



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAPITA (DAKON PINTAR
MATEMATIKA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
SISWA KELAS IISD**

SKRIPSI

Oleh
JIHAN AINIS SALAFIYAH
NIM 201933038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAPITA (DAKON PINTAR
MATEMATIKA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
SISWA KELAS II SD**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
JIHAN AINIS SALAFIYAH
NIM 201933038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Kesempatan tidak datang dua kali, tapi kesempatan datang kepada siapa yang tidak pernah berhenti mencoba”

(Dzawin)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kepada diri sendiri, sebagai bentuk pembuktian bahwa saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana S1 PGSD. Skripsi ini saya buat dengan penuh semangat dan tanggung jawab. Saya selalu menyemangati diri saya agar dapat terus berproses dan belajar. Semoga ilmu yang telah saya dapat dari gelar saya ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.
2. Kepada orang tua saya yang selama ini memberi dukungan do'a secara lahir & batin serta memberikan kasih sayang dan restunya sehingga saya dapat meraih cita-cita.
3. Kepada kakak-kakak saya yang selama ini telah mendukung saya untuk selalu mengerjakan skripsi.
4. Kepada Ibu Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat, bimbingan, dan arahan.
5. Kepada teman-teman seperjuangan saya yang selama ini selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
6. Kepada teman-teman kelas A PGSD UMK angkatan tahun 2019.
7. Kepada almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Dapita (Dakon Pintar Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SD” oleh Jihan Ainis Salafiyah NIM 201933038 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 22 Februari 2024

Pembimbing I



Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0628048601

Pembimbing II



Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfu'ah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Jihan Ainis Salafiyah (NIM. 201933038) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, 09 Maret 2024

Tim Penguji



Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0628048601

(Ketua)

Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

(Sekretaris)



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0623119001

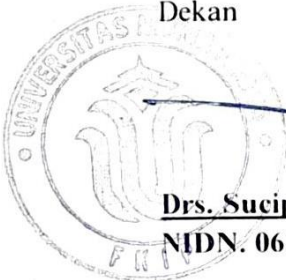
(Anggota)



Yuni Ratnasari, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0603068401

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Dapita (Dakon Pintar Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SD”.

Skripsi ini terselesaikan dengan banyaknya bantuan, masukan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir Darsono, M.Si. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Ibu Eka Zuliana S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan saran dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan saran dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah membimbing, memberikan saran, serta pengarahan dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
8. Orang tua yang telah memberikan semangat, dukungan, serta doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
9. Bapak Ikhwan, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 03 Karangrandu yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian skripsi.

10. Ibu Suharyati, S.Pd. selaku wali kelas II SD Negeri 03 Karangrandu yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas II SD Negeri 03 Karangrandu yang telah membantu peneliti dalam melancarkan penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penelitian demi kelancaran dan keberhasilan terselesaikannya penyusunan skripsi.

Kudus, 24 Februari 2024

Peneliti



Jihan Ainis Salafiyah

NIM.201933038

ABSTRACT

Salafiyah, Jihan Ainis. 2024. *Development Of The Traditional Game Dapita (Dakon Pintar Mathematics) As A Learning Medium For Addition And Subtraction Materials*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd. (2) Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Keywords: *Learning Media, Dapita (Dakon Smart Mathematics), Addition and Subtraction Calculation Operations.*

This development research aims to describe the results of validity, effectiveness, and practicality of Dapita (Dakon Pintar Mathematics) learning media developed by researchers as a learning medium for addition and subtraction material in grade II students of SD Negeri 03 Karangrandu.

Dapita (Dakon Pintar Math) is a learning medium from the results of developing traditional dakon games. Dapita (Dakon Pintar Math) is a learning medium in which there are rules of play. Dapita (Dakon Pintar Math) consists of dakon boards, shellfish, question cards, and guidebooks.

This development research was carried out in grade II SD Negeri 03 Karangrandu Pecangaan Jepara with the research subjects of 41 students divided into 2 classes, namely the control class and the experimental class. Data collection techniques using questionnaires and tests. Data analysis uses quantitative and qualitative descriptive analysis.

The results showed that the results of the validation test for the development of Dapita learning media (Dakon Pintar Mathematics) in terms of media aspects were included in the "Very Valid" category with a value of 0.940741. Meanwhile, judging from the aspect of learning media material, Dapita (Dakon Pintar Mathematics) is included in the "Very Valid" category with a value of 0.911111. The results of the *Mann Whitney pretets* test and *experimental class posttest* showed an increase in the learning outcomes of addition and subtraction material seen from the *mean rank pretest* and *mean rank posttest* before and after using Dapita (Dakon Pintar Mathematics) learning media, which was $10.90 < 30.10$ so that there was an increase in the *mean rank* of 19.2 with significance *Asymp. Sig (2-tailed)* $0.000 < 0.05$. The results of *pretest* and *posttest* tests in the *experimental class* are known to mean N-Gain value of 0.7894 is included in the high effectiveness category. The results of the practicality test of Dapita learning media (Dakon Pintar Mathematics) obtained a practicality level value of 95% included in the "Very Practical" category.

Based on the results of validity test scores, effectiveness tests, and practicality tests, it is known that the learning media developed by researchers, namely Dapita (Dakon Pintar Mathematics) is included in the category of very valid, effective, and very practical when used as a learning medium for addition and subtraction material in grade II students of SD Negeri 03 Karangrandu.

ABSTRAK

Salafiyah, Jihan Ainis. 2024. **Pengembangan Permainan Tradisional Dapita (Dakon Pintar Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Materi Penjumlahan Dan Pengurangan.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd. (2) Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Dapita (Dakon Pintar Matematika), Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan.*

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validitas, efektivitas, dan praktikalitas media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri 03 Karangrandu.

Dapita (Dakon Pintar Matematika) yaitu media pembelajaran dari hasil mengembangkan permainan tradisional dakon. Dapita (Dakon Pintar Matematika) adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat aturan bermain. Dapita (Dakon Pintar Matematika) terdiri dari papan dakon, kerang-kerangan, kartu soal, serta buku panduan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 03 Karangrandu Pecangaan Jepara dengan subjek penelitian 41 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validasi pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) ditinjau dari aspek media termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan nilai 0,940741. Sedangkan ditinjau dari aspek materi media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan nilai 0,911111. Hasil uji *Mann Whitney pretets* dan *posttest* kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan dilihat dari *mean rank pretest* dan *mean rank posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) yaitu $10,90 < 30,10$ sehingga terjadi peningkatan *mean rank* 19,2 dengan signifikasi *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Hasil uji *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diketahui nilai *mean N-Gain* yaitu 0,7894 termasuk ke dalam kategori efektivitas tinggi. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) diperoleh nilai tingkat kepraktisan yaitu 95% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil nilai uji validitas, uji efektivitas, dan uji praktikalitas diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu Dapita (Dakon Pintar Matematika) termasuk kedalam kategori sangat valid, efektif, dan sangat praktis apabila digunakan sebagai media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri 03 Karangrandu.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional	8
1.7 Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Karakteristik Siswa SD	11
2.1.2 Pembelajaran Matematika Siswa SD	12
2.1.3 Kemampuan Matematis Siswa SD	13
2.1.4 Pendekatan Matematika Realistik Indonesia	15
2.1.5 Teori Bruner	16
2.1.6 Operasi Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan	18
2.1.7 Media Pembelajaran	19

2.1.8 Permainan Tradisional	26
2.1.9 Permainan Dakon	27
2.1.10 Dapita (Dakon Pintar Matematika)	28
2.1.11 Penelitian Pengembangan	31
2.1.12 Validitas	32
2.1.13 Efektivitas	32
2.1.14 Praktikalitas	33
2.1.15 Kajian Penelitian Sebelumnya	34
2.1.16 Kerangka Berpikir	36
2.1.17 Rancangan Media Pembelajaran Dapita	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.2 Karakteristik Model yang Dikembangkan	44
3.3 Metode Pengembangan	45
3.4 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
3.5 Tahap Uji Validasi	48
3.6 Tahap Uji Praktikalitas	49
3.7 Tahap Uji Efektivitas	49
3.8 Teknik Pengumpulan Data	50
3.9 Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Dapita	66
4.2 Hasil Analisis Data	92
4.3 Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	123
5.1 Kesimpulan	123
5.2 Implikasi	124
5.3 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	139
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	253

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	50
2. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Media	51
3. Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi.....	52
4. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Praktikalitas Media Untuk Guru	52
5. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Untuk Siswa	53
6. Tabel 3.6 Kriteria Indeks Aiken.....	55
7. Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas.....	55
8. Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validitas Soal Tes	56
9. Tabel 3.9 Kriteria Indeks Aiken.....	57
10. Tabel 3.10 Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>	58
11. Tabel 3.11 Klasifikasi Interpretasi untuk Koefisien Reliabilitas Tes	59
12. Tabel 3.12 Indeks Kesukaran Soal.....	60
13. Tabel 3.13 Interpretasi Daya Pembeda	62
14. Tabel 3.14 Kriteria Poin Gain	65
15. Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media Ke-1	73
16. Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media Ke-2.....	74
17. Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media Ke-3	75
18. Tabel 4.4 Komentar Atau Saran 3 Validator Ahli Media	76
19. Tabel 4.5 Hasil Revisi Komentar Atau Saran 3 Validator Ahli Media.....	77
20. Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi Ke-1.....	79
21. Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi Ke- 2.....	79
22. Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Oleh Validataor Ahli Materi Ke-3.....	80
23. Tabel 4.9 Komentar Atau Saran 3 Validator Ahli Materi.....	81
24. Tabel 4.10 Hasil Revisi Komentar Atau Saran 3 Validator Ahli Materi	84
25. Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Oleh 3 Validator Ahli Media	92
26. Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Oleh 3 Validator Ahli Materi.....	93
27. Tabel 4.13 Data Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Oleh Validator Ke-1	94
28. Tabel 4.14 Data Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	

Oleh Validator Ke-2.....	94
29. Tabel 4.15 Data Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Oleh Validator Ke-3.....	95
30. Tabel 4.16 Data Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Oleh 3 Validator ..	95
31. Tabel 4.17 Komentar Atau Saran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Oleh 3 Validator.....	96
32. Tabel 4.18 Hasil Revisi Komentar Atau Saran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Oleh 3 Validator	98
33. Tabel 4.19 Hasil Uji korelasi <i>Product Momen</i> Soal PG	99
34. Tabel 4.20 Hasil Uji korelasi <i>Product Momen</i> Soal Uraian	100
35. Tabel 4.21 Hasil Uji Realiabilitas KR 20 (<i>Kuder Richardson</i>) Soal PG	101
36. Tabel 4.22 Hasil Uji Realiabilitas KR 20 (<i>Kuder Richardson</i>) Soal Uraian.....	101
37. Tabel 4.23 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal PG	102
38. Tabel 4.24 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uraian.....	102
39. Tabel 4.25 Hasil Uji Daya Pembeda Soal PG.....	103
40. Tabel 4.26 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uraian.....	103
41. Tabel 4.27 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	104
42. Tabel 4.28 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	105
43. Tabel 4.29 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	106
44. Tabel 4.30 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Eksperimen	107
45. Tabel 4.31 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Eksperimen	107
46. Tabel 4.32 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kontrol.....	108
47. Tabel 4.33 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kontrol.....	108
48. Tabel 4.34 Uji <i>Mann Whitney Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	109
49. Tabel 4.35 Uji <i>Mann Whitney Pretest - Posttest</i> Kelas Eksperimen	110
50. Tabel 4.36 Hasil N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	112
51. Tabel 4.37 Hasil N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	112
52. Tabel 4.38 Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Dapita.....	113

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	37
2. Gambar 2.2 Dakon Terdahulu.....	38
3. Gambar 2.3 Desain Dapita (Dakon Yang Dikembangkan).....	38
4. Gambar 2.4 Desain Buku Panduan Bermain Media Pembelajaran Dapita (Sebelum Revisi).....	40
5. Gambar 2.5 Desain Buku Panduan Bermain Media Pembelajaran Dapita (Sesudah Revisi)	41
6. Gambar 2.6 Desain Kartu Soal (Sebelum Revisi)	42
7. Gambar 2.7 Desain Kartu Soal (Sesudah Revisi)	43
8. Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	46
9. Gambar 4.1 Desain Dapita.....	68
10. Gambar 4.2 Tampilan Sampul Buku Panduan Dapita	69
11. Gambar 4.3 Daftar Isi Buku Panduan Dapita	69
12. Gambar 4.4 Latar Belakang Media Pembelajaran Dapita.....	70
13. Gambar 4.5 Alat, Bahan, dan Cara Pembuatan.....	71
14. Gambar 4.6 Langkah-Langkah Penggunaan Dapita	71
15. Gambar 4.7 Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Dapita	72
16. Gambar 4.8 Saran Buku Panduan Dijilid.....	76
17. Gambar 4.9 Saran Penambahan Identitas	76
18. Gambar 4.10 Saran Kartu Soal Dibuat Seperti Kartu Monopoli	76
19. Gambar 4.11 Saran Urutan Buku Panduan	77
20. Gambar 4.12 Hasil Revisi Buku Panduan.....	77
21. Gambar 4.13 Hasil Revisi Penambahan Identitas Media.....	77
22. Gambar 4.14 Hasil Revisi Kartu Soal.....	78
23. Gambar 4.15 Hasil Revisi Urutan Buku Panduan.....	78
24. Gambar 4.16 Saran Pencantuman Sumber Narasi	81
25. Gambar 4.17 Saran Perbaikan Indikator	81
26. Gambar 4.18 Saran Penyesuaian Materi Dengan Kurikulum yang Digunakan Sekolah.....	82

27. Gambar 4.19 Saran Penulisan Indikator Menggunakan Angka	82
28. Gambar 4.20 Saran Penulisan guruf “g” Menggunakan <i>Font</i> Arial	83
29. Gambar 4.21 Revisi Pencantuman Sumber Narasi	84
30. Gambar 4.22 Revisi Indikator	84
31. Gambar 4.23 Revisi Penyesuaian Materi Dengan Kurikulum Merdeka.....	85
32. Gambar 4.24 Revisi Penulisan Indikator	85
33. Gambar 4.25 Revisi Penulisan guruf “g” Menggunakan <i>Font</i> Arial	86
34. Gambar 4.26 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	87
35. Gambar 4.27 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Modul	87
36. Gambar 4.28 Siswa Mengerjakan LKPD.....	88
37. Gambar 4.29 Siswa Suit Untuk Mengawali Permainan.....	88
38. Gambar 4.30 Siswa Menjatuhkan Kerang-Kerangan Pada Lubang	89
39. Gambar 4.31 Siswa Melakukan Tembakan Bermain.....	90
40. Gambar 4.32 Siswa Mengerjakan Kartu Soal	90
41. Gambar 4.33 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	91
42. Gambar 4.34 Saran Peletakan Soal Susah Tidak Di Awal	96
43. Gambar 4.35 Saran Perubahan Bahasa Sesuai PUEBI	96
44. Gambar 4.36 Saran Perubahan Indikator Dan Tujuan Menggunakan Angka.....	97
45. Gambar 4.37 Revisi Peletakan Soal Susah Tidak Di Awal	98
46. Gambar 4.38 Revisi Perubahan Bahasa Sesuai PUEBI	98
47. Gambar 4.39 Revisi Perbaikan Indikator Dan Tujuan Menggunakan Angka	99

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Validasi Media Oleh Validator.....	140
2. Lampiran 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran Dapita Oleh Ahli Media ..	150
3. Lampiran 3. Validasi Materi Oleh Validator	151
4. Lampiran 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran Dapita Oleh Ahli Materi	164
5. Lampiran 5. Validasi Soal Oleh Validator.....	165
6. Lampiran 6. Hasil Validasi Soal Tes	178
7. Lampiran 7. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	179
8. Lampiran 8. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> (Setelah Revisi).....	185
9. Lampiran 9. Catatan Insidental	186
10. Lampiran 10. Dokumentasi Uji Coba Menggunakan Media Dapita	187
11. Lampiran 11. Hasil Nilai Uji Coba Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	188
12. Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Empiris Soal Pilihan Ganda	191
13. Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Empiris Soal Uraian	192
14. Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	193
15. Lampiran 15. Hasil Reliabilitas Soal Uraian	194
16. Lampiran 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	195
17. Lampiran 17. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uraian	196
18. Lampiran 18. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	197
19. Lampiran 19. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uraian	198
20. Lampiran 20. Modul Ajar	199
21. Lampiran 21. Modul Pembelajaran.....	211
22. Lampiran 22. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	212
23. Lampiran 23. Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kontrol	215
24. Lampiran 24. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen	218
25. Lampiran 25. Hasil Nilai <i>Posttest</i> Eksperimen	221
26. Lampiran 26. Hasil Uji Homogenitas	224
27. Lampiran 27. Hasil Uji Normalitas.....	225
28. Lampiran 28. Hasil Uji <i>Man Whitney</i>	229

29. Lampiran 29. Hasil Uji N-Gain	230
30. Lampiran 30. Angket Praktikalitas	231
31. Lampiran 31. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Dapita Oleh Guru ...	234
32. Lampiran 32. Dokumentasi Penelitian.....	235
33. Lampiran 33. Dokumentasi Media Pembelajaran.....	238
34. Lampiran 34. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	239
35. Lampiran 35. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Postest	244
36. Lampiran 36. Surat Penelitian.....	247
37. Lampiran 37. Keterangan Selesai Penelitian	248
38. Lampiran 38. Pernyataan Orisinalitas Naskah Skripsi	249
39. Lampiran 39. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	250
40. Lampiran 40. Permohonan Ujian Skripsi.....	251
41. Lampiran 41. <i>Letter of Acceptance</i>	252