

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEMANDIRIAN
SISWA KELAS III SDN 1 KEPOH BLORA**

Oleh :

AYU REGINA DAMAYANTI

NIM 201933052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024



**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEMANDIRIAN
SISWA KELAS III SDN 1 KEPOH BLORA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

AYU REGINA DAMAYANTI

NIM 201933052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.

~Boy Candra

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat yang telah Allah SWT yang telah berikan sehingga penelitian pada tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

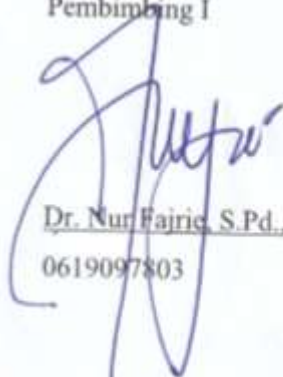
1. Orang tua peneliti yang senantiasa memberikan semangat, kasih sayang, doa, dan segala pengorbanan yang tulus.
2. Dosen pembimbing, Dr Nur Fajrie, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan M. Syaffruddin Kuryanto, M.Or. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan pengarahan dengan sabar.
3. Bapak/ Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini yang berjudul PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEMANDIRIAN SISWA KELAS III SDN 1 KEPOH BLORA oleh Ayu Regina Damayanti NIM 201933052 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diseminarkan.

Kudus, 23 Februari 2024


Pembimbing I



Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd

0619097803

Pembimbing II



M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

0604059102

Mengetahui

Ka. Prodi



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.


0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ayu Regina Damayanti NIM 201933052 ini telah diseminarkan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 29 Februari 2024

Tim Penguji


Dr. Nur Fairie S.Pd., M.Pd.
0619097803


Ketua


M. Syafri Kuryanto, S.Si., M.Or.
0604059102

Anggota


Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614069001

Anggota


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

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 062908602

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional untuk Kemandirian Siswa Kelas III SDN 1 Kepoh Blora” ini dengan baik. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Peneliti telah memperoleh bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Dr. Nur Fajrie, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan dalam menyusun skripsi.
4. Bapak M. Syafruddin Kuryanto, M.Or., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan dalam menyusun skripsi.
5. Ibu Fatikhatun Najikhah, M.Pd., yang telah berkenan menjadi salah satu validator dalam penelitian dan pengembangan ini.
6. Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd., yang telah berkenan menjadi salah satu validator dalam penelitian dan pengembangan ini.
7. Bapak Wasis Wijayanto, M.Sn., yang telah berkenan menjadi salah satu validator dalam penelitian dan pengembangan ini.
8. Bapak Sucipto, S.Pd., yang telah berkenan menjadi salah satu validator dalam penelitian dan pengembangan ini.
9. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.

10. Bapak Sudarto, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Kepoh yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan ini.
11. Ibu Suparmi, S.Pd., selaku guru kelas III SDN 1 Kepoh yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kontribusi dalam penelitian dan pengembangan ini.
12. Siswa kelas III SD 1 Kepoh yang telah membantu dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran perbaikan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 23 Februari 2024

Peneliti



Ayu Regina Damayanti

NIM. 201933052

ABSTRAK

Damayanti, Ayu Regina. 2023. *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Kemandirian Siswa Kelas III SDN 1 Kepoh Blora.* Pembimbing 1) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd., 2) Moh Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: Modul tematik, permainan tradisional, kemandirian

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya bahan ajar dan kemandirian belajar siswa dalam mengerjakan tugas. Selain itu, anak-anak juga sudah tidak mengenal permainan tradisional mereka lebih sering bermain *game online*. Sehingga diperlukannya pengembangan modul permainan tradisional untuk kemandirian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan modul, mengetahui pengembangan modul, mengetahui efektivitas pengembangan modul untuk kemandirian siswa.

Modul merupakan bahan pembelajaran tercetak yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Materi dalam modul tematik muatan permainan tradisional ini terdiri dari gobak sodor, menjala ikan dan lompat tali.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan pada penelitian ini terdiri dari analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Sampel penelitian ini sebanyak 12 siswa kelas III SDN 1 Kepoh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan angket. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan bahan ajar modul tematik muatan permainan tradisional ini terjadi peningkatan dalam kemandirian siswa. Validasi dari ahli materi mendapatkan skor 96,4% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media mendapatkan 97% dengan kategori sangat layak. Uji keefektivan yang digunakan yaitu uji N-Gain. Pada uji N-Gain diperoleh mean N-gain skor sebesar $0,4601 < 0,7$ maka hasil tes dapat dikategorikan sedang.

Berdasarkan penelitian uji lapangan menggunakan bahan ajar modul tematik muatan permainan tradisional dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III. Guru diharapkan mampu menyediakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memacu siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar.

ABSTRACT

Damayanti, Ayu Regina. 2023. Development of Thematic Learning Modules Containing Traditional Games for the Independence of Grade III Students of SDN 1 Kepoh Blora. Supervisor 1) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd., 2) Moh Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Keywords: *Thematic modules, traditional games, independence*

This research was motivated by a lack of teaching materials and student learning independence in carrying out assignments. Apart from that, children are no longer familiar with traditional games, they often play online games. So it is necessary to develop traditional game modules for student independence. This research aims to determine the analysis of module needs, determine module development, and determine the effectiveness of module development for student independence.

Modules are printed learning materials written with the aim that students can learn independently without or with teacher guidance. The material in the thematic module containing traditional games consists of gobak sodor, fishing and jumping rope.

This research is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE model. The stages of this research consist of analysis, design, development, implementation and evaluation. The sample for this research was 12 class III students at SDN 1 Kepoh. The data collection techniques used in this research were interviews, observations, tests and questionnaires. This research data analysis technique uses qualitative data analysis and quantitative data.

The results of the research show that in using the thematic module teaching materials containing traditional games there is an increase in student independence. Validation from material experts received a score of 96.4% in the very worthy category. Media expert validation received 97% with a very feasible category. The effectiveness test used is the N-Gain test. In the N-Gain test, the mean N-gain score was $0.4601 < 0.7$, so the test results can be categorized as moderate.

Based on field test research using thematic module teaching materials containing traditional games can increase the learning independence of class III students. Teachers are expected to be able to provide creative and innovative teaching materials in learning activities so that they can encourage students to increase their learning independence.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori	6
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Rancangan Model	30
2.5 Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.2 Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	31
3.3 Metode Pengembangan.....	32
3.4 Uji coba model.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1. Hasil Analisis Kebutuhan Modul Tematik Muatan Permainan Tradisional.....	43
4.2. Pengembangan Modul Tematik Muatan Permainan Tradisional.....	44
4.3. Keefektivan Modul Tematik Muatan Permainan Tradisional.....	60
4.4. Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Penilaian.....	41
Tabel 3.2 klasifikasi skor kemandirian	41
Tabel 3.3 Kriteria Indek N-Gain	42
Tabel 4.1 Rekapitulasi tanggapan siswa terhadap modul tematik	53
Tabel 4.2 Hasil Pre test Kemandirian	54
Tabel 4.3 Hasil Post Test Kemandirian.....	55
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Materi	56
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Media.....	57
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	58
Tabel 4.7 Perbaikan dan Saran.....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji N-Gain	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian Pengembangan modul tematik muatan permainan tradisional	29
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development model ADDIE	32
Gambar 3.2 Interactive Model	38
Gambar 4.1 Tampilan pembuatan desain background.....	46
Gambar 4.2 Tampilan memasukkan desain materi	46
Gambar 4.3 Tampilan memasukkan desain media	47
Gambar 4.4 Tampilan memasukkan nomor halaman pada desain.....	47
Gambar 4.5 Tampilan hasil cetak desain	48
Gambar 4.6 Tampilan modul pembelajaran tematik muatan permainan tradisional	48
Gambar 4.7 Siswa mengerjakan angket pre-test kemandirian	49
Gambar 4.8. Petunjuk penggunaan modul	50
Gambar 4.9 Siswa membaca modul dan mengerjakan soal tiberku.....	50
Gambar 4.10 Membaca materi jenis-jenis permainan tradisional.....	50
Gambar 4.11 gobak sodor	51
Gambar 4.12 Menjala ikan.....	51
Gambar 4.13 Lompat tali	51
Gambar 4.14 Siswa mengerjakan evaluasi.....	52
Gambar 4.15 Siswa mengerjakan angket Post-tes kemandirian	52
Gambar 4.16 Mengerjakan angket tanggapan penggunaan modul tematik	52
Gambar 4.17 Hasil tes angket kemandirian	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	71
Lampiran 2. Daftar nama kelas III	73
Lampiran 3. Hasil validasi angket pretes postes kemandirian belajar	74
Lampiran 4. Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar Siswa.....	75
Lampiran 5. Hasil angket pretest Kemandirian Belajar Siswa	78
Lampiran 6. Hasil angket post test Kemandirian Belajar Siswa	102
Lampiran 7. Hasil rekapitulasi angket pre test dan post test.....	126
Lampiran 8. Kisi-kisi instrumen penilaian modul.....	128
Lampiran 9. Instrumen penilaian modul tematik muatan permainan tradisional untuk ahli materi	132
Lampiran 10. Instrumen penilaian modul tematik muatan permainan tradisional untuk ahli media	135
Lampiran 11. Lembar validasi kepraktisan media	139
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	142
Lampiran 13. Angket Tanggapan Guru	144
Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	147
Lampiran 15. Angket Tanggapan Siswa	148
Lampiran 16. Rekapitulasi angket tanggapan siswa	160
Lampiran 17. Dokumentasi.....	161
Lampiran 18. N-Gain	164
Lampiran 19. Surat selesai penelitian	165
Lampiran 20. Surat pernyataan skripsi	166
Lampiran 21. LoA.....	167
Lampiran 22. Sertifikat HKI	168