ABSTRAK

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Gedrik pada Materi Bentuk Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di MIN 7 Tulungagung* yang ditulis oleh Muhammad Abdullah Shidiq Al Amin, NIM 126205201048, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan. Dosen Pembimbing Dr. Musrikah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Permainan Tradisional Gedrik.

Penelitian ini didasarkan atas kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, kebutuhan dan kondisi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar yaitu permainan tradisional *gedrik*. Permainan *gedrik* atau engklek adalah permainan yang dilakukan dengan cara melempar batu kemudian melompat dengan satu kaki pada bidang-bidang datar yang digambar tanpa melewati atau menyentuh batas garis.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah 1) Untuk memvalidasi media Permainan Tradisional Gedrik pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media Permainan Tradisional Gedrik pada materi Bentuk Bangun Datar pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar. 3) Untuk mengetahui pengembangan media Permainan Tradisional Gedrik pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar. 4) Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran media Permainan Tradisional Gedrik pada materi Bentuk Bangun Datar mata pelajaran Matematika.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan *ADDIE* yang memiliki 5

tahapan. Model *ADDIE* singkatan dari *Analyze* (analisa), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi) dan Evaluation (evaluasi/umpan balik). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket atau kuisoner, tes dan observasi.

Berdasarkan hasil akhir dari penelitian dan pengembangan tentang Pengembangan Permainan Tradisional Gedrik pada Materi Bentuk Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di MIN 7 Tulungagung yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Validasi produk media permainan tradisional gedrik pada materi bangun datar kelas I di MIN 7 Tulungagung memperoleh rata-rata 76% dengan kualifikasi valid. Pengembangan media permainan tradisional gedrik dapat dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan mendapatkan rata-rata 94%. Nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan tradisional gedrik. Sebelum menggunakan media permainan tradisional gedrik, ketuntasan peserta didik memperoleh rata-rata 29% kemudian setelah menggunakan media permainan tradisional *gedrik* ketuntasan peserta didik memperoleh rata-rata 100%.

ABSTRACT

Thesis entitled Development of Traditional Game Media Gedrik on Flat Form Material to Improve Learning Outcomes of Class I Mathematics at MIN 7 Tulungagung written by Muhammad Abdullah Shidiq Al Amin, NIM 126205201048, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Supervisor Dr. Musrikah, S.Pd.I, M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Traditional Game Media Gedrik.

This research is based on the lack of precise selection of learning media in the mathematics learning process. This affects student learning outcomes. Therefore, the use of learning media must be adjusted to the material, needs and conditions of students. One of the media that can be used in learning mathematics flat material is the traditional game gedrik. The game of gedrik or engklek is a game played by throwing stones and then jumping with one foot on a drawn flat surface without crossing or touching the lines.

The expected objectives of this research and development are 1) To validate the Gedrik Traditional Game media on the material of Flat Build Form of Mathematics learning. 2) To find out the practicality of the Gedrik Traditional Game media on the material of Flat Build Form of Mathematics learning on learning outcomes. 3) To find out the development of the Gedrik Traditional Game media on the material of Flat Build Form in Mathematics subjects on learning outcomes. 4) To determine the effectiveness of using the learning media of the Traditional Game Gedrik media on the material of the Flat Build Form of Mathematics subjects.

The research and development model used in this research is the ADDIE development model which has 5 stages. The ADDIE model stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection techniques used were interviews, questionnaires, tests and observations.

Based on the final results of research and development on the Development of Traditional Gedrik Games on Flat Build Form Material to Improve Class I Mathematics Learning Outcomes at MIN 7 Tulungagung which has been carried out by researchers, the following conclusions can be drawn: Validation of gedrik traditional game media products on class I flat building material at MIN 7 Tulungagung obtained an average of 76% with valid qualifications. The development of traditional gedrik game media can be declared practical and can be used in the learning process with an average of 94%. The score obtained by students between before and after using traditional game media. Before using traditional game media, students obtained an average of 29%, then after using traditional game media, students obtained an average of 100%.

الملخص

أطروحة بعنوان تطوير وسائط لعبة جدريك التقليدية على مادة الشكل المسطح لتحسين مخرجات تعلم الرياضيات للصف الأول في الحد الأدنى ٧ تولونجاجونج بقلم محمد عبد الله شقيق الأمين ، نيم ١٢٦٢٠٥٢٠١٠٤٨ ، قسم تعليم المعلمين مدرسة ابتدائية ،كلية تدريب المعلمين علوم التربية. مستشار الدكتور موشيه

كلمات البحث: نتائج التعلم ، والرياضيات ، لعبة وسائل الإعلام التقليدية جيدريك.

تستند هذه الدراسة إلى عدم وجود اختيار دقيق لوسائط التعلم في عملية تعلم الرياضيات. هذا يؤثر على نتائج تعلم الطلاب. لذلك ، يجب تكييف استخدام وسائط التعلم مع المواد واحتياجات وظروف الطلاب. واحدة من وسائل الإعلام التي يمكن استخدامها في تعلم الرياضيات هي لعبة غيدريك التقليدية. لعبة جيدريك أو إنجكليك هي لعبة تتم عن طريق رمي الحجارة ثم القفز بقدم واحدة على الحقول المسطحة التي يتم رسمها دون عبور أو لمس حدود الخط.

الأهداف المتوقعة من هذا البحث والتطوير هي ١) للتحقق من صحة وسائل الإعلام لعبة جيدريك التقليدية على المواد على شكل مسطح من التعلم الرياضي. ٢) لتحديد التطبيق العملي للعبة وسائل الإعلام التقليدية جيدريك على التعلم الرياضي شكل مسطح المادية من نتائج التعلم. ٣) لتحديد تطوير وسائل الإعلام لعبة التقليدية جيدريك على المواد من شكل شخصية مسطحة من المواد الرياضيات على نتائج التعلم. ٤) لتحديد فعالية استخدام وسائل الإعلام التعلم جدريك وسائل الإعلام لعبة التقليدية على المواد من المواد الرياضيات شكل مسطح.

نموذج البحث والتطوير المستخدم في هذه الدراسة هو نموذج تطوير أدي الذي يحتوي على ٥مراحل. أدي نموذج لتقف على تحليل وتصميم وتطوير وتنفيذ وتقييم. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والاستبيانات أو الاستبيانات والاختبارات والملاحظات.

استنادا إلى النتائج النهائية للبحث والتطوير على تطوير الألعاب التقليدية جيدريك على المواد شكل مسطح لتحسين نتائج التعلم من الرياضيات الدرجة الأولى في دقيقة ٧ تولونغاغونغ التي تم القيام به

من قبل الباحثين يمكن أن نستنتج على النحو التالي. التحقق من صحة منتجات وسائط ألعاب جيدريك التقليدية على مواد البناء المسطحة من الدرجة الأولى في الدقيقة ٧ حصلت تولونجاجونج على متوسط ٧٦ ٪ بمؤهلات صالحة. يمكن إعلان تطوير وسائط الألعاب التقليدية جيدريك عمليا ويمكن استخدامه في عملية التعلم من خلال الحصول على ٩٤ ٪ في المتوسط. زادت القيمة التي حصل عليها الطلاب بين قبل وبعد استخدام وسائط اللعبة التقليدية جيدريك. قبل استخدام وسائط اللعبة التقليدية جيدريك ، يحصل الطلاب على متوسط ٢٩ ٪ ثم بعد استخدام وسائط اللعبة التقليدية يحصل طلاب جيدريك على متوسط ١٠٠٪.