

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK
WAKTU DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6
SUBTEMA 1 DI KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Lisa Husnul Khotimah

NIM : 06131381823048

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN

2022

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK
WAKTU DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6
SUBTEMA 1 DI KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA**

SKRIPSI

Lisa Husnul Khotimah

NIM : 06131381823048

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui:

Pembimbing



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



**Dra. Nuraini Usman, M. Pd.
NIP. 195702081982032001**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK
WAKTU DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6
SUBTEMA 1 DI KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Lisa Husnul Khotimah

NIM : 06131381823048

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

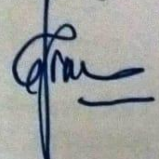
Mengetahui,

Ketua Jurusan



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001**

Koordinator Program Studi



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK
WAKTU DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6
SUBTEMA 1 DI KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA**

SKRIPSI

Lisa Husnul Khotimah

NIM : 06131381823048

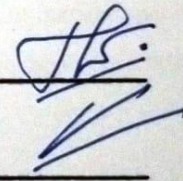
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 Januari 2022

TIM PENGUJI

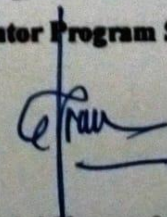
1. Ketua : Dr. Mahmud-Raharjo, M. Sn



2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd

Palembang, 10 Januari 2022

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M. Pd.

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lisa Husnul Khotimah
NIM : 06131381823048
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Saintifik Tebak Waktu dengan Cerita pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 di Kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya". Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 3 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Lisa Husnul Khotimah
NIM 06131381823048

PERSEMBAHAN & MOTTO

Bismillahirrohmanirohim...

Atas berkah rahmat dan karunia dari Allah SWT dengan ini saya Lisa Husnul Khotimah bisa menyelesaikan skripsi yang saya buat dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK WAKTU DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6 SUBTEMA 1 DI KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA”. Skripsi ini dibuat untuk menyelesaikan studi pendidikan strata satu dan mendapatkan gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Adapun skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terkasih saya sangat berterima kasih banyak atas segala *support system* yang diberikan.

1. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Syafei dan Ibu Ellya yang tak pernah berhenti memberikan dukungan baik doa maupun materi kepada saya selaku anak kandung satu-satunya. Saya berharap kedua orang tua saya menikmati kesuksesan saya ini dengan suka cita.
2. Untuk Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn sebagai dosen pembimbing skripsi saya, yang telah memberikan banyak masukan dan melungkan waktunya untuk membantu menyempurnakan skripsi saya ini.
3. Untuk segala dosen yang mengajarkan saya berbagai ilmu baru dalam mata kuliah selama saya menempuh studi S1 di kampus KM. 5 Palembang FKIP Universitas Sriwijaya. Semoga ilmu yang didapat berkah dan bermanfaat untuk saya kedepannya.
4. Untuk seluruh warga sekolah SD Negeri 24 Indralaya, terutama Bapak Hasrat, S.Pd dan Ibu Dra. Qibtiah yang banyak membantu dan mempermudah saya melakukan penelitian skripsi di sekolah tersebut.
5. Untuk para teman, kerabat, kakak tingkat dan khususnya sahabat saya memberikan dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini. Saya mungkin tak bisa menyebutnya satu persatu namun percayalah saya sangat berterima kasih kepada semua.

6. Dan terakhir orang tercinta saya yang memberikan semangat untuk saya berjuang menyelesaikan studi S1 ini.

MOTTO

Jadilah anugerah yang membanggakan dan menjaga nama baik keluarga.

“Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.” (Q.S Al-Baqarah : 216)

“sesungguhnya Allah tidak melihat kepada bentuk rupa dan harta kalian, tapi ia melihat hati dan amal kalian.” (HR. Muslim, Ahmad, & Ibnu Majah)

PRAKATA

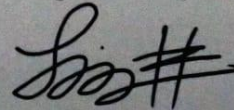
Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Sainifik Tebak Waktu dengan Cerita pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 di Kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing skripsi atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd, sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 7 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Lisa Husnul Khotimah

NIM 06131381823048

Scanned by TapScanner

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pengembangan.....	7
2.1.1 Model ADDIE.....	7
2.1.2 Model 3D	8
2.1.3 Model 4D	8
2.2 Permainan	9
2.2.1 Teori Bermain	10
2.2.2 Teori Tahap Bermain	11
2.2.3 Manfaat Bermain bagi Anak.....	12

2.2.4 Jenis Kegiatan Bermain bagi Anak	14
2.3 Saintifik.....	15
2.4 Permainan Saintifik.....	19
2.4.1 Alat Permainan Edukatif	19
2.4.2 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	20
2.4.3 Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	21
2.4.4 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif.....	22
2.4.5 Syarat Memilih Alat Permainan Edukatif	23
2.5 Permainan dalam Matematika di Sekolah Dasar	24
2.6 Permainan Saintifik Tebak Waktu dengan Cerita.....	26
2.6.1 Materi Satuan Waktu	26
2.6.2 Definisi Permainan Saintifik Tebak Waktu dengan Cerita	28
2.7 Penelitian yang Relevan.....	30
2.8 Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	35
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	35
3.2.2 Jadwal Penelitian.....	35
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Prosedur Pengembangan.....	35
3.4.1 Pendefinisian (<i>Define</i>).....	36
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	37
3.4.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	39
3.4.4 Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Wawancara.....	40
3.5.2 Angket (Kuesioner).....	40
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.7 Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Pengembangan.....	44
4.1.1 Pendefinisian (<i>Define</i>).....	44

4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	48
4.1.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	55
4.1.4 Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel KD Muatan Matematika	26
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Insrtumen Validasi Desain	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	41
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Penilaian.....	42
Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	43
Tabel 4. 1 Analisis Awal Wawancara dengan Guru Kelas	45
Tabel 4. 2 Penyusunan Penilaian Angket Validasi Desain	49
Tabel 4. 3 Penyusunan Penilaian Angket Validasi Materi.....	50
Tabel 4. 4 Kriteria Penilaian	52
Tabel 4. 5 Aspek Penilaian Validasi Desain	56
Tabel 4. 6 Aspek Penilaian Validasi Materi.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator	59
Tabel 4. 8 Hasil Perbaikan Produk Segi Desain	60
Tabel 4. 9 Hasil Perbaikan Produk Segi Materi	61
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Skor Pelaksanaan Permainan	69
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Nilai Peserta Didik Dalam Evaluasi.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	7
Gambar 2. 2 Model Pengembangan 3D	8
Gambar 2. 3 Model Pengembangan 4D	8
Gambar 2. 4 Tahap Pendekatan Saintifik.....	17
Gambar 2. 5 Gambar Buku Siswa.....	27
Gambar 2. 6 Bagan Alur Berpikir	33
Gambar 3. 1 Pengembangan 4D	36
Gambar 4. 1 Media Awal Permainan	53
Gambar 4. 2 Media Jam tanpa Jarum.....	62
Gambar 4. 3 Media Gambar Kegiatan	62
Gambar 4. 4 Pemberian <i>Reward</i> Pada Kelompok Mangga	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi	80
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing	81
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	84
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 5.....	85
Lampiran 6 Dokumentasi Bukti Penelitian	110
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Materi.....	111
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Desain	112
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Desain	116
Lampiran 11 Pelaksanaan Permainan Saintifik Tebak Waktu dengan Cerita.....	119
Lampiran 12 Surat Bebas Plagiat	128
Lampiran 13 Lembar Hasil Evaluasi Siswa	131
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Skripsi	140

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SAINTIFIK TEBAK WAKTU
DENGAN CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMA 6 SUBTEMA 1 DI
KELAS 3 SD NEGERI 24 INDRALAYA**

Lisa Husnul Khotimah

06131381823048@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmumraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat untuk mengembangkan permainan berbasis saintifik dalam pembelajaran di sekolah dengan materi satuan waktu di kelas 3 SD. Permainan ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap materi dengan gaya bermain untuk menciptakan rasa menyenangkan pada peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Selain itu penelitian ini menggunakan dua validasi yaitu materi dan desain. Berdasarkan hasil validasi dari dosen dengan validasi desain dan dari guru dengan validasi materi mendapatkan kategori valid atau layak. Perolehan penilaian validasi materi dalam persentase 87,5% sedangkan validasi desain memperoleh persentase 81,25%. Produk ini melakukan tindakan pelaksanaan dalam penerapannya pada siswa kelas 3 di SD N 24 Indralaya. Dalam hal ini permainan saintifik yang dibuat mampu dipadukan dengan materi satuan waktu dan membantu muatan matematika sebagai variasi pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, permainan, saintifik, tebak waktu, kelas 3

***THE DEVELOPMENT OF A SCIENTIFIC GAME GUESSING TIME WITH
STORIES ON LEARNING THEME 6 SUBTHEMA 1 IN CLASS 3
ELEMENTARY SCHOOL 24 INDRALAYA***

Lisa Husnul Khotimah

06131381823048@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmumraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher of Education

ABSTRACT

This study was made to develop scientific-based games in school learning with time unit material in grade 3 elementary school. This game aims to provide an understanding of the material with a play style to create a sense of fun for students. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 4D model, namely Define, Design, Development, and Disseminate. In addition, this study uses two validations, namely material and design. Based on the validation results from the lecturer with design validation and the teacher with material validation, the category is valid or feasible. Obtaining material validation assessment in the percentage of 87.5% while the design validation obtained a percentage of 81.25%. This product carries out implementation actions in its application to grade 3 students at SD N 24 Indralaya. In this case, the scientific games made can be combined with time unit material and help the mathematical content as a variation of learning.

Keywords: *Development, game, scientific, guess the time, grade 3*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia membangun pendidikan agar menjadi lebih baik dengan adanya pergantian kurikulum, yang semula merupakan KTSP 2006 kemudian beralih ke Kurikulum 2013 yang dipakai hingga sekarang ini. Ada banyak perbedaan yang dapat dirasakan baik guru maupun siswa, salah satunya ialah pendekatan dalam pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 yang digunakan pada sistem pendidikan dari tahun 2013/2014 ini, pendekatan saintifik menjadi yang paling disorot.

Pendekatan saintifik sendiri adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksikan konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, manalar/mengaosiasi, dan mengkomunikasi (Kurniasih dan Sani, 2014) dari beberapa komponen yang dimiliki oleh pendekatan saintifik itu, harus dengan baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik untuk kelas rendah 1, 2, 3 SD sampai dengan kelas tinggi 4, 5, 6 SD.

Terutama dalam hal ini ialah siswa kelas rendah. Bagaimana cara seorang guru memadu padankan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang digunakan. Karena pada dasarnya, karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas rendah ialah cenderung lebih senang hal kongkrit atau bentuk nyata agar mudah menalar. Selain daripada itu peserta didik kelas rendah juga masih cenderung memiliki rasa ingin bermain yang tinggi. Hal ini kadang menjadi kendala bagi sebagian guru untuk melatih anak agar tetap kondusif.

Tidak terkecuali dalam pembelajaran tematik muatan matematika di kelas rendah. Untuk matematika yang dianggap sebagian orang sedikit rumit dalam memahaminya, peran guru dalam mengolah masalah ini harus dengan pemikiran yang matang. Sebab menggabungkan antara pendekatan saintifik dan pembelajaran tematik muatan matematika harus dengan pertimbangan yang baik. Oleh karenanya dibutuhkan media dan beberapa inovasi baru agar guru lebih mudah terbantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Posisi kelas rendah menempatkan peserta didik untuk membangun imajinasi mereka dengan cerita-cerita yang dibahas dalam muatan bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik. Diketahui cerita mempunyai banyak macamnya, namun bila dipadukan dengan kelas rendah yang cocok ialah cerita pendek atau dongeng anak. Mengatur atau membuat cerita yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam hal mendengarkan atau membaca ulang tidaklah mudah.

Untuk membuat agar lebih menarik dalam pembelajaran. Dibuatlah sebuah permainan berbasis cerita untuk menambah daya tarik peserta didik dalam menciptakan minatnya untuk belajar. Karena belajar menyenangkan akan lebih lama diingat dalam memori peserta didik. Menciptakan permainan juga harus sesuai dengan materi yang ada. Adapun permainan berbasis cerita bukan hanya itu saja melainkan memadukan permainan berbasis cerita dengan pendekatan saintifik. Peneliti ini mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai alat belajar baru untuk peserta didik.

Untuk materi yang diambil dalam permainan saintifik dengan cerita sendiri adalah materi satuan waktu. Biasanya hal ini berkaitan dengan jam seperti cara membaca tanda waktu, perbedaan bentuk jam, dan lain sebagainya. Di kelas 2 sekolah dasar pada semester dua, telah lebih dulu materi satuan waktu diajarkan dengan materi-materi dasar yang peserta didik wajib ketahui. Untuk tahap selanjutnya di kelas 3 semester dua dengan tema 6 subtema 1, peserta didik belajar satuan waktu dengan menunjukkan bentuk dari arah jarum pendek dan arah jarum panjang pada jam.

Hal ini bisa dimuat sebagai bentuk variasi belajar baru dengan permainan. Membuat permainan berbasis cerita yang memuat materi satuan waktu dan pendekatan saintifik menjadi satu merupakan suatu inovasi baru dari peneliti. Dimaksudkan dalam penelitian kali ini agar permainan bisa digunakan lebih efisien lagi untuk sarana atau alternatif belajar bagi peserta didik. Seperti yang akan dibahas dalam penelitian kali ini.

Dari pemaparan diatas, sejatinya peneliti mempertimbangkan untuk mengambil penelitian jenis pengembangan berupa produk permainan saintifik sebagai alat permainan yang membantu muatan matematika dalam pembelajaran

tematik ini. Karena terinspirasi dari mata kuliah yang pernah peneliti ikuti pada semester 5 yang lalu yaitu mata kuliah pengembangan permainan saintifik. Pada waktu itu peneliti membuat produk permainan saintifik tebak waktu dengan cerita ini. Sehingga produk permainan saintifik tebak waktu dengan cerita ini peneliti pilih untuk penelitian dalam skripsinya dengan harapan mendapatkan penyempurnaan produk sehingga layak untuk digunakan pada peserta didik kelas 3 SD.

Penelitian relevan yang peneliti pilih guna menjadi bahan acuan atau referensi dalam melaksanakan penelitian. Peneliti menarik kesimpulan bahwasanya permainan mampu dipadukan dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah untuk dapat memberikan daya tarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memberikan rasa menyenangkan dalam diri peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik terhindar dari rasa bosan dan sikap monoton guru dalam penyampaian pembelajaran.

Dengan dimuatnya hal-hal di atas tentang pendekatan saintifik, pembelajaran tematik muatan matematika, cerita di kelas rendah, dan permainan yang dikaji secara umum oleh peneliti sesuai pemikirannya. Maka dibuatlah penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Sainifik Tebak Waktu dengan Cerita pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 di Kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian singkat dari latar belakang yang disajikan dapat diidentifikasi masalah yang timbul yaitu :

- 1.2.1 Matematika dianggap sulit dan peserta didik menganggap selalu tentang perhitungan dan rumus-rumus.
- 1.2.2 Pembelajaran tematik muatan matematika sering kali diajarkan oleh guru tanpa media bantu yang konkret.
- 1.2.3 Pembelajaran tematik bermuatan matematika dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena dalam kegiatan pembelajaran tidak adanya variasi.

- 1.2.4 Penggunaan permainan sangat jarang guru gunakan dalam menyampaikan materi terutama dalam muatan matematika.

1.3 Rumusan Masalah

Secara umum penelitian ini, merumuskan bagaimana pemanfaatan permainan tebak waktu dengan cerita dalam materi satuan waktu pembelajaran tematik muatan matematika dikegiatan pembelajaran Sekolah Dasar Negeri 24 Indralaya. Secara khusus penelitian ini merumuskan :

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan permainan saintifik yang mampu dipadukan dengan permainan tebak waktu dengan cerita?
- 1.3.2 Bagaimana permainan tebak waktu dengan cerita dapat membantu muatan matematika sebagai variasi dalam pembelajaran?
- 1.3.3 Bagaimana cara membuat permainan saintifik tebak waktu dengan cerita yang berdasarkan tahapan pendekatan saintifik?
- 1.3.4 Mengapa membuat permainan saintifik harus didasari pada komponen kegiatan bermain dan alat permainan?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan tebak waktu dengan cerita dalam pembelajaran tematik muatan matematika di kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

- 1.4.1 Mengembangkan permainan saintifik yang mampu dipadukan dengan permainan tebak waktu dengan cerita.
- 1.4.2 Merancang permainan tebak waktu dengan cerita yang dapat membantu muatan matematika sebagai variasi dalam pembelajaran.
- 1.4.3 Membuat permainan saintifik tebak waktu dengan cerita yang sesuai dengan tahapan pendekatan saintifik.
- 1.4.4 Dengan membuat permainan yang didasari pada komponen dalam bermain dan alat permainan edukatif.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu menambah wawasan tentang pengembangan permainan berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik muatan matematik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.2.1 Untuk Guru

Penelitian ini mendeskripsikan cara menggunakan permainan tebak waktu dengan cerita sebagai sarana menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak terlebih lagi dalam muatan matematika. Sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.5.2.2 Untuk Siswa

Manfaat bagi siswa agar mampu memahami materi satuan waktu yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran berupa permainan. Selain itu agar siswa mudah meresapi materi dengan mudah dan menjadikan motivasi belajar siswa lebih tinggi dengan kegiatan yang belajar yang menyenangkan.

1.5.2.3 Untuk Sekolah

Dengan adanya suatu media pembelajaran berbentuk permainan saintifik, dapat meningkatkan inovasi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik dalam bahasan materi satuan waktu dipembelajaran tematik. Permainan ini juga sebagai media yang dimiliki oleh sekolah untuk dimanfaatkan kedepannya agar menciptakan peserta didik yang cerdas.

1.5.2.4 Untuk Mahasiswa atau peneliti

Sebagai calon guru, peneliti bisa memberikan gambaran serta inovasi baru dalam penggunaan media dengan alat permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk siswa sekolah dasar guna memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Dilain sisi juga untuk memberikan warna baru dalam penyampaian materi bermuatan matematika terutama materi satuan waktu. Agar ketika menjadi seorang guru, bisa memanfaatkan media berupa alat permainan pada berbagai macam materi yang bisa dibuat sebuah permainan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak, Edisi Revisi*. Salemba Medika, Jakarta.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2012). *Development throught the lifespan (4th ed.)*. Boston: Pearson education, Inc.
- Budiman, (2014). *Tahap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Erlangga.
- Desmita, (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Dewi, Ni Wayan Dian Permana. (2018). *Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Bali: IKIP Saraswati.
- Essa, Eva. (1996). *Introduction to Early Childhood Education 2nd-ed*. United State of America: Delmar Publishers.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Fox, Sue dan Surtees Liz. (2010). *Mathematics Across the Curriculum : Problem Solving, Reasoning and Numeracy in Primary Schools*. Chippenham: Continuum.
- Freeman, Joan & Utami Munandar. (1996). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Heryawanti, E. P. 2013. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kooperatif Sebagai Inovasi Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Temanggung*. Semarang: FIS Universitas Negeri Semarang.
- Hertanto, Eko. (2017). *Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala*. Jurnal Metodologi Penelitian.

- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E.B. , (1997). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Irawati, Istadi. (2005). *Agar Anak Asyik Belajar*. Jakarta: Pustaka Inti.
- Ismail, Andan. (2012). *Edukatif Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Khobir, Abdul. (2009). *UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF*. In Forum Tarbiyah (Vol. 7, No. 2, pp. 197-208). Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.
- McCollum, Sean. (2009). *A Scientific Approach To Teaching*. New York: Chelsea House.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munandar,Utami (1995) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: P.T Rineka Cipta.
- Musfiqon & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Novida, N. (2018). *MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK TK USIA 4-5 TAHUN DENGAN BERMAIN LOMPAT TALI*. In SENDIKA: Seminar Pendidikan (Vol. 2, No. 1, pp. 278-282).
- Novitasari, M. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Fisika pada Materi Gelombang Bunyi di SMA*. Skripsi. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Piaget, Jean. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Plomp, Tjeerd dan Nienke Nieveen (Ed.). (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Prasetyo, Nugroho Aji & Perwiraningtyas. (2017). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS LINGKUNGAN HIDUP PADA MATA KULIAH BIOLOGI*

- DI UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI*. Jurnal Pendidikan Biologi. 3(1): 19-27.
- Putra, Nusa.(2015). *Research & Development Penelitian dan. Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Redolfo, P. Ang. (2001). *Elements of Student Centred Learning*. Loyola Schools Loyola Antenoe de Manila Uniersity: Office of Research and Publication.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). *ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH*. Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama, 10(2), 115-122.
- Shanti, Pravissi, et al. (2015). *PENGEMBANGAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN KERJASAMA PADA ANAK USIA DINI*. Jurnal Sains Psikologi, 5(1).
- Sinyanyuri, Sonya & Nurhasanah. (2018). *BUKU GURU TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA KELAS 3 SEKOLAH DASAR*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sinyanyuri, Sonya & Nurhasanah. (2018). *BUKU SISWA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA KELAS 3 SEKOLAH DASAR*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudarwan. (2013). *Pendekatan-Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran. Makalah pada Workshop Kurikulum*. Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2009). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja.

- Suryana, D. (2013). *PROFESIONALISME GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS PERATURAN MENTERI NO. 58 TAHUN 2009*. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 13(2): 53-61.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta, PT. Grasindo.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardhani, Sri dkk. (2010). *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SD*. Yogyakarta: PPPPTK.
- Wibowo, Latifah. (2008). *Dunia Anak Dunia Bermain*. Majalah Psikologi Plus Volume II No. 12 Juni 2008. Semarang: PT Niko Sakti.
- Wiyani, Ardy Novan & Barnawi. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Yasir, M., Susantini, E., Isnawati. (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Strategi Belajar Metakognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Manusia*. Jurnal BioEdu, 2(1): 77-83.
- Zaman ,dkk. (2011). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zunaidah, F. N. & Amin, M. (2016). *Pengembangan bahan ajar matakuliah Bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 2(1), 19-30.