



**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) TEMA KEBERSAMAAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KELAS II SDN SUMBERSARI 03
JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Bela Kusumaning Ayudawati
NIM 150210204139**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) TEMA KEBERSAMAAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KELAS II SDN SUMBERSARI 03
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Bela Kusumaning Ayudawati
NIM 150210204139**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, beserta hidayah Nya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Atas segala ketulusan dan keikhlasan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah tercinta Bapak Drs. H. Banudji, ibunda tercinta ibu Hj. Wiwin Sri Kustiyarti, S.Pd., kakak tersayang Wiwit Kresna Dwi Atmaja, S.AP., dan Binti Ma'rifatul Husna, S.Pd. Terima kasih untuk segala doa, kasih sayang, semangat, dukungan, dan nasehat yang diberikan selama saya menuntut ilmu. Perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Terima kasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
3. Almamater yang saya banggakan yaitu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kafur”

(Q.S. Yusuf : 87)*



*Departemen Agama RI. 2010. *Al-Quran Ummul Mukminin dan Terjemahnya*. Jakarta: Penerbit Wali.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati

NIM : 150210204139

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumpersari 03 Jember**” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 April 2019
Yang menyatakan,

Bela Kusumaning Ayudawati
NIM. 150210204139

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) TEMA KEBERSAMAAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KELAS II SDN SUMBERSARI 03
JEMBER**

Oleh

**Bela Kusumaning Ayudawati
NIM 150210204139**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) TEMA KEBERSAMAAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KELAS II SDN SUMBERSARI 03
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Bela Kusumaning Ayudwati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Tulungagung
Tempat, Tanggal Lahir: Tulungagung, 10 Januari 1997

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP. 19540917 198010 1 002

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd
NIP. 19861023 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember**” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Rabu, 10 April 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP. 19540917 198010 1 002

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd
NIP. 19861023 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Mutrofin, M.Pd
NIP. 19620831 198702 1 001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 19770915 200501 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019; Bela Kusumaning Ayudawati, 150210204139; 2019; 55 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pada penerapan Kurikulum 2013 pemerintah telah menyediakan bahan ajar berupa Buku Guru dan Buku Siswa, dan LKPD. LKPD yang ada saat ini kurang diminati oleh siswa, dikarenakan LKPD yang ada kurang menarik minat siswa. Terdapat sedikit gambar dimana gambar tersebut disajikan dengan menggunakan warna hitam putih saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas II, mereka merasa bosan saat diminta untuk mengerjakan LKPD. Salah satu cara agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk mengerjakan LKPD adalah dengan mengaitkan pembelajaran yang terdapat dalam LKPD dengan permainan tradisional namun tetap sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan kurikulum. Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sekaligus siswa juga dapat mengetahui dan mengenal macam-macam permainan tradisional serta dapat melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Kompetensi Dasar yang terdapat dalam LKPD ini berfokus pada KD 3.8 dan 4.8 mata pelajaran Bahasa Indonesia. LKPD yang dikembangkan disajikan pada siswa sebagai penguatan materi dalam setiap pertemuan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana proses dan hasil dari Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses pengembangan LKPD dan menghasilkan produk bahan ajar berupa LKPD yang teruji validitasnya secara teoritik dan praktik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan R&D yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2)

perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi hasil uji coba; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan; (9) penyempurnaan produk akhir; dan (10) desiminasi dan implementasi. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 8 karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas yang dilakukan kepada 3 validator untuk memperoleh nilai kelayakan LKPD, uji tes hasil belajar untuk memperoleh tingkat efektivitas LKPD dan respon siswa.

Hasil dari penelitian ini adalah LKPD berbasis permainan tradisional ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli yakni dosen FKIP Universitas Jember dan 1 validator pengguna yakni guru kelas II SDN Sumbersari 03 Jember. Validasi yang dilakukan meliputi validasi isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh presentase validasi sebesar 84%. Secara keseluruhan LKPD berbasis permainan tradisional ini telah dikategorikan layak dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Efektivitas LKPD berbasis permainan tradisional ini diukur melalui hasil belajar ranah kognitif siswa. Hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 92% untuk minimal nilai sama dengan KKM yakni 65 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian efektivitas LKPD berbasis permainan tradisional ini dapat dikategorikan sangat efektif. LKPD berbasis permainan tradisional ini mendapatkan respon positif dari siswa dengan presentase respon positif yang diperoleh mencapai 96,6% pada uji coba lapangan awal dan 88,6% pada uji coba lapangan utama atau dalam kategori respon sangat tertarik.

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis permainan tradisional merupakan LKPD yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember”** dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
2. Bapak Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama dan Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini;
3. Kepala sekolah dan guru kelas II SDN Sumbersari 03 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
4. Ega Artika Devi, Novieris Ika Rahma, Shalma Luigi Naryana, Devfinda Ratih Yuli Apsari, Fitri Fatimah, dan Nur Laeli, yang selalu memberi semangat;
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jember, 26 Maret 2019
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Bahan Ajar	6
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	6

2.1.2	Jenis-jenis Bahan Ajar	6
2.2	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	8
2.2.1	Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	8
2.2.2	Fungsi dan Tujuan LKPD	9
2.2.3	Jenis-jenis LKPD	10
2.2.4	Unsur-unsur LKPD	11
2.2.5	Langkah-langkah Menyusun LKPD	11
2.3	Tema Kebersamaan, Subtema Kebersamaan di Rumah	12
2.4	Karakter Siswa di Sekolah Dasar.....	14
2.5	Permainan Tradisional	15
2.5.1	Pengertian Bermain dan Permainan.....	15
2.5.2	Permainan Tradisional	15
2.5.3	Macam-macam Permainan Tradisional	16
2.6	Hasil Belajar Siswa.....	19
2.6.1	Ranah Kognitif.....	20
2.6.2	Ranah Afektif.....	22
2.6.3	Ranah Psikomotorik.....	23
2.7	Respon Siswa.....	23
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	24
BAB 3.	METODE PENELITIAN.....	26
3.1	Jenis Penelitian	26
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.3	Subjek Penelitian	26

3.4	Definisi Operasional	27
3.5	Variabel Penelitian.....	27
3.6	Prosedur Penelitian	27
3.6.1	Penelitian dan Pengumpulan Data	29
3.6.2	Perencanaan	29
3.6.3	Pengembangan Draft Produk	29
3.6.4	Uji Coba Lapangan Awal.....	30
3.6.5	Revisi Produk.....	30
3.6.6	Uji Coba Lapangan Utama.....	30
3.6.7	Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba	31
3.6.8	Uji Coba Pelaksanaan Lapangan.....	31
3.6.9	Revisi Akhir	31
3.6.10	Desiminasi dan Implementasi	31
3.7	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.7.1	Kuisisioner (angket).....	32
3.7.2	Tes Hasil Belajar	32
3.8	Teknik Analisis Data	32
3.8.1	Analisis Data Hasil Validasi	32
3.8.2	Analisis Hasil Belajar.....	34
3.8.3	Analisis Respon Siswa	34
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Gambaran Umum Penelitian.....	36
4.2	Jadwal Penelitian	36

