative and qualitative) using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of the research show that: (1) The use of traditional game modules in the learning process creates effective and efficient learning (2) Mathematics learning outcomes can improve numeracy by implementing traditional game modules which have increased with the average achievement of the numeracy test being in the good and good and Very good.

Keywords: Traditional Game Module, ADDIE Model, Numeratio

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subuhanu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skirpsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd dan Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing pertama dan kedua saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi.
7. Segenap anggota Team Unek-Unek yang telah menjadi teman, keluarga sekaligus motivator yang senangtiasa membantu dalam kegiatan perkuliahan, menjadi teman main dan teman yang saling membantu sama lain untuk dapat bersama-sama menyelesaikan skripsi di masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu semangat dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.

Semoga bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin

Pangkajene, 08 Juli 2024

Ria Anugerah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
MOTTO vi
ABSTRAK vii
ABSTRACT viii
KATA PENGANTAR viiix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiiiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 9
E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan 10
F. Definisi Istilah 11
G. Manfaat Penelitian 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN DAN MODEL HIPOTETIK 14
A. Kajian Pustaka 14
B. Kerangka Pengembangan 39
C. Model Hipotetik Pengembangan 40
BAB III METODE PENELITIAN 42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 42
B. Batasan Istilah 45
C. Populasi dan Sampel 46

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

D. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian 46
E. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan 47
F. Instrumen Pengembangan 52
G. Teknik Pengumpulan Data 54
H. Teknik Analisis Data 57
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 67
A. HASIL PENELITIAN 67
1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE 67
a) Hasil analisis keefektifan penggunaan modul permainan tradisional 93
B. PEMBAHASAN 99
1. Model Pengembangan ADDIE 100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 113
A. KESIMPULAN 113
B. SARAN 114
Daftar Pustaka 116
Riwayat Hidup 325

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Interval Uji Validitas
Tabel 3. 2 Kriteria keterlaksanaan pembelajaran
Tabel 3. 3 Kriteria keberhasilan respon guru
Tabel 3. 4 Kriteria Ketuntasan Tes Numerasi
Tabel 3. 5 Kriteria Taraf Keberhasilan
Tabel 3. 6 Kriteria keberhasilan respon peserta didik
Tabel 4. 1 Perbaikan Modul Permainan Tradisional
Tabel 4. 2 Aspek Penilaian Modul Permainan Tradsional
Tabel 4. 3 Aspek Penilaian Rancangan Proses Pembelajaran
Tabel 4. 4 Aspek Penilaian Keterlaksanaan Aktivitas Guru
Tabel 4. 5 Aspek Penilaian Aktivitas Peserta Didik
Tabel 4. 6 Aspek Penilaian Tes Numerasi
Tabel 4. 7 Aspek Penilaian Respon Guru
Tabel 4. 8 Aspek Penilaian Angket Respon Guru
Tabel 4. 9 hasil uji data keterlakasanaan aktivitas guru
Tabel 4. 10 hasil uji data angket respon guru
Tabel 4. 11 Hasil Uji Data Tes Numerasi
Tabel 4. 12 Hasil Uji Data Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik
Tabel 4. 13 Hasil Uji Data Angket Respon Peserta Didik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Putra dkk, 2014)	43
Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan Media Model ADDIE	48
Gambar 4. 1 Prototype Pengembangan Modul	71
Gambar 4. 2 Validasi Modul Permainan Tradisional	80
Gambar 4. 3 Validasi Rancangan Proses Pembelajaran	82
Gambar 4. 4 Validasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru	83
Gambar 4. 5 Validasi Aktivitas peserta didik	84
Gambar 4. 6 Validasi Tes Numerasi	86
Gambar 4. 7 Validasi Angket Respon Guru	87
Gambar 4. 8 Validasi Angket Respon Peserta Didik	88
Gambar 4. 9 Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Guru	91
Gambar 4. 10 Grafik Angket Respon Guru	92
Gambar 4. 11 Grafik Tes Numerasi	96
Gambar 4. 12 Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik	98
Gambar 4. 13 Grafik Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik	99

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran 122

Lampiran 2 Analisis Data 135

Lampiran 3 Format Lampiran Hasil Penelitian 154

Lampiran 4 Lembar Validasi 187

Lampiran 5 Produk Pengembangan 218

Lampiran 6 Dokumentasi 313

Lampiran 7 Persuratan 316

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kemampuan bangsa karena Pendidikan dapat menciptakan sumber daya yang lebih baik dan berwawasan yang luas. Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam kegiatan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sendiri masih perlu dikembangkan beberapa inovasi untuk dapat meningkatkan hasil Pendidikan yang baik, terutama pada numerasi peserta didik. Berdasarkan tes yang telah di lakukan oleh *Organisation Or Economic Cooperation And Development* (OECD) di rilis pada tahun 2018 yang di lakukan dalam setiap 3 tahun sekali. Hasilnya menempatkan Indonesia pada peringkat 73 untuk matematika dari 80 negara yang berpartisipasi.

Definisi numerasi yang dikutip dari pusat *assessment* dan pembelajaran kemendikbud 2020 adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, akta dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari–hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia. Oleh karena itu, numerasi dan matematika merupakan dua hal yang tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

terpisahkan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan hidup manusia, misalnya ketika berbelanja, merencanakan pembangunan rumah, semuanya membutuhkan numerasi (Ayuningtyas dan sukriyah, 2020). Penggunaan permainan tradisional sebagai konteks dalam pembelajaran terbukti memberikan peserta didik dampak pada aktivitas dan cara berpikir peserta didik dalam menemukan konsep dan menyelesaikan masalah. Selama ini, permainan tradisional hanya digunakan oleh peserta didik maupun masyarakat setempat sebagai permainan tradisional dan tidak pernah digunakan sebagai (media) konteks dalam pembelajaran matematika di kelas. Penggunaan permainan tradisional dapat merubah cara berpikir peserta didik bahwa matematika bukan hanya sekedar mata pelajaran untuk menghitung melainkan sebagai sebuah materi pembelajaran yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari (Kamsurya & Masnia, 2021). Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Sesrita & Yarmi (2023) menyatakan bahwa dampak permainan tradisional terhadapa kemampuan literasi numerasi peserta didik dinilai dari kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika dan kemampuan literasi numerasi peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Permainan tradisional digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika berdampak positif pada peningkatan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang Bergama. Dimana konten dapat lebih optimal agar perserta didik memiliki cukup waktu untuk menguasai dan mendalami suatu konsep untuk menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka dapat membantu guru dalam memilih media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

pembelajaran dan perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan dalam proses belajar mengajar dikelas serta dapat disesuikan dengan minat peserta didik. Salah satunya dalam pembelajaran matematika yang sangat penting dalam segala hal aspek kehidupan. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang Pendidikan dan menjadi bagian dalam tercapainya tujuan Pendidikan di Indonesia. Matematika merupakan bidang studi yang berguna dan banyak memberi bantuan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu lainnya. Oleh karena itu, pada pendidikan formal mata pelajaran matematika diajarkan kepada setiap peserta didik.

Menurut Zoltan Dienes yang merupakan salah satu matematikawan yang memusatkan pembelajaran pada konsep konkrit. Teori Dienes lebih memberikan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang konsep matematika melalui manipulasi benda atau penggunaan alat peraga. Proses belajar adalah proses yang didasarkan pada abstraksi, generalisasi dan komunikasi (Atiaturrahmaniah dkk, 2017 : 17). Selain itu Dienes juga berpendapat (dalam Jannah, 2013) bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah-misahkan hubungan-hubungan diantara struktur-struktur. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau obyek-obyek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika. Jika matematika diajarkan dengan teori dienes (permainan), maka peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pengalaman langsung dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

sulit dimengerti terutama pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, teknik mengajar guru yang terkesan menoton disetiap pertemuannya dikarenakan penggunaan media ajar yang masih berfokus pada buku yang disediakan oleh pihak sekolah atau penerbit lainnya. Maka dari itu penulis menganggap bahwa salat satu alternatif solusi dari akar permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar permainan tradisional yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak menghilangkan nilai–nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional serta dapat meningkatkan numerasi pada peserta didik. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan mengembangkan modul pembelajaran matematika. Judul penelitian ini adalah "pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa?
2. Bagaimana tingkat kualitas dari pemgembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

3. Bagaimana efektivitas penggunaan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa.
2. Untuk mengetahui tingkat kualitas dari pemgembangan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berbentuk bahan ajar cetak yang berupa modul. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover terdapat judul modul, nama pembuat dan ilustrasi gambar.
2. Berisikan prakata dan kata pengantar. Setelah itu, terdapat daftar isi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

3. Pada halaman berikutnya terdapat tata cara atau petunjuk serta keterangan penggunaan modul permainan tradisional tersebut.
4. Memuat materi pelajaran matematika materi operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
5. Proses pembuatan modul permainan tradisional ini berawal dari pembuatan rancangan materi di miscrosft word, lalu didesain sedemikian rupa pada aplikasi canva untuk menghasilkan modul yang valid, praktis dan efektif.
6. Modul permainan tradisional ini dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik serta petunjuk penggunaan permainan tradisional (congklak, engklek dan kelereng/guli) sambil belajar.
7. Pada halaman akhir terdapat daftar pustaka.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul permainan tradisional ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa modul yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain.
2. Peserta didik telah terbiasa dengan menggunakan LKS untuk mengerjakan soal Latihan
3. Pengembangan modul permainan tradisional ini dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancangkan produk awal, validasi, revisi produk, uji coba dan revisi produk.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pengembangan

Secara etimologi, dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), berasal dari kata kembang yang artinya menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya), sehingga pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Sedangkan, menurut istilah pengembangan artinya penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan. Jadi, pengembangan adalah proses penyusunan dan penyempurnaan sesuatu hal dalam suatu kegiatan.

Menurut sugiyono dalam (Ponco Tri Wahyono, 2021:11) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keeektifan produk tersebut.

Menurut Gay (1985) (dalam Sutarti dan Irawan 2017:4) penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengambangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Sejalan dengan itu, Borg And Gall memberikan definisi penelitian (dalam Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:5) sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational product. The steps o this process are usually referred to as the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the filed-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behavorially defined objectives (Gall, Borg, and Gall 2003).

Dari definisi tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan Pendidikan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengambangkan dan mengvalidasi produk Pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Pengembangan adalah merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai Upaya menciptakan mutu yang lebih baik (Ponco Tri Wahyono, 2021).

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka disimpulkan bahwa pengembangan adalah merupakan salah satu bentuk usaha atau proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik serta lebih terarah. Sehingga memenuhi tujuan yang telah ditentukan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

a. Valid

Valid adalah konteks yang menunjukkan keakuratan suatu bentuk metode penelitian yang difungsikan sebagai bahan ukur objek penelitian sehingga nantinya hasil yang didapatkan sangat sesuai dengan nilai keilmiahan yang berkaitan dengan topik penelitian. Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur (Matondang, dalam Puspasari & Puspita, 2022).

Selain itu, Sanaky dkk (2021) berpendapat bahwa validitas adalah aspek kecermatan pengukuran. Suatu alat ukur yang valid dapat menjalankan fungsi ukurnya dengan tepat, juga memiliki kecermatan tinggi. Arti kecermatan disini adalah dapat mendeteksi perbedaan–perbedaan kecil yang ada pada atribut yang diukurnya. Sugiyono (2016) juga mengemukakan bahwa validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang dihasilkan dalam sebuah penelitian dan kinerja yang disajikan peneliti. Data yang valid adalah data yang sama antara data yang disajikan peneliti dengan data yang ril dihasilkan (Hikmah & Muslimah, 2021).

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Valid adalah suatu pengujian dalam melihat keakuratan, kevalidan serta alat yang menjalankan

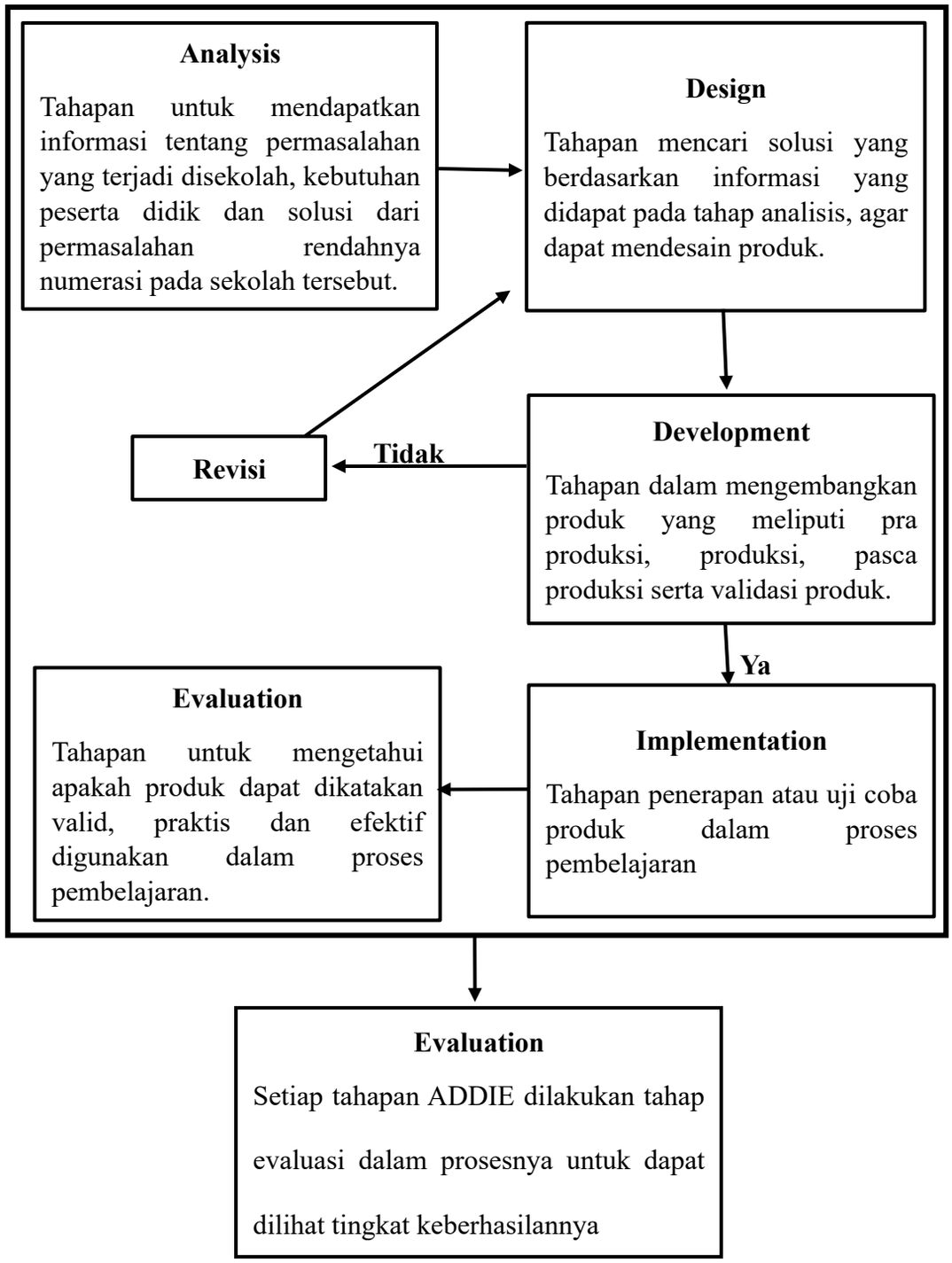
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

dalam permainan kelereng ini adalah kejujuran. Selain dari pada dua hal tersebut, permainan kelereng juga dapat menjadi media pembelajaran bagi anak. Selain memenangkan kelereng sebanyak mungkin, anak juga dapat secara tidak langsung berhitung diawal mulainya permainan, dengan mengumpulkan jumlah kelereng serta menghitung di akhir permainan untuk menentukan pemenang. Oleh karena itu permainan ini sangat memberikan banyak manfaat bagi kehidupan.

B. Kerangka Pengembangan

Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dengan peserta didik membutuhkan suatu media yang memudahkan suatu pesan dapat tersampaikan dengan efektif. Media yang efektif akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efekti juga. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria–kriteria yang perlu di perhatikan atau dipenuhi. Salah satu penggunaan media dalam pembelajaran matematika ialah modul permainan tradisional. Penggunaan modul permainan tradisional ini dalam suatu proses pembelajaran matematika operasi hitung dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan afektif ditinjau dari peningkatan numerasi yang meningkat, aktivitas peserta didik yang aktif dan respons peserta didik yang positif dalam pembelajaran. Uraian tersebut dapat digambarkan dalam kerangka pengembangan yang ditunjukkan oleh bagan berikut ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg



Gambar 2. 1 Kerangka Pengembangan

Gambar 2. 2 Kerangka Pengembangan

C. Model Hipotetik Pengembangan

Dalam pembelajaran yang masih minimnya penggunaan media pembelajaran dan penggunaan buku paket yang hanya disediakan oleh penerbit,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

semakin mendorong peneliti untuk mengembangkan modul permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada sekolah dasar kelas V. Modul ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika serta mampu membawa matematika kedalam dunia bermain peserta didik. disamping itu, peserta didik juga dapat belajar mandiri, menanamkan solidaritas dan kekompakan melalui permainan tradisional tersebut. Modul permainan tradisional ini memiliki kualitas yang layak digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan menyajikan soal operasi hitung.

Adapun model hipotetik penelitian ini yakni mengembangkan modul permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi peserta didik kelas V. Dimana modul permainan tradisional yang dikembangkan dapat meningkatkan numerasi peserta didik dikarenakan didesain dengan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, modul ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan modul telah melalui proses uji coba sehingga valid, praktis, dan efektif digunakan didalam kelas ataupun di luar kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

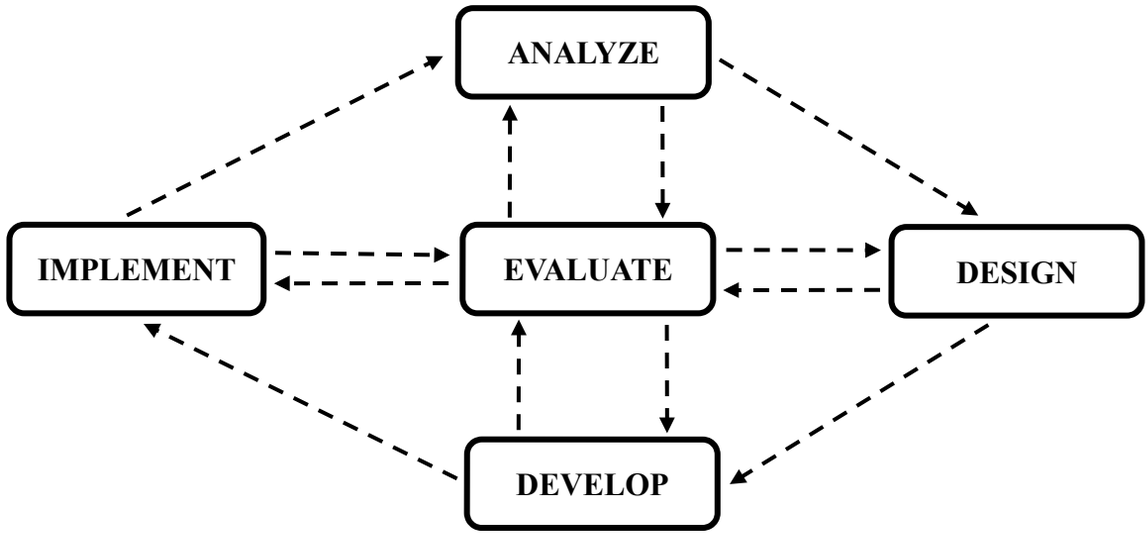
1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kegiatan tahap pertama yaitu melakukan pengembangan (research) untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan lembar validasi dan observasi, dan di tahapan kedua adalah melakukan pengembangan dalam membuat produk rancangan dan menguji melalui metode kuantitatif dengan menggunakan lembar angket dan tes numerasi kepada peserta didik.

2. Jenis Penelitian

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu kepada salah satu model pengembangan yaitu Dick and Carey atau biasa dikenal dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementation, Evaluation*). Selain itu, I Made Tegeh (2017) (dalam Badriyah, 2020) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip dan desain intruksional disesuaikan dengan langkah – langkah yang harus ditempuh secara berurutan. Peneliti mengadaptasi model pengembangan ADDIE ini karena lebih sistematis, mudah dipelajari dan lebih lengkap dalam proses tahapan pengembangan suatu produk.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Putra dkk, 2014)

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan modul permainan tradisional melewati beberapa tahapan sebagai berikut:

a) Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis merupakan awal dalam penelitian pengembangan suatu produk. Sebelum melaksanakan pengembangan terhadap suatu produk, sekiranya peneliti terlebih dahulu menemukan masalah yang terjadi dan tujuan apa yang hendak dicapai dalam pengembangan produk tersebut nantinya.dari dua hal tersebut nantinya akan dicari solusi yang tepat dari permasalahan berdasarkan dengan tujuannya. Ada dua aspek tahapan analisis, yaitu analisis kinerja yang meliputi studi pendahuluan dengan memperhatikan permasalahan didalam kelas dan berbagai analisis kebutuhan yang akan dilakukan untuk melihat gambaran yang terjadi di lapangan. Dari kedua aspek itulah akan ditemukan solusi dari permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

b) Tahapan perencanaan (*Design*)

Tahapan perencanaan ini dilakukan berdasarkan dengan permasalahan yang ditemukan pada lapangan. Pada tahap ini peneliti mulai mencari solusi dari permasalahan dengan merancang suatu produk yang tepat dengan memperhatikan seluruh informasi dari tahapan analisis, proses kreatif dari merancang suatu produk, serta mengidentifikasi materi dan sumber daya sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga menghasilkan hasil akhir yaitu berupa cetak biru (*blueprint*) atau storyboard.

c) Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ini merupakan tahapan yang mana segala sesuatu yang diperlukan atau yang mendukung semuanya harus dipersiapkan. Tahapan pengembangan ini meliputi; pra produksi, produksi dan pasca produksi. Produk mulai di kembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya pada tahapan perencanaan (*Design*). Sebelum mengaplikasikan kepada peserta didik, produk tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa ahli untuk mengetahui kelayakan produk dalam proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas. Setelah memenuhi kriteria dari uji validitas, maka akan dilakukan uji coba 1 untuk melihat keefektifan dan kepraktisan penggunaan modul pembelajaran tersebut dan apabila di ditemukan kesalahan atau kekurangan setelah uji coba 1 maka peneliti akan segera memperbaiki kesalahan dan kekurangan tersebut untuk melanjutkan ke tahapan uji coba 2.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

d) Tahapan penerapan atau pelaksanaan (*Implementation*)

Tahapan penerapan atau pelaksanaan adalah suatu tahapan dimana produk telah divalidasi produk modul permainan tradisional ini kemudian di uji cobakan dalam proses pembelajaran. Uji coba ini maksudkan agar dapat melihat informasi modul permainan tradisional yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan modul tersebut dalam materi operasi hitung untuk meningkatkan numerasi peserta didik kelas V sekolah dasar. Setelah dilaksanakan data hasil wawancara atau angket terhadap responde atau peserta didik, maka selanjutnya data tersebut di analisis untuk tahapan evaluasi.

e) Tahapan evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan akhir dari pengembangan produk ini adalah evaluasi terhadap modul permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi peserta didk kelas V sekolah dasar. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk tersebutdapat digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Tahapan evaluasi ini sangat penting dilaksanakan untuk perbaikan produk dan evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli, serta evaluasi hasil validasi dan uji coba produk.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengarahkan penelitian agar sesuai dengan judul dan masalah yang hendak dikaji oleh peneliti. Batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

1. Modul pembelajaran dalam penelitian ini adalah kesatuan bahan ajar yang memuat materi pelajaran matematika (operasi hitung) dan bentuk penyajian soal latihan berbasis permainan tradisional.
2. Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah permainan yang digabungkan kedalam modul pembelajaran sebagai bentuk penyajian soal latihan.
3. Operasi hitung dalam penelitian ini adalah materi matematika yang memuat operasi hitung yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas VA yang berjumlah 18 orang di SD Negeri 3 Sambung Jawa, Kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 18 orang di SD Negeri 3 sambung jawa Kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

D. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sambung Jawa Kec. Bungoro Kab. Pangkejene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan. Alasan memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut, dikarenakan penggunaan bahan ajar yang masih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

berfokus pada buku paket yang disediakan oleh penerbit dan proses pembelajaran matematika yang kurang bervariasi. Dimana disekolah tersebut hanya memanfaatkan buku paket yang disediakan oleh penerbit dan bentuk penyajian soal yang masih berfokus pada pemberian soal latihan yang kemudian dikerjakan oleh peserta didik secara tertulis.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan pada bulan Mei sampai bulan Juli yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Terdiri dari penelitian yang dilakukan disekolah dengan 3 pertemuan pada proses pembelajaran serta pengumpulan data komponen instrument penelitian (1 minggu) dan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan.

E. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Prosedur dan tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan intruksional yang dikembangankan oleh Dick and Carey yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dipilihnya model pengembangan tersebut dikarenakan memiliki tahapan yang terperinci namun masih tetap terlihat sederhana. Didalam model pengembangan ini, terdapat 5 langkah tahapan penelitian, sesuai dengan pengembangan produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan modul permainan tradisional yang dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan, tentang pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi siswa kelas V di SD Negeri 3 Sambung Jawa. Pada penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa hal yang dikaji oleh peneliti yang meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*); 2) uji kevalidan 3) uji kepraktisan; dan 4) uji keefektifan terhadap modul permainan tradisional.

1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk modul permainan tradisional yang dapat membantu guru dalam meningkatkan numerasi siswa sekolah dasar mengenai operasi hitung penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian pada permainan tradisional yang meliputi permainan dende-dende, permainan congklak dan permainan kelereng/baguli. Pada pengembangan media pembelajaran modul permainan tradisional ini, peneliti menerapkan 5 tahapan dalam mengembangkan produk ini dengan menggunakan model ADDIE.

a. Tahap *analysis* (analisis)

Pada tahapan pertama ini peneliti mulai menganalisis hal-hal yang diperlukan oleh peneliti dalam mengembangan modul permainan tradisional yaitu studi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

pendahuluan dan analisis kebutuhan berupa kegiatan observasi pembelajaran di kelas pada pelajaran matematika.

Peneliti mengembangankan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisonal yang dapat membantu guru dalam meningkatkan numerasi atau bisa dikenal dengan literasi matematika. Yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya yaitu pada modul ini peneliti menggunakan 3 permainan tradisional yang meliputi dende-dende, congklak, dan kelereng/baguli pada materi matematika operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian .

1) Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sambung Jawa. Berdasarkan hasil observasi pada pelajaran matematika, peserta didik cenderung belajar materi matematika yang diajarkan oleh guru, setelah itu mereka akan diberikan latihan soal yang terdapat pada buku paket. Sehingga kurangnya variasi guru dalam pemberian soal latihan dan tugas yang diberikan kepada peserta didik. selain itu, penggunaan media pembelajaran dan evaluasi penilaian yang kurang bervariasi yang dilakukan oleh guru menjadi salah satu cara peneliti mengembangkan suatu produk bahan ajar yang dapat membantu guru dalam meningkatkan media penilaian evaluasi dengan mengintegrasikan pada permainan tradisional.

Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V yang ada di SDN 3 Sambung Jawa. Hasil wawancara yang menunjukkan kondisi peserta didik yang belajar hanya berfokus pada guru dan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah serta pengerjaan soal evaluasi yang diterapkan oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

guru dilakukan memberikan tugas didalam kelas yang kemudian ditulis dibuku tulis dan tanpa adanya interaksi langsung dengan teman dan guru dikarena pengerjaannya secara mandiri. Selain itu, kurangnya minat dan semangat peserta didik untuk belajar dikarenakan tidak adanya interaksi dengan media pembelajaran disekolah yang dapat menarik perhatian mereka untuk memahami materi yang sedang dipelajari, serta pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas cenderung pasif dan satu arah (*teacher center*).

2) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menganalisis, menentukan dan merumuskan modul yang dikembangkan peneliti dalam membuat sebuah media yang berbentuk modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional. Berangkat dari studi pendahuluan yang telah dipaparkan sebelumnya, analisis kebutuhan dianalisis dengan memperhatikan kebutuhan guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran. Kebutuhan guru dalam proses pembelajaran, selain buku paket yang memaparkan materi peljaran namun juga sebuah media yang dapat menunjang suatu proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan semangat peserta didik dalam memperoleh materi dari seorang guru. Selain itu, guru juga memerlukan sebuah media evaluasi selain dari buku tulis saja untuk membuat suasana pengerjaan tugas evaluasi yang tidak cenderung hanya berfokus pada buku paket saja.

Analysis kebutuhan peserta didik yang teah dibahas juga pada studi pendahuluan yang mana peserta didik hanya berfokus pada guru dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

semangat peserta didik untuk belajar. Selain itu, pada kegiatan evaluasi yang dilakukan cenderung berokus pada buku paket sehingga menuntut peserta didik untuk menulis dan minimnya interaksi dikarenakan dikerjakan secara mandiri. Berdasarkan kedua kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media yang berbentuk modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media evaluasi diakhir pembelajaran yang dapat manarik minat dan semangat belajar peserta didik.

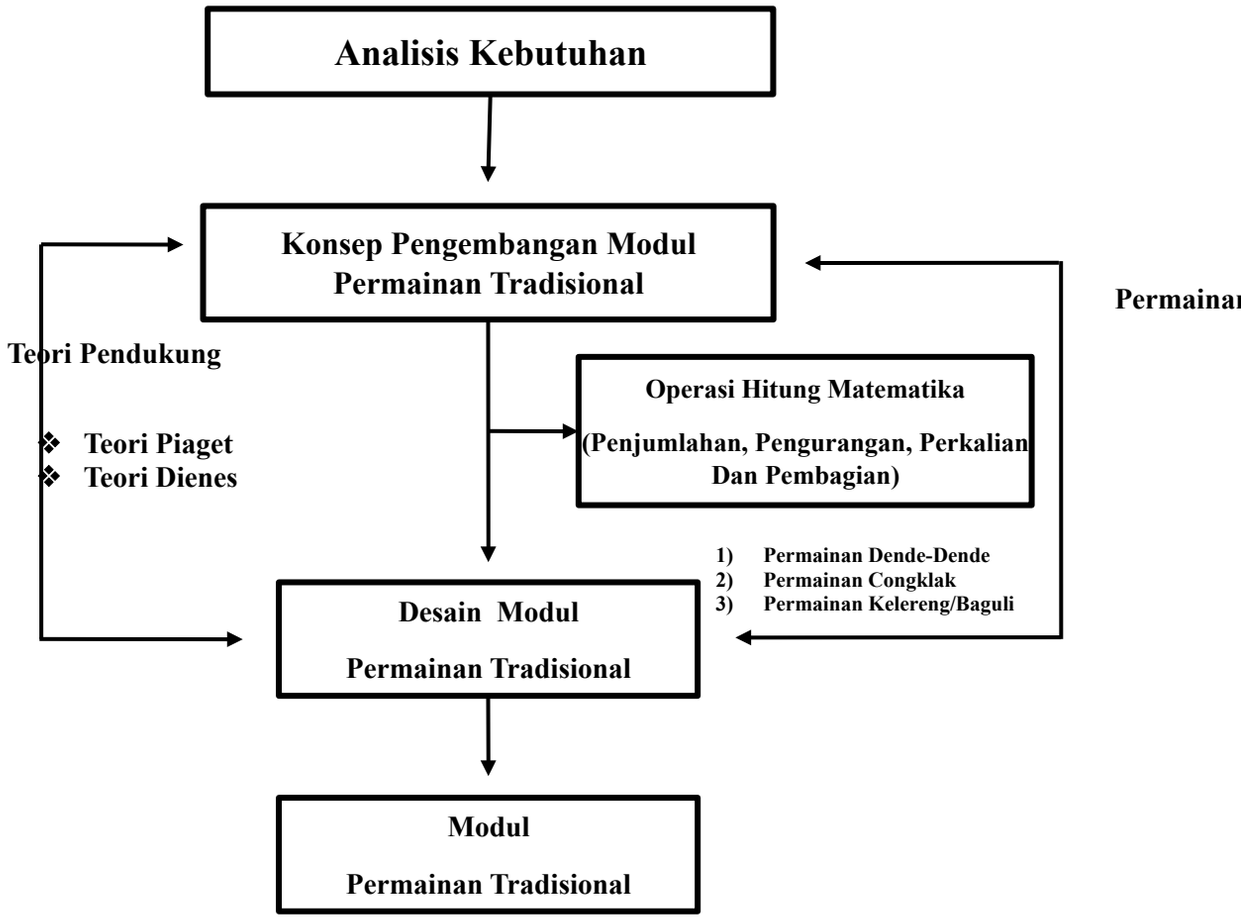
Pemilihan materi pembelajaran pada modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional tersebut yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator capaian pembelajaran yang diajarkan agar sesuai dan relevan sehingga dapat meningkatkan numerasi peserta didik kedepannya. Materi pelajaran ini meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang terbagi kedalam sub-bab operasi hitung garis bilangan, operasi hitung bergambar, operasi hitung bersusun, operasi hitung menggunakan soal cerita dan operasi hitung pecahan.

b. Tahap *design* (desain)

Tahap desain atau perancangan adalah suatu proses perancangan yang dilakukan peneliti sebelum mendesain pengembangan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional untuk meningkatkan numerasi pada materi operasi hitung matematika kelas V. Dalam tahapan ini peneliti mendesain kerangkan pengembangan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Adapun desain rancangan pengembangan yang telah disusun oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Prototype Pengembangan Modul

Tahapan prototype pengembangan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional didesain berdasarkan analisis kebutuhan dengan memperhatikan konsep, teori pendukung, materi pelajaran dan pemilihan permainan tradisional. Sehingga peneliti dapat merancang sebuah modul permainan tradisional dengan memperhatikan rancangan tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

c. Tahap *development* (pengembangan)

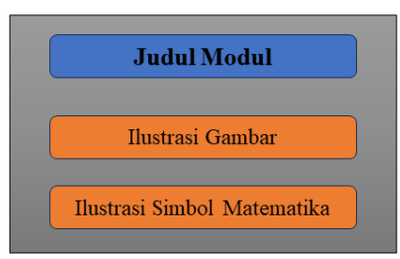
Tahapan *development* ini merupakan kegiatan pengembangan atau pengujian produk yang telah didesain pada tahapan kedua untuk merealisasikan pengembangan modul permainan tradisional tersebut. Tahap pengembangan ini terdiri dari kegiatan penilaian dari para ahli atau 2 validator yang merupakan dosen dari STKIP Andi Matappa yaitu Ibu Khaerun Nisa'a Tayyibu S.Pd.,M.Pd dan Bapak Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd.,M.Pd yang untuk dinilai kevalidan dan revisi materi terhadapa modul permainan tradisional.

1) Desain pengembangan modul permainan tradisional

Adapun desain rancangan dalam pembuatan media pembelajaran yang berbentuk modul permainan tradisional untuk peserta didik kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

a) Cover sampul modul

Cover dari modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional ini terdiri dari judul modul permainan tradisional, ilustrasi gambar, ilustrasi simbol matematika dan nama pembuat/pengarang, seperti berikut ini:



b) Informasi

Informasi yang terdapat pada modul matematika dengan mengintegrasikan ini terdiri dari capaian pembelajaran dan daftar isi seperti berikut ini:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional yang telah dikembangkan oleh peneliti yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang mana telah terbukti bahwa modul ini telah dapat meningkatkan numerasi peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Sambung Jawa yang bisa dilihat melalui hasil tes numerasi yang telah menunjukkan presentase rata-rata dengan kriteria "Tinggi". Serta modul permaianan tradisional ini telah membantu peserta didik dalam memahami materi operasi hitung matematika yang dilengkapi dengan penjelasan secara detail pada modul tersebut.
2. Tingkat kualitas dari pengembangan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan telah melalui penilaian dari 2 validator yang kemudian telah di uji datanya dengan untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan dari modul tersebut. Tingkat kevalidan dari modul permainan tradisional ini berada di presentase rata-rata dengan kriteria "Valid". Hal ini juga dibuktikan dari hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

menunjukukkan presentase rata-rata dengan kriteria “Sangat Baik”. Jadi, modul permainan tradisional ini dapat dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan proses pembelajaran.

3. Efektifitas dari modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan telah melaksanakan penelitian untuk menguji atau menerapkan pada peserta didik untuk melihat Tingkat keefektifannya. Berdasarkan hasil penelitian bahwa tes numerasi telah menunjukkan presentase rata-rata dengan kriteria “Tinggi”, keterlaksanaan aktivitas peserta didik yang telah menunjukkan presentase rata-rata dengan kriteria “Aktif”, respon guru yang telah menunjukkan presentase dengan kriteria “Positif” dan respon peserta didik yang telah menunjukkan presentase dengan kriteria “Positif”. Jadi, modul permainan tradisional ini dapat dinyatakan efektif untuk diterapakan pada proses pembelajaran.

B. SARAN

Dari hasil penelitian serta pengembangan modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional pada kelas V SD/MI, beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan numerasi serta dalam menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengembangkan variasi pembelajaran yang menarik dengan menerapkan sebuah permainan tradisional.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

2. Bagi Peserta Didik

Modul matematika dengan mengintegrasikan permainan tradisional diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi peserta didik agar senang tiasa untuk terus belajar dalam memahami pelajaran matematika serta dapat meningkatkan kemampuan numerasi serta hasil belajar matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap kedepannya modul matemtaika dengan mengintegrasikan permainan tradisional ini terus dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan memanfaatkan permainan tradisional lainnya serta pada mata pelajaran lainnya. Sehingga modul permainan tradisional ini terus berkembang ke dalam pelajaran lainnya serta dapat terus melestarikan permainan tradisional ini di masa serba teknologi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Daftar Pustaka

Agustyaningrum, n., & Pradanti, p. (2022). Teori perkembangan piaget dan vygotsky: bagaimana implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar?. Jurnal absis: jurnal pendidikan matematika dan matematika, 5(1), 568-582.

Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. Jurnal Kependidikan, 1(1), 12-23.

Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. Jurnal Basicedu, 6(4), 6491-6504.

Arfian, M. (2017). Perbandingan Kepraktisan Menggambar Wajah Antara Menggunakan Pensil Grafit Dengan Menggunakan Pensil conteberdasarkan Persepsi Anggota Komunitas Faisal Wowo Art Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Arifin, Z. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. Jurnal Theorems (the original research of mathematics), 2(1).

Atiaturrahmaniah, A., & Ibrahim, D. S. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash dengan penerapan teori Van Hiele. Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(1), 1-13.

Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2).

Badriyah, B. (2020). Pengembangan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan pemahaman operasi hitung bilangan bulat siswa sekolah dasar (sd) kelas vi (doctoral dissertation, universitas nahdlatul ulama al-ghazali cilacap).

Binarti, j. S. (2021). Permainan engklek geometri untuk meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di paud kartini jati mulyo lampung selatan (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). Literasi numerasi untuk sekolah dasar (Vol. 1). Ummpress.

Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). Etnomatematika permainan kelereng. MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 7(1), 32-40.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Firdausichuuriyah, c. (2017). Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas x sman 4 sidoarjo (implementation of guided inquiry to increase student critical thinking skill on electrolyte and non electrolyte solution materials in x grade of sman 4 sidoarjo). Unesa journal of chemical education, 6(2).

Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. Pythagoras, 11(1), 183.

Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. Journal of Sportif, 1(1), 60-73.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. Jurnal pendidikan anak, 5(1).

Hikmah, H., & Muslimah, M. (2021, December). Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI. In Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS) (Vol. 1, No. 1).

Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(2), 419-425.

Islamiyah, p. S. Efektivitas penggunaan media multiply cards dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III Sd Negeri 53 Banggae Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep.

Jannah, U. R. (2013). Teori dienes dalam pembelajaran matematika. INTERAKSI: Jurnal Kependidikan, 8(2).

Kamsurya, R., & Masnia, M. (2021). Desain pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik menggunakan konteks permainan tradisional dengklaq untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *7*(4).

Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2), 161-174.

Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program calistung untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 5021-5029.

Marlini, C. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. Jurnal Tunas Bangsa, 6(2), 277-289.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Mufidah, C. I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMK N 10 Surabaya. Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP), 2(2), 1-17.

Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 22-32.

Nasrah, N., Jasruddin, J., & Tawil, M. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis pendekatan contexstual teaching and learning (CTL) untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 balocci pangkep. Jurnal Pendidikan Fisika, 5(2), 235-248.

Ngaisah, N. C., Al Ayyubi, M., Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, M., Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jurnal Ilmiah Potensia, 8(1), 103-113.

Niyati, M. D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan tradisional congklak. Jurnal Ilmiah Potensia, 1(2), 78-83.

Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap hasil belajar mahasiswa. Jurnal Teladan Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelaja

Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. Jurnal Kesehatan, 13(1), 65-71.

Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Selat. Jurnal EDUTECH Undiksha, 2(1).

Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. Artikel.(Online) http://staff. uny. ac. id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul. pdf. diakses, 10.

Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online sistem belajar terbuka dan jarak jauh untuk meningkatkan kualitas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

pembelajaran pada program studi teknologi Pendidikan. Visipena, 12(1), 44-66.

Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan kemampuan numerasi melalui pelatihan dalam bentuk tes untuk asesmen kompetensi minimum bagi guru sdit auladi sebrang ulu ii palembang. Applicable Innovation of Engineering and Science Research (AVoER), 670-673.

Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5(2), 181-196.

Sahir, S. H. (2021). Metodologi penelitian.

Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. Jurnal Simetrik, 11(1), 432-439.

Sastrawati, E., & Guspita, D. (2022). Implementasi pembelajaran menggunakan modul berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Setiawan, Y. (2020). Pengembangan model pembelajaran matematika sd berbasis permainan tradisional indonesia dan pendekatan matematika realistik. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(1), 12-21.

Sesrita, A., & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 1502-1512.

Sholeh, M. (2016). Keefektifan Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru. JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan), 1(1), 41-54.

Sirate, S. F. S., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis keterampilan literasi. Inspiratif Pendidikan, 6(2), 316-335.

Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2(1), 119-128.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan. Deepublish.

Syafri, F. S. (2018). Pengajaran Konsep Matematika pada Anak Usia Dini. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 1(2), 117-130.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376).

Wahyono, P. T. (2021). Pengembangan alat bantu latihan smash bola voli (Doctoral dissertation, Stkip Pgri Pacitan).

Wati, E. S., & Guspita, D. (2022). Implementasi pembelajaran menggunakan modul berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(4), 1029-1037.

Wati, W. (2015). Meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok b tk anisa metro timur.

Wijayanto, R., & Santoso, R. H. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan problem solving berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah. Jurnal Pedagogi Matematika, 7(3), 95-104.

Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Cacik, S. (2021). Analisis kemampuan numerasi dalam pengembangan soal asesmen kemampuan minimal pada siswa kelas XI SMA untuk menyelesaikan permasalahan science. Jurnal Educatio Fkip Unma, 7(2), 498-508.

Wulansari, I., Mulyana, E., & Santana, F. D. T. (2021). Pembelajaran Media Visual Permainan Kelereng Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 4(1), 101-105.

Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Zakaria, L. M. A., Purwoko, A. A., & Hadisaputra, S. (2020). Pengembangan bahan ajar kimia berbasis masalah dengan pendekatan brain based learning Validitas dan reliabilitas. Jurnal Pijar Mipa, 15(5), 554-557.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg

RIWAYAT HIDUP



Ria Anugerah adalah nama lengkap penulis skripsi ini. Lahir di Taraweang pada Tanggal 20 Desember 2002 anak ketiga dari pasangan Ayahanda Ramli.Y dan Ibunda Maemuna dari ketiga orang bersaudara. Ayahanda seseorang yang lahir di Kampung Baru sedangkan Ibunda lahir di Pangkep dan menetap di Desa Bara Batu Kec. Labakkang Kab. Pangkajene Dan Kepulauan (Pangkep).

Penulis ini memulai Pendidikan pada usia 6 tahun di bangku sekolah dasar di SDN 16 Taraweang Kec. Labakkang pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di SMPN 2 Labakkang Kec. Labakkang dan tamat pada tahun 2017, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di SMAN 3 Pangkep dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis memasuki jenjang Pendidikan Perguruan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Dengan penuh semangat dan dukungan dari orangtua serta teman-teman untuk berusaha, penulis berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skirpsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan konstribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan Rasa Syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "**Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Sambung Jawa"**.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/D-OiyzC-k2BKdo8eVkytKg