ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media "Lidi Pintar" Berbasis Permainan Tradisional Bitingan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di MIN 2 Blitar". Ditulis oleh Rifka Nur Amalia dengan NIM 1860205221073. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Penulisan skripsi dibimbing oleh Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M. Pd. I.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Lidi Pintar, Bitingan, Norma.

Penelitian dilatarbelakangi adanya ketidaksesuaian antara karakter peserta didik yang lebih menyukai kegiatan fisik dan interaksi antar teman, dengan praktik pembelajaran yang masih terfokus pada penggunaan papan tulis, LKS dan tugas di buku tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik jenuh dan kurang antusias. Akibatnya proses pembelajaran kurang optimal. Peneliti mengembangkan media yang bersifat interaktif bernama lidi pintar.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengembangan media "Lidi Pintar" berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar. (2) Untuk mengetahui kelayakan media "Lidi Pintar" berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar. (3) Untuk mengetahui kepraktisan media "Lidi Pintar" berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar.

Metode yang diterapkan adalah metode *Research and Development* (R&D). Menggunakan model ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah media yang layak, praktis digunakan. Selain itu, media tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media lidi pintar mendapatkan persentase 80% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Sehingga, menghasilkan rata-rata kelayakan sebesar 88% (sangat layak). Saat tahap pelaksanaan, respon dari guru mencapai 72% dan dari siswa sebesar 90%, dengan rata-rata kepraktisan 81% (sangat praktis). Oleh karena itu, media lidi pintar dianggap layak dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACK

The thesis titeld "Development of ‘Lidi Pintar’ Media Based on Traditional Game Of Bitingan for the Pancasila Education Subject in Grade V at MIN 2 Blitar". Was written by Rifka Nur Amalia, Student ID 1860205221073. Department of Elementary Madrasah Teacher Education (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University. The theasis was supervised by Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M. Pd.I.

Keywords: Intructional Media, Lidi Pintar, Traditional Bitingan Game, Norms

The research was prompted by the discrepancy between the characteristics of students who prefer physical activities and interaction between friends, with learning practices still focused on the use of whiteboards, worksheets, and assignments in notebooks. This situation has led to a student interest becoming bored and lacking enthusiasm. As a result, the learning process is less than Optimal. The Researchers developed an interactive media called Lidi Pintar.

The objectives of this study are (1) To determine the development of “Lidi Pintar” media based on the traditional bitingan game in the Pancasila Education subject for grade V at MIN 2 Blitar. (2) To determine the feasibility of “Lidi Pintar” media based on the traditional game of bitingan for the Pancasila Education subject for grade V at MIN 2 Blitar. (3) To determine the practicality of “Lidi Pintar” media based on the traditional game of bitingan for the Pancasila Education subject for grade V at MIN 2 Blitar.

The method applied was the *Research and Development* (R&D). It employed using the ADDIE model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. It is hoped that the results of this research will yield a teaching aid. Furthermore, theresource should enhance student participation during the learning process.

Based ohe research results indicate that the”Lidi Pintar” teaching aid received an 80% approval score from media experts and 96% approval score from material experts. Resulting in an average feasibility score of 88% (highly feasible). During the implementation phase, the response rate from teachers was 72% and from students 90%, with an average practicality score of 81% (very practical). Therefore, the “Lidi Pintar” teaching aid is considered feasible and practical for implementation in the learning process.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائل الإعلام الذكية "لِيدِي فِينْتَارْ " المستندة إلى ألعاب بيتينغان التقليدية في مادة التعليم الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار" كتبها رفكا نور أماليا مع رقم تعريف الطالب ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٧٣. قسم تربية المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمت الله الإسلامية. تم تفجير كتابة الأطروحة من قبل الدكتورة نيتا أغوستينا نورليلا إكا إرفيانا، ماجستير التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، لِيدِي فِينْتَارْ ، ألعاب بيتينغان التقليدية، نورما.

كان الدافع وراء البحث هو عدم التوافق بين شخصية الطلاب الذين يفضلون الأنشطة البدنية والتفاعل بين الأصدقاء، وبين ممارسات التعلم التي لا تزال تركز على استخدام السبورات البيضاء وأوراق عمل الطلاب والواجبات في الدفاتر. وهذا يؤدي إلى اهتمام الطلاب المشبعين وافتقارهم للحماس. طور الباحث وسيلة تفاعلية تسمى السيخات الذكية.

أهداف هذه الدراسة هي:(١) معرفة تطوير وسائل الإعلام "لِيدِي فِينْتَارْ " المستندة إلى ألعاب بيتينغان التقليدية في مادة التعليم الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. (٢) معرفة جدوى وسائل الإعلام "لِيدِي فِينْتَارْ " المستندة إلى ألعاب بيتينغان التقليدية في مادة التعليم الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. (٣)معرفة ومدى عملية وسائل الإعلام "لِيدِي فِينْتَارْ " المستندة إلى ألعاب بيتينغان التقليدية في مادة التعليم الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار.

الطريقة المطبقة هي طريقة *البحث والتطوير*. وقد استُخدم نموذج الذي يشمل *التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ،* والتقييم. يأمل أن تكون نتائج هذا البحث وسيلة قابلة للتطبيق وعملية للاستخدام ويمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب خلال عملية التعلم.

استنادا إلى نتائج الدراسة، تظهر أن وسائط لِيدِي فِينْتَارْ تحصل على نسبة (٨٠٪) من خبراء الإعلام و(٩٦٪) .من خبراء المواد، مما يؤدي إلى متوسط إمكانية عمل بنسبة (٨٨٪) (وهو أمر عملي جدا). خلال مرحلة التنفيذ، بلغ رد المعلمين (٧٢٪) ومن الطلاب (٩٠٪)، بمتوسط عملية (٨١٪) (عملية جدا). لذلك، يعتبر الوسائط الذكية من السيوخ قابلة للتطبيق وعملية في عملية التعلم.