4.3 Hasil Pengembangan.....	37
4.3.1 LKPD Berbasis Permainan Tradisional	37
4.3.2 Data Hasil Validasi	40
4.3.3 Uji Coba Produk.....	43
4.3.4 Hasil Belajar Siswa	45
4.4 Pembahasan	45
4.5 Temuan Penelitian	48
BAB 5. PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Kebersamaan di Rumah.....	13
Tabel 2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja dari Ranah Kognitif yang Telah Diperbaiki.	21
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar	34
Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa.....	35
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	36
Tabel 4.2 Hasil Validasi LKPD	40
Tabel 4.3 Masukan, Kritik, Saran, dan Komentar dari Validator	41
Tabel 4.4 Perbaikan Tata Tulis Pada LKPD	42
Tabel 4.5 Perbaikan Kesalahan Setelah Uji Coba Lapangan Awal dan Uji Coba Lapangan Utama	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan	29
Gambar 4.1 Halaman Sampul LKS.....	38
Gambar 4.2 Kata Pengantar	38
Gambar 4.3 Daftar Isi.....	38
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan	39
Gambar 4.5 Lembar Tugas.....	39
Gambar 4.6 Daftar Pustaka	40
Gambar 4.7 LKPD Halaman 7 Sebelum Revisi.....	43
Gambar 4.7 LKPD Halaman 7 Sesudah Revisi	43
Gambar N.1.1 Uji coba Lapangan Awal di SDN Sumbersari 01.....	149
Gambar N.1.2 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Gede 02	149
Gambar N.1.3 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Gede 03	150
Gambar N.1.4 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Kebonsari 01	150
Gambar N.1.5 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Kebonsari 03	151
Gambar N.1.6 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Besar 03.....	151
Gambar N.2.1 Kegiatan Pembelajaran.....	152
Gambar N.2.2 Kegiatan Tanya Jawab.....	152
Gambar N.2.3 Kegiatan Bermain Egrang dari Tempurung Kelapa.....	153
Gambar N.2.4 Kegiatan Bermain Egrang dari Tempurung Kelapa.....	153
Gambar N.2.5 Kegiatan Mengerjakan LKPD	154
Gambar N.2.6 Kegiatan Mengerjakan LKPD	154
Gambar N.2.7 Kegiatan Mengerjakan Tes Hasil Belajar.....	155

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	56
Lampiran B. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	57
Lampiran C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	62
Lampiran D. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	102
Lampiran E. Soal Tes Hasil Belajar.....	105
Lampiran F. Kunci Jawaban	113
Lampiran G. Data Hasil Tes Belajar Ranah Kognitif	114
Lampiran H. Hasil Tes Hasil Belajar	116
Lampiran I. Lembar Validasi Produk.....	118
Lampiran J. Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar	126
Lampiran K. Lembar Validasi Angket Respon Siswa	134
Lampiran L. Angket Respon Siswa	137
Lampiran M. Surat Ijin.....	141
Lampiran N. Dokumentasi	149
Lampiran O. Produk LKPD Berbasis Permainan Tradisional	156
Lampiran P. Biodata.....	164

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan penelitian. Adapun pembahasan pada bab ini meliputi (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan, dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Menurut UU No 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha yang terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif sehingga mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, dengan adanya pendidikan yang baik diharapkan dapat mencetak generasi yang baik, cerdas, dan mampu menyesuaikan diri dengan kehidupan bangsa yang lebih maju.

Salah satu upaya untuk memajukan pendidikan di Indonesia yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan berupaya memperbaiki kurikulum setiap tahunnya dari waktu ke waktu. Di Indonesia tujuan kurikulum tertera pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 1989 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Mulai dari Kurikulum 1947 hingga saat ini pemerintah telah membuat suatu kurikulum baru yang telah diterapkan di dunia pendidikan Indonesia yakni Kurikulum 2013. Diharapkan dengan adanya kurikulum 2013 ini pemerintah dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kurikulum 2013 ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Proses pencapaian pada kurikulum 2013 dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan

pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema, jadi setiap mata pelajaran akan diintegrasikan melalui tema-tema yang sudah ditetapkan. Pemerintah menyediakan bahan ajar berupa buku guru dan buku siswa. Buku guru digunakan untuk pegangan guru, sedangkan buku siswa memuat tentang materi pembelajaran untuk siswa. Pada kelas II terdapat delapan Tema, yakni Hidup Rukun, Bermain di Lingkunganku, Tugasku Sehari-Hari, Hidup Bersih dan Sehat, Pengalamanku, Merawat Hewan dan Tumbuhan, Kebersamaan, dan Keselamatan.

Materi yang diajarkan dalam buku siswa kelas II salah satunya adalah Tema 7 tentang Kebersamaan yang terdiri dari 4 subtema, yaitu subtema 1 tentang Kebersamaan di Rumah, subtema 2 tentang Kebersamaan di Sekolah, subtema 3 tentang Kebersamaan di Tempat Bermain, dan subtema 4 tentang Kebersamaan di Tempat Wisata. Subtema 1 merupakan subtema yang harus dikuasai oleh siswa, pada subtema ini berisi tentang kebersamaan yang terjadi di lingkungan rumah, materi tersebut penting untuk dipahami siswa sehingga siswa mengerti arti dari kebersamaan di lingkungan keluarga maupun di rumah. Pada dasarnya, buku siswa ini memuat isi yang bersifat umum sehingga buku tersebut dapat digunakan diseluruh sekolah di Indonesia. Akan tetapi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, pengembangan materi dan kegiatan ini dalam pembelajaran sangat perlu dilakukan. Selain menggunakan buku siswa, guru juga menggunakan LKPD. LKPD yang ada saat ini kurang diminati oleh siswa, dikarenakan LKPD yang ada kurang menarik minat siswa. Terdapat sedikit gambar dimana gambar tersebut disajikan dengan menggunakan warna hitam putih saja.

LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk melatih daya ingat siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. LKPD sebagai bahan ajar memiliki kelebihan, yaitu media yang mudah dipelajari siswa secara mandiri, tanpa memerlukan alat untuk mempelajarinya. Selain itu kelebihan lain dari LKPD yakni menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk memperkaya materi yang akan dipelajarinya serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu cara untuk mengembangkan sekaligus memperkaya materi dan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengaitkannya dengan permainan tradisional, namun tidak melupakan tujuan dari pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat mengetahui dan mengenal macam-macam permainan tradisional yang ada di Indonesia serta dapat melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Indonesia memiliki banyak seni budaya dan permainan tradisional. Setiap daerah memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam. Meskipun di setiap daerah permainan tradisional memiliki nama yang berbeda namun memiliki cara bermain yang sama. Di Jawa banyak permainan tradisional yang sering dimainkan seperti engklek, gobak sodor, petak umpet, betengan, benthik, cublak-cublak suweng, dakon, lompat tali, sepak tekong yang sekarang jarang ditemui di lingkungan masyarakat. Permainan Tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Pesatnya perkembangan permainan modern saat ini mengakibatkan kurangnya pengetahuan anak tentang permainan tradisional, terlebih mereka telah mengenal *gadget*. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Kemunculan *gadget* ini mulai menggeser permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas II SDN Sumbersari 03, rata-rata mereka hanya mengetahui sedikit sekali permainan tradisional, seperti kucing-kucingan, dan gobak sodor. Saat ditanya lebih menyukai *gadget* atau permainan tradisional mereka menjawab lebih menyukai permainan modern seperti *gadget*.

Permainan tradisional sendiri memiliki banyak manfaat yaitu sebagai sarana rekreasi, berkreasi, olah raga, serta membentuk karakter siswa dan melatih anak untuk bersosialisasi dengan masyarakat. Inilah yang membedakan permainan tradisional dan modern. Pada permainan tradisional rata-rata membutuhkan lebih dari satu pemain, berbeda dengan permainan modern yang bermain secara individu. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern karena dalam permainan modern anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-tamannya. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengerjakan tugas misalnya dengan

bantuan permainan tradisional ini, siswa bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cara baru. Dengan tujuan agar siswa tidak mudah bosan dan dapat memahami materi dengan baik sekaligus mengenalkan berbagai macam permainan tradisional di Indonesia maka dibutuhkan LKPD berbasis permainan tradisional. LKPD ini merupakan LKPD yang mendampingi buku siswa kelas II tema Kebersamaan. LKPD ini disajikan pada siswa sebagai penguatan materi dalam setiap pertemuan. Jadi dalam LKPD ini memuat kompetensi dasar yang sama dengan kompetensi yang terdapat dalam buku siswa, hanya kandungan materi yang terdapat dalam LKPD ini berbasis Permainan Tradisional.

Anak SD sangat senang bermain dan menyukai permainan sehingga pembelajaran dengan bermain dirasa tepat untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumpersari 03 Jember”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumpersari 03 Jember?
- b. Bagaimana hasil dari Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumpersari 03 Jember dilihat dari validitasnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk medeskripsikan proses Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03.
- b. Untuk mengembangkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang teruji validitasnya, secara teoritik maupun praktik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, LKPD yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar.
- b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi contoh dalam mengembangkan materi berbasis permainan tradisional sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.
- c. Bagi Kepala sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbentuk LKPD, serta lebih mengetahui macam-macam permainan tradisional dari berbagai daerah.
- e. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan yang menunjang penelitian. Adapun tinjauan pustaka yang dibahas dalam bab ini meliputi (1) bahan ajar, (2) lembar kerja peserta didik, (3) tema Kebersamaan, subtema Kebersamaan di Rumah, (4) karakteristik siswa sekolah dasar, (5) permainan tradisional, (6) hasil belajar siswa, (7) respon siswa, dan (8) tinjauan penelitian terdahulu.

2.1 Bahan Ajar

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran tematik. Sumber belajar yang utama dalam pembelajaran tematik adalah berbentuk teks tulis, seperti majalah, buku, brosur, poster atau surat kabar.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen, 1995). Widodo & Jasmadi (2008: 40) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan ajar adalah sumber belajar saat ini memiliki peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran (Lestari, 2013).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

2.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar

Setiawan (2012:1.6-1.14) menyatakan bahan ajar memiliki berbagai macam jenis, yang diklasifikasikan berdasarkan bentuk, cara kerja, dan substansi

(isi materi) bahan ajar. Dari segi bentuknya bahan ajar dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

- a. bahan ajar cetak adalah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas yang berfungsi sebagai penyampai informasi. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa.
 - 1) *Handout* adalah “segala sesuatu” yang diberikan kepada peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik.
 - 2) Buku sebagai bahan ajar adalah buku yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Contohnya adalah buku teks pelajaran.
 - 3) Modul adalah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, yang berisi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi.
 - 4) Lembar kerja siswa (LKS) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa diharapkan dapat materi ajar secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi.
- b. bahan ajar *audio* adalah sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya adalah kaset, radio, dan CD (*compact disk audio*).
- c. bahan ajar *audiovisual* adalah sistem yang memungkinkan sinyal *audio* dapat dikombinasikan dengan gambar yang bergerak. Contohnya adalah film.
- d. bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, animasi, *video*) yang dimanipulasi oleh penggunanya. Contohnya adalah *compact disk* interaktif.

Jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya dibedakan menjadi 5 macam, yaitu:

- a. bahan ajar yang tidak diproyeksikan adalah bahan ajar yang tidak membutuhkan alat untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Contohnya foto, diagram, dan display.
- b. bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang membutuhkan proyektor agar memudahkan siswa/ peserta didik dalam mempelajarinya. Contohnya adalah *slide*, dan *filmstrips*.
- c. bahan ajar *audio* bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam menggunakan media rekam. Contohnya adalah kaset, CD dan *flashdisk*.
- d. bahan ajar video adalah bahan ajar yang biasanya memerlukan alat untuk memutarinya. Contohnya video dan film.
- e. bahan komputer adalah jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkannya. Contohnya *Computer Mediated Instruction (CMI)*.

Jenis bahan ajar berdasarkan sifatnya dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

- a. bahan ajar cetak. Contohnya buku, *handout*, LKS, dan modul.
- b. bahan ajar berbasis teknologi. Contohnya siaran radio, film strip, film siaran televisi, dan multimedia.
- c. bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek. Contohnya lembar observasi, lembar wawancara.
- d. bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi sesama manusia. Contohnya telepon, *handphone* dan *video conferencing*.

2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.2.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Fahrie (dalam Fannie & Rohati, 2014:100) menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembaran-lembaran yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran serta berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kajian tertentu. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator

dalam kegiatan pembelajaran (Rohaeti, Lfx, & Padmaningrum, 2009). Prastowo (2014) berpendapat bahwa Lembar Kerja Peserta Didik merupakan lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, petunjuk kerja yang harus dilakukan siswa yang mengacu pada kompetensi yang harus dicapai siswa. LKPD termasuk media cetak hasil pengembangan teknologi cetak yang berupa buku dan berisi materi visual (Arsyad, 2004:29).

Berdasarkan pengertian yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk siswa yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran.

2.2.2 Fungsi dan Tujuan LKPD

Priyanto dan Harnoko (1997) menguraikan fungsi-fungsi LKPD dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. membantu siswa dalam mengembangkan konsep.
- c. melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar.
- d. membantu guru dalam menyusun pelajaran.
- e. sebagai pedoman guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- f. membantu siswa memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- g. membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Selain itu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas, membangkitkan motivasi dan minat siswa, menumbuhkan kepercayaan dan rasa ingin tahu siswa. Andriani (dalam Belawati, 2003:3.22-3.23) menguraikan 4 poin penting yang menjadi tujuan penyusunan LKPD, yaitu:

- a. menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan.

- b. menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan siswa pada materi yang diajarkan.
- c. melatih kemandirian siswa.
- d. memudahkan pendidik/ guru dalam memberikan tugas.

2.2.3 Jenis-jenis LKPD

Setiap LKD disusun dengan materi dan tujuan yang berbeda sehingga jenis LKPD tidak hanya satu. Prastowo (2014:441-443) mengungkapkan terdapat lima jenis LKPD yang umum digunakan siswa, sebagai berikut.

- a. LKPD Penemuan (membantu siswa menemukan suatu konsep)
LKPD ini memuat apa yang harus dilakukan siswa, meliputi: melakukan, mengamati, dan menganalisis.
- b. LKPD Aplikatif-Integratif (membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan)
Setelah siswa menemukan suatu konsep, selanjutnya siswa akan dilatih untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- c. LKPD Penuntun (berfungsi sebagai penuntun belajar)
LKPD penuntun berisi pertanyaan atau isian yang jawabannya terdapat di dalam buku. Siswa dapat mengerjakan LKPD ini setelah siswa membaca buku, sehingga fungsi LKPD ini ialah untuk membantu siswa dalam mencari, menghafal, dan memahami materi pembelajaran yang terdapat dalam buku.
- d. LKPD Penguatan (berfungsi sebagai penguatan)
LKPD penguatan diberikan setelah siswa selesai mempelajari topik tertentu. Materi pembelajaran yang dikemas di dalam LKPD penguatan lebih menekankan dan mengarahkan pada penerapan dan peneraan materi pembelajaran yang terdapat dalam buku ajar.
- e. LKPD Praktikum (berfungsi sebagai penunjuk praktikum)

2.2.4 Unsur-unsur LKPD

Dilihat dari strukturnya, LKPD memiliki unsur yang lebih sederhana dibandingkan dengan modul (Dwicahyono, 2014:176). LKPD terdiri dari tujuh unsur utama yang meliputi:

- a. judul
- b. petunjuk belajar
- c. kompetensi dasar atau materi pokok
- d. indikator
- e. informasi pendukung
- f. tugas atau langkah kerja
- g. penilaian

Jika ditinjau dari segi formatnya LKPD memiliki delapan unsur yang meliputi:

- a. judul
- b. kompetensi dasar yang akan dicapai
- c. waktu penyelesaian
- d. peralatan atau alat yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas
- e. informasi singkat
- f. langkah kerja
- g. laporan yang harus dikerjakan.

2.2.5 Langkah-langkah Menyusun LKPD

Dalam menyusun suatu LKPD terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan. Berdasarkan Depdiknas (2008:23-24) terdapat empat langkah yang harus diperhatikan, sebagai berikut.

- a. Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini bertujuan untuk menentukan materi pokok dan pengalaman belajar manakah yang membutuhkan bahan ajar berbentuk LKPD. Dalam menentukan materi cara yang di perlukan adalah dengan melihat materi pokok dan pengalaman belajar serta pokok bahasan yang

diajarkan dan memperhatikan kompetensi antar mata pelajaran yang akan di capai siswa.

b. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta ini diperlukan untuk mengetahui materi apa saja yang harus ada dalam LKD. Peta ini juga bisa untuk melihat urutan materi yang ada dalam LKS dan menentukan prioritas penulisan materi.

c. Menentukan Judul LKPD

d. Menulis LKPD

Dalam menyusun LKPD terdapat empat langkah yang perlu dilaksanakan, yaitu:

- 1) merumuskan indikator.
- 2) menentukan alat penilaian.
- 3) menyusun materi.
- 4) memperhatikan struktur LKPD.

2.3 Tema Kebersamaan, Subtema Kebersamaan di Rumah

Buku guru dan buku siswa kelas II SD memuat 8 tema. Tema ke 7 adalah tema Kebersamaan. Dalam tema 7 terdapat 4 subtema, setiap sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema 1 tentang Kebersamaan di Rumah. Subtema 2 tentang Kebersamaan di Sekolah. Subtema 3 tentang Kebersamaan di Tempat Bermain, dan subtema 4 tentang Kebersamaan di Tempat Wisata. Tema 7 subtema 1 ini terintegrasi 5 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, PJOK dan SBdP.

Subtema 1, yaitu Kebersamaan di Rumah merupakan salah satu subtema yang sangat penting. Subtema ini perlu dipahami oleh siswa secara mendalam, agar mereka mengerti tentang pentingnya kebersamaan di rumah, memahami makna tanggung jawab, menunjukkan sikap kerjasama, dan saling menghormati dalam lingkungan sekitar.

Pada subtema 1 ini terdapat 6 pembelajaran yang saling berkaitan dan memiliki kemiripan baik KD maupun indikatornya. Kompetensi Dasar dalam subtema 1 dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Kebersamaan di Rumah.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	<p>3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.</p>
PPKn	<p>1.3 Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di sekolah.</p> <p>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.</p> <p>4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.</p>
Matematika	<p>3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ dengan menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p>
PJOK	<p>3.7 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.</p> <p>4.7 mempraktikkan penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/ orang lain dalam aktivitas air.</p>
SBdP	<p>3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p>

Materi ini penting untuk diajarkan pada siswa agar mereka mengerti cara menghargai kebersamaan di rumah. Hal ini sangat penting bagi perkembangan anak ke depannya guna memupuk rasa saling menghormati, tanggung jawab dan terciptanya sikap kerja sama antara anggota keluarga maupun masyarakat.

2.4 Karakter Siswa di Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar merupakan usia anak yang mengalami perubahan secara drastis, baik mental maupun fisik. Berbagai karakter siswa Sekolah Dasar perlu dipahami oleh guru, agar guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan karakteristik siswa dan dapat menunjang pembelajaran yang kondusif dan efisien. Usia siswa Sekolah Dasar adalah berkisar antara 6-12 tahun. Anak Sekolah Dasar rentang usia 6-12 tahun memiliki beberapa karakteristik, psikolog perkembangan anak, orang tua, maupun pendidik menyebutkan karakteristik anak usia ini sebagai usia kritis dalam dorongan berprestasi, usia berkelompok, usia kreatif, dan usia senang bermain (Kurnia, 2008:20).

a. Usia kritis dalam dorongan berprestasi

Dorongan berprestasi membentuk kebiasaan pada anak untuk mencapai sukses cenderung menetap hingga dewasa. Apabila anak mengembangkan kebiasaan untuk belajar sesuai kemampuannya, maka kebiasaan ini akan menetap dan cenderung mengenai semua bidang kehidupan anak.

b. Usia berkelompok

Pada usia ini anak memiliki keinginan untuk diterima oleh teman-teman sebayanya. Oleh karena itu anak ingin dan berusaha menyesuaikan diri dengan peraturan yang telah disepakati dan belaku dalam kelompok, sehingga masa ini disebut juga masa penyesuaian diri.

c. Usia kreatif dan senang bermain

Kecenderungan kreatif ini memerlukan dukungan dan bimbingan baik dukungan dari guru maupun orang tua, sehingga berkembang menjadi tindakan kreatif yang positif orisinal, tidak negatif dan sekedar meniru tindakan kreatif orang atau anak lain. Selain itu periode ini disebut juga usia bermain, karena minat dan kegiatan bermain anak semakin meluas dengan lingkungan yang lebih bervariasi. Mereka bermain tidak lagi hanya di lingkungan keluarga dan teman disekitar rumah saja, tetapi meluas di lingkungan teman-teman sekolah.

2.5 Permainan Tradisional

2.5.1 Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah sesuatu yang disukai anak-anak. Bermain adalah suatu aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau dipuji (Andriyani, 2012:126). Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencoba diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi secara nyata. Sedangkan Hurlock (1993) (dalam Iswinarti, 2017:1) menyatakan Bermain atau *Play* merupakan kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut J. Burnner & B. Sutton-Smith (dalam Hughes, 2010) bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks sehingga anak dapat belajar memecahkan berbagai masalah.

Bermain menurut Brown & Vaughan (dalam Iswinarti, 2017:1) merupakan aktivitas yang menggembirakan dengan ciri-ciri yaitu bersifat sukarela, menarik, bebas dari batasan waktu, dapat berimprovisasi, dan ketika sudah melakukan kegiatan tersebut ingin mengulanginya lagi. Permainan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tidak mengabaikan teknik, strategi, bahkan untuk permainan kelompok dibutuhkan kerjasama tim (Jay Yudistira dan Wiwieko Dh, 2005).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan yang memberikan manfaat bagi perkembangan anak yang bersifat sukarela bukan karena hadiah atau imbalan. Sedangkan permainan adalah sebuah kegiatan yang memiliki tujuan, aturan, teknik, strategi serta memiliki batasan pada perilaku pemain bahkan untuk permainan kelompok membutuhkan kerja sama tim.

2.5.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan ciri khas suatu bangsa. Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan (Hapidin & Yenina, 2016:204). Sedangkan Bishop & Curtis (dalam Iswinarti, 2017)

mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Pengertian permainan tradisional juga dikemukakan oleh Akbari (dalam Iswinarti, 2017:6) yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.

Dengan demikian permainan tradisional dapat disimpulkan sebagai bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi suatu masyarakat yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi dan mengandung tradisi masyarakat.

2.5.3 Macam-macam Permainan Tradisional

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional dari berbagai daerah. Berikut adalah contoh beberapa permainan tradisional yang ada di Jawa (Iswinarti, 2017:44).

a. Bekelan

Permainan bekelan memiliki nama yang berbeda di berbagai daerah, ada yang menyebut permainan bekelan dengan sebutan Getengan, dan Celekeran. Permainan bekel rata-rata dimainkan oleh anak perempuan. Namun ada juga anak laki-laki yang menyukainya. Permainan ini sedikit membutuhkan alat dalam memainkannya. Alat yang digunakan adalah bola bekel yang terbuat dari karet dan anak bekel yang terbuat dari logam atau kuningan. Permainan bola bekel bisa dilakukan dua orang atau lebih.

b. Bentengan

Permainan bentengan memiliki nama yang berbeda di setiap daerah, ada yang menyebut Gobag Beteng, Bateng, Baren, Koko Terek, Asinan Kaliman, dan Be'tengan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Bentengan biasanya dimainkan secara berkelompok dengan masing-masing kelompok memiliki jumlah anggota yang sama. Permainan ini membutuhkan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai benteng, misal pohon, tiang, pagar atau sesuatu sebagai alat berpegangan.

c. Benthik

Permainan benthik ini memiliki banyak nama dari berbagai daerah, seperti Enthik, Gatrik/ tokle, Kebon Awi, Maen Kelar, Pathil Lele, Patuk Lele, Gepuk Lele, Pentheng, Jentik, Lontheakan dan Maccuke. Permainan ini adalah permainan mencungkit kayu atau rotan dari liang. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok. Alat yang digunakan biasanya berupa dua buah kayu, satu kayu berukuran lebih kecil dari kayu yang digunakan sebagai pemukul.

d. Cublak-cublak suweng

Permainan cublak-cublak suweng ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan suweng (subang). Suweng ini bisa diganti dengan batu atau biji-bijian yang bisa digenggam. Permainan ini dilakukan sambil bernyanyi lagu “cublak-cublak suweng” sambil menelungkupkan badan ke tanah.

e. Dakon

Permainan dakon ini memiliki banyak nama dari berbagai dunia. Permainan ini di Amerika disebut Chuba, di India disebut Khutka bola, di Filipina disebut sungka dan di Suriah dakon disebut Mancala. Di Indonesia dakon juga memiliki berbagai nama dari berbagai daerah seperti Meuseb, Meulieh, Bojongkoq, Kololeh, Mechiwa, Sai, Galajang, Congkak, dan Makaotan. Dakon merupakan permainan yang sering dilakukan anak perempuan. Permainan ini terdiri dari dua pemain. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah dakon dan biji-bijian.

f. Egrang

Egrang merupakan permainan yang mengutamakan keberanian pemainnya. Permainan ini terbuat dari 2 batang bambu yang ukurannya setinggi tubuh pemainnya, bisa juga dibuat setinggi yang dikehendaki. Di sulawesi tengah egrang disebut dengan Tilako Ndate.

g. Engklek

Engklek memiliki nama yang berbeda disetiap daerah seperti Dengkleng, Gejlek, Gedrik, Inting, Balasam, Bisek, Engkle Bulet, lempar batu, dan masih

banyak lagi. Permainan ini dilakukan dengan mengangkat satu kaki dan melompat di antara kotak satu dengan kotak yang lain.

h. Gasing

Permainan gasing ini memiliki beragam bentuk, ada yang bulat lonjong, kerucut, silinder, dan juga yang berbentuk seperti piring terbang. Permainan ini memiliki nama yang berbeda dari setiap daerah ada yang menyebutnya Panggal, Pukang, Begasing, Apiong, Mahule, Kekehan, Paki, dan Magasing.

i. Gobak Sodor

Gobak sodor memiliki banyak variasi nama dari berbagai daerah seperti Galah Asin, Blak Sodor, Galasin, Selodor, Kucing-kucingan, Sodoran, Adang-adangan, Nakaminak Lek, Main Galah, Asin Naga, Hadang, dan Calabur. Permainan ini membutuhkan dua regu/ kelompok. Dalam melakukan permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas karena harus membuat garis-garis persegi empat sebagai batas permainan.

j. Kelereng

Permainan kelereng memiliki beberapa nama yang berbeda di tiap daerah, seperti Gundu, Pot, Wo'wo'an, Nekeran, Cirak, dan Modaka. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak laki-laki ataupun perempuan, bisa juga campuran. Permainan kelereng ini membutuhkan kelereng sebagai alat untuk bermain, tetapi ada yang menggunakan biji kemiri sebagai pengganti kelereng.

k. Kucing-kucingan

Kucing-kucingan merupakan salah satu permainan tradisional masyarakat Jawa. Permainan ini juga sering disebut Kus-kusan atau Alih Lintang. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan ini hanya membutuhkan halaman yang luas untuk bermain.

l. Lompat Tali

Lompat tali merupakan permainan yang meminta pemainnya untuk melompati tali yang terbuat dari karet yang disambung-sambung. Permainan lompat tali ini juga memiliki nama yang berbeda dari beberapa daerah, seperti Yeye, Main Karet, Goro, dan Skipping. Permainan ini bisa dilakukan secara beregu atau perorangan.

m. Petak Umpet

Cara bermain petak umpet adalah dengan bersembunyi. Pemain yang kalah adalah pemain yang saat bersembunyi tertangkap oleh pemain yang sedang berjaga. Permainan ini juga memiliki nama lain di berbagai daerah seperti Inggo, Tekongan, Jelungan, Jemarji, Srigendem, Delikan, Alip Nukum, Alip Nyuruk, Alip Berondok, dan Rem-ereman.

n. Pulu-pulu

Permainan ini adalah permainan yang dimainkan secara beregu atau perorangan, dan biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan pulu-pulu ini menggunakan tempurung kelapa dan tali dalam memainkannya. Permainan ini juga dikenal dengan sebutan Egrang dari tempurung kelapa.

o. Sepak Tekong

Sepak tekong pada dasarnya hampir sama dengan petak umpet, namun memiliki prosedur yang lebih kompleks dan membutuhkan beberapa alat. Alat yang dibutuhkan yaitu pecahan genting, batu dan beberapa buah kayu. Di Jawa tengah sepak tekong disebut Sekongan Ngawi, di Sumatra Barat disebut Pak Tekong Padang, dan di Banjarmasin di sebut Batewah.

p. Ular Naga

Permainan ini memiliki banyak nama dari berbagai daerah seperti Sleboran, Sepur-sepuran, Wak-wak gung, Jamuran, dan masih banyak lagi. Permainan ini terdiri dari regu/ kelompok dan masing-masing kelompok diberi nama sesuai dengan kelompoknya. Ketika memainkannya, permainan ini diiringi dengan lagu “Ular Naga”.

Dari berbagai permainan yang telah dijelaskan, hanya beberapa permainan yang dimasukkan ke dalam LKPD yang akan dikembangkan, untuk menyesuaikan dengan KD dan materi yang diajarkan.

2.6 Hasil Belajar Siswa

Winkel (dalam Purwanto, 2008:45) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya. Purwanto (2008:54) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah

perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5).

Mutrofin (2017:112) mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran itu ada karena adanya proses pembelajaran. Hasil pembelajaran yang sempurna adalah hasil pembelajaran yang terukur, memenuhi kriteria, terdefinisi dengan jelas, dan menjadi evidensi peneliti ketika diteliti. Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah dicapai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat diketahui melalui penilaian (*assesment*).

Penilaian menurut Purwanto (2008:4) adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria yang ditetapkan. Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil siswa dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteri dan pertimbangan tertentu (Arifin, 2012:4).

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2016:22) terdapat tiga ranah yang dijadikan sebagai objek penilaian hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.6.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir. Bloom mengenalkan kerangka berpikir yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu *tassein* mengklarifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Jadi, Taksonomi Bloom berarti hierarki klasifikasi atau prinsip dasar atau aturan. Bloom mengemukakan ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), dan *creating* (mencipta).

Untuk dapat mengetahui keberhasilan suatu proses atau hasil belajar, maka di perlukan penilaian. Menurut Sudjana (2016:3) penilaian digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar dan hasil belajar. Cara untuk mengetahuinya adalah dengan menggunakan tes, yaitu mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Tabel 2.2 berikut merupakan pilihan kata kunci dari ranah kognitif yang ingin dicapai.

Tabel 2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja dari Ranah Kognitif yang Telah Diperbaiki.

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
Mengingat (<i>remembering</i>)	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/ pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh menyebutkan arti taksonomi.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
Memahami (<i>understanding</i>)	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/ makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis maupun grafik/ diagram. Contoh : merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri.	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Kemampuan menerapkan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh : melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem yang berlaku.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, mengubah, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memogramkan, mempraktekkan, memulai.
Menganalisis (<i>analyzing</i>)	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukan hubungan antar variabel,

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
	pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.	memecah menjadi beberapa bagian, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintergrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
Mengevaluasi (<i>evaluating</i>)	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh : membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
Mencipta (<i>creating</i>)	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk yang baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh : membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi beberapa sumber.	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempunakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.

Sumber: Utari (2013:13)

2.6.2 Ranah Afektif

Sudjana (2016:29) mengatakan bahwa ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Berbagai tingkah laku yang tampak pada siswa sebagai bentuk hasil belajar afektif seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, serta hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar sebagai berikut.

- Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- Responding*, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.

- d. *Organizing*, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

2.6.3 Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (Sudjana, 2016:30). Ada enam tingkatan ketrampilan yaitu sebagai berikut.

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada kemampuan yang kompleks; dan
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.7 Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran merupakan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Yunita (2013) berpendapat bahwa respon siswa terhadap proses pembelajaran merupakan tanggapan siswa selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi sikap dan tingkah laku siswa dan diungkapkan dalam bentuk pernyataan siswa tersebut. Respon yang diharapkan adalah respon positif dari peserta didik. Perangkat pembelajaran yang baik seharusnya memberi respon yang baik setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan perangkat tersebut.

Hobri (2010:45) menyatakan bahwa respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran diukur dengan menggunakan angket respon. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh pendapat siswa atau peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan berupa LKS berbasis permainan tradisional. Minat siswa, rasa senang atau tidak selama proses pembelajaran akan di ketahui melalui angket respon siswa. Aspek yang diukur dalam angket respon siswa adalah perasaan

siswa, pendapat siswa, minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran selanjutnya, pendapat siswa tentang penyajian (Hobri, 2010:101).

Berdasarkan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa respon siswa merupakan pendapat siswa berupa ketertarikan, perasaan siswa, dan minat siswa terhadap bahan ajar, baik respon positif maupun negatif yang diukur melalui angket respon.

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Chaesar (2018) dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan Judul “Pengembangan LKS Kelas IV Tema Cita-citaku Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Jenggawah”, dalam Penelitian ini menunjukkan bahwa, LKS ini efektif dan layak dilihat melalui tes hasil belajar ranah kognitif dan afektif siswa. Hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 92% untuk minimal nilai sebesar 70, sedangkan nilai ranah afektif sebesar 100% dengan kriteria baik.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2018) dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan LKS Berbasis Kartun Pokok Bahasan Benda dan Sifatnya Kelas II SD”, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, LKS berbasis kartun ini tergolong valid yang diketahui melalui validasi dari empat validator dengan presentase kevalidan sebesar 87,6%. LKS ini tergolong sangat efektif berdasarkan hasil uji coba terbatas dengan presentasi keefektifan sebesar 90%.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2016) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Dengan Konsep Tematik Terintegrasi Dan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari validasi dari validator diperoleh skor sebesar 4, 16 untuk aspek materi dan 3,84 untuk aspek media. LKS ini tergolong efektif dilihat dari nilai *post test* sebesar 71,42%.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan seperti yang telah disebutkan diatas, maka dilakukan penelitian pengembangan untuk

menghasilkan sebuah LKPD berbasis permainan tradisional. LKPD berbasis Permainan Tradisional ini menyajikan materi yang tidak melupakan tujuan pembelajaran itu sendiri. LKPD berbasis permainan tradisional ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 ini membahas tentang (1) jenis penelitian, (2) tempat dan waktu penelitian, (3) subjek penelitian, (4) definisi operasional, (5) variable penelitian, (6) prosedur penelitian, (7) metode pengumpulan data, dan (8) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research Based Development*). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:222) mengatakan bahwa penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Sementara, Seals dan Richey (dalam Masyhud, 2016:222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Permainan Tradisional untuk kelas II.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Sumbersari yakni SDN Sumbersari 03. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dari sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 yang ada di Kecamatan Sumbersari yakni SDN Sumbersari 03.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dibutuhkan untuk menghindari perbedaan persepsi dan arti yang meluas dalam penelitian ini. Berikut adalah istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini.

- a. Proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan tradisional ini dilaksanakan dengan sepuluh (10) tahapan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) Pengembangan draft produk (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnan produk, (8) uji coba pelaksanaan lapangan, (9) revisi akhir, dan (10) desiminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap kedelapan yakni uji coba pelaksanaan lapangan. Tahap pengembangan kesembilan dan sepuluh tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.
- b. Produk dari penelitian pengembangan penelitian ini adalah LKPD siswa kelas II Tema Kebersamaan.
- c. Hasil pengembangan ini dapat dilihat dari beberapa aspek yakni kevalidan produk, ketuntasan hasil belajar siswa, dan respon positif yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan.

3.5 Variabel Penelitian

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Kelas II Tema Kebersamaan berbasis permainan tradisional ini menggunakan variabel Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Permainan Tradisional.

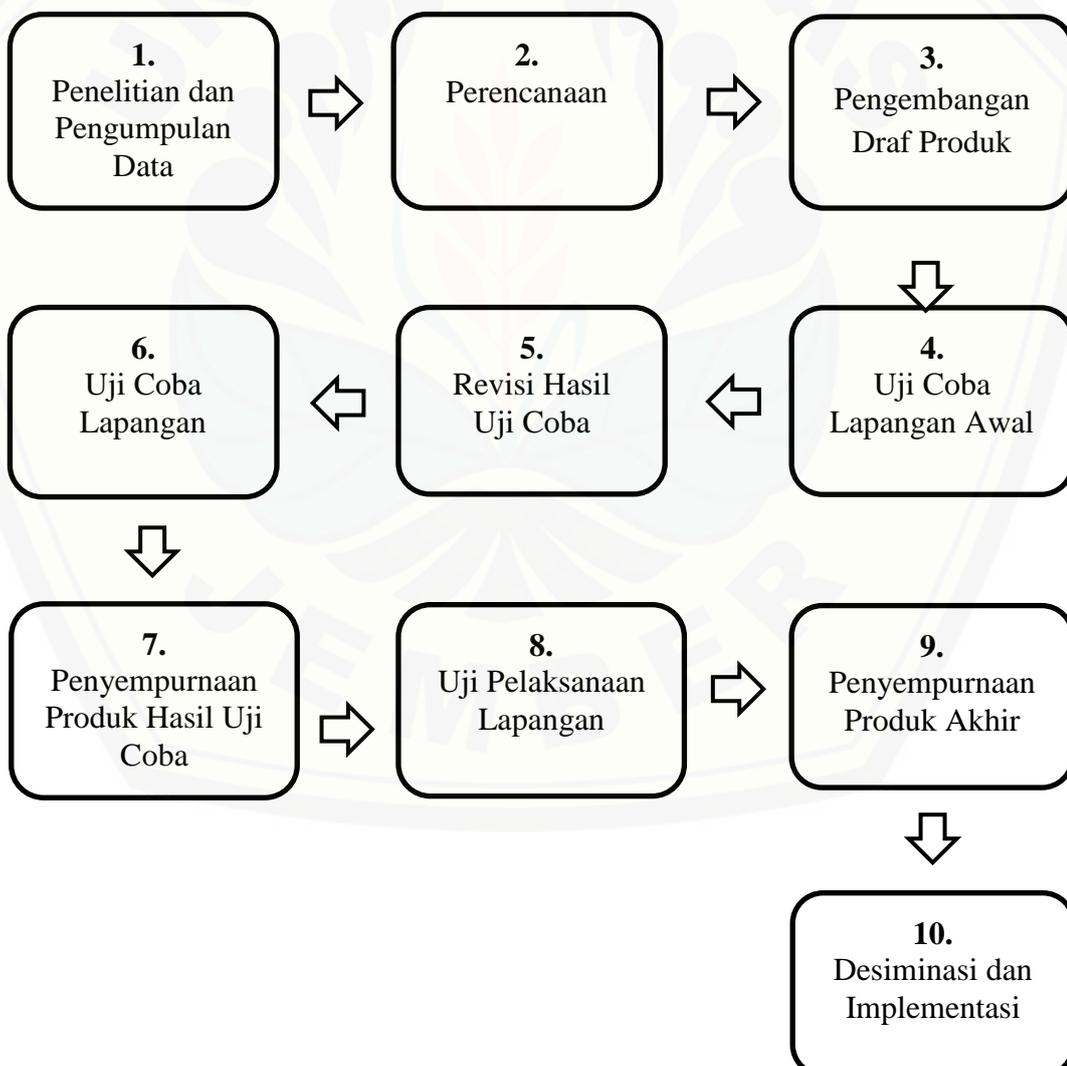
3.6 Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian yang dijadikan acuan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan oleh Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (1983 : 775) tahapan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and informing collecting*);
- b. Perencanaan (*planing*);

- c. Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*);
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*);
- e. Revisi hasil uji coba (*main product revision*);
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*);
- g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*);
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*);
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*);
- j. Desiminasi dan implementasi (*dessimation and implementation*).

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan LKPD berbasis permainan tradisional dapat dilihat dari gambar 3.1 berikut.



Sumber : Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2012:86)

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan

Rincian kegiatan pada setiap langkah-langkah dalam gambar 3.1 penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Penelitian dan Pengumpulan Data

Sebelum melakukan pengembangan, kegiatan yang pertama kali dilakukan adalah penelitian dan pengumpulan data. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan untuk mendapat data dan informasi yang tepat yang berkaitan dengan kebutuhan produk yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam melakukan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

3.6.2 Perencanaan

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk mencari berbagai informasi dan data awal yang dibutuhkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan perencanaan desain produk berdasarkan data dan informasi yang diperoleh ketika melakukan penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini diperlukan perencanaan desain produk yang akan dikembangkan dengan mengulas materi dan soal-soal yang akan disajikan dalam LKPD.

Tahap desain produk ini disesuaikan dengan kebutuhan, selera dan kemampuan siswa. LKPD yang akan dikembangkan, dibuat dengan menyajikan gambar-gambar dan penjelasan singkat tentang permainan tradisional. Penggunaan bahasa yang komunikatif diharapkan membuat siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan dalam LKPD.

3.6.3 Pengembangan Draft Produk

Pengembangan draft produk dilakukan setelah perencanaan selesai dilakukan. Desain produk ini selanjutnya akan diuji validitasnya oleh validator ahli. Hasil uji validator ahli ini akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Dalam mengembangkan LKPD yang menarik dan dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, peneliti harus menentukan tujuan pembelajaran yang akan dimuat dalam LKPD,

pengumpulan materi dan tugas seperti yang dijabarkan pada spesifikasi KD dan tujuan pembelajaran, serta penyusunan elemen atau unsur-unsur LKPD yang meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, pemetaan kompetensi dasar, dan tugas yang harus dikerjakan. Sebelum dilakukan uji coba lapangan awal LKPD akan di uji validitasnya. Uji validitas ini dilakukan oleh 3 validator ahli. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bahwa LKPD ini layak atau tidaknya untuk di uji cobakan.

3.6.4 Uji Coba Lapangan Awal

Pengujian lapangan awal ini dilakukan pada 1 sekolah, menggunakan 6 subjek. Uji coba dilakukan dengan membagikan LKPD kepada setiap siswa, siswa diminta membaca LKPD dan mengerjakan beberapa kegiatan didalamnya. Tujuan uji coba ini adalah untuk memperoleh balikan terhadap desain produk LKPD yang telah dibuat melalui angket yang telah diberikan, yang nantinya akan dianalisis.

3.6.5 Revisi Produk

Setelah melalui uji coba lapangan awal, maka akan diketahui kelemahan dari LKPD yang sudah dikembangkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan sesuai dengan angket yang telah di kerjakan siswa. LKPD yang sudah melalui tahap uji coba lapangan awal akan di revisi berdasarkan saran-saran pada uji coba.

3.6.6 Uji Coba Lapangan Utama

LKPD yang telah melalui tahap revisi maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan utama kepada siswa Sekolah Dasar. Tahap uji coba ini dapat dilakukan pada 5 sekolah dengan 30 subjek. Uji coba dilakukan dengan membagikan LKPD kepada setiap siswa, siswa diminta membaca LKPD dan mengerjakan beberapa kegiatan didalamnya. Selama proses kegiatan, dilakukan observasi dengan mencatat kegiatan yang dilakukan siswa. Siswa diminta mengisi angket respon siswa terhadap LKPD berbasis permainan tradisional.

Maksud uji coba ini bukan untuk menguji kemampuan atau kecerdasan siswa melainkan tujuan lain dari uji coba ini adalah untuk mengetahui kesesuaian LKPD dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

3.6.7 Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan revisi berdasarkan saran-saran dari hasil uji coba lapangan utama, yang nantinya siap di oprsionalkan.

3.6.8 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Pada uji coba ini dilakukan di 1 sekolah dengan 27 subjek. Uji coba ini dilakukan untuk menentukan efektififan LKPD, dan ketercapaian kompetensi sesuai LKPD. Keefektifan dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa yang berkaitan dengan LKPD yang dilakukan di akhir pembelajaran.

3.6.9 Revisi Akhir

Revisi akhir ini dilakukan jika setelah dilakukan uji coba lapangan masih terdapat kelemahan, maka produk LKPD perlu direvisi. Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dari uji coba lapangan.

3.6.10 Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan Implementasi ini bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

Pada penelitian ini, tahap Desimminasi dan Implementasi tidak di lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian, selain itu penelitian ini merupakan penelitian pemula yang hanya selesai pada tahap Revisi Akhir.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Kuisisioner (angket)

Kuisisioner dilakukan dengan memberikan sebuah lembaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait LKPD yang akan diujikan. Kuisisioner ini diberikan kepada siswa kelas II. Kuisisioner ini diberikan untuk mengetahui pendapat siswa tentang LKPD yang dikembangkan. Siswa diminta menjawab pertanyaan dalam Kuisisioner, jawaban ini akan menjadi data respon siswa terhadap LKPD yang akan dikembangkan.

3.7.2 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar disusun untuk mengukur tingkat ketercapaian individu setelah mempelajari suatu materi tertentu. Jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Post test*. *Post test* merupakan tes yang dilakukan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kualitatif. Berikut adalah teknik analisis data untuk setiap data.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data digunakan untuk mengukur aspek kevalidan LKPD yang akan dikembangkan. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengukur kevalidan model dan perangkat pembelajaran menurut Hobri (2010:52).

- Melakukan rekapitulasi data penelitian kevalidan LKPD ke dalam tabel meliputi aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai V_{ji} untuk masing-masing validator.
- Menentukan rata-rata nilai untuk setiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rata-rata untuk aspek ke- i ,

I_{ij} adalah rata-rata untuk aspek ke- i indikator ke- j ,

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i .

- c. Menentukan rata-rata total dari rata-rata nilai dengan rumus:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

V_a adalah nilai rerata total semua aspek,

A_i adalah rata-rata untuk aspek ke- i ,

n adalah banyaknya aspek.

- d. Menentukan nilai rata-rata hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i ,

n adalah banyaknya validator

Hasil analisis validasi produk tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk

Kriteria Skor	Kategori Hasil Belajar
$\leq 81\% - 100\%$	Sangat valid
$\leq 61\% - 80\%$	valid
$\leq 41\% - 60\%$	Cukup valid
$\leq 21\% - 40\%$	Kurang valid
0 - 20%	Sangat tidak valid

Sumber: Masyhud dengan modifikasi (2016:251)

Kriteria LKPD dapat dikatakan layak digunakan apabila penilaian tingkat validitas yang dicapai adalah layak atau dengan skor minimal 61 dengan revisi berdasarkan masukan validator. Jika penilaian dibawah layak atau dibawah 61, maka perlu diadakan revisi berdasarkan masukan validator selanjutnya kembali dilakukan revisi hingga LKPD mendapat kriteria layak.

3.8.2 Analisis Hasil Belajar

Analisis dan presentasi keberhasilan pengembangan LKPD juga dinilai dari ketuntasan hasil belajar siswa mengenai materi yang diajarkan. Hobri (2007:167) menyatakan bahwa analisis presentase ketuntasan hasil belajar dapat ditentukan dengan rumus hasil belajar klasikal sebagai berikut:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E adalah presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n adalah jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas

N adalah jumlah seluruh siswa

Kriteria yang digunakan patokan ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Skor	Kategori Hasil Belajar
≤ 81% - 100%	Sangat Baik
≤ 61% - 80%	Baik
≤ 41% - 60%	Cukup Baik
≤ 21% - 40%	Kurang Baik
0 – 20%	Sangat kurang baik

Sumber: Masyhud dengan modifikasi (2016:251)

Hasil belajar siswa di katakan tuntas apabila mencapai kategori hasil belajar cukup baik atau dengan skor minimal 61. Keberhasilan pengembangan LKPD juga dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa minimal 80% siswa yang menjadi subjek penelitian mendapatkan skor minimal 61.

3.8.3 Analisis Respon Siswa

Pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama terdapat angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan. Presentase respon siswa dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

P adalah presentase

A adalah jumlah siswa yang menjawab “ya” dari pada semua opsi

B adalah jumlah seluruh siswa

Kriteria yang digunakan patokan respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa.

Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa

Presentase Penilaian	Interpretasi
0 - 20%	Tidak tertarik
≤ 21 - 40%	Sedikit tertarik
≤ 41 - 60%	Cukup tertarik
≤ 61 - 80%	Tertarik
≤ 81 - 100%	Sangat tertarik

Sumber: Arikunto dengan modifikasi (dalam Badlisyah & Munawwarah, 2017:137)

Berdasarkan data hasil analisis angket siswa tersebut dapat dilakukan penarikan simpulan, bahwa buku ajar dianggap layak untuk digunakan apabila prosentase jawaban “ya” dari semua opsi sebanyak $\geq 61\%$.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai penutup pda penelitian yang dilakukan. Adapun pembahasan dalam bab ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD tema kebersamaan berbasis permainan tradisional untuk kelas II, dapat disimpulkan sebagai berikut.

a. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis permainan tradisional

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD tema kebersamaan berbasis permainan tradisional untuk kelas II pada penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall, yang terdiri dari sepuluh tahap pengembangan sebagai berikut.

- 1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, ditujukan untuk mengetahui permasalahan mendasar pada proses pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD. Penelitian dan pengumpulan data ini meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
- 2) Perencanaan, ditujukan untuk melakukan perencanaan pada LKPD yang dikembangkan meliputi pendefinisian ketrampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran.
- 3) Pengembangan draft produk, ditujukan untuk melakukan pengembangan draft produk yang meliputi pemilihan materi, pemilihan gambar pendukung, pembuatan desain *layout*, penyusunan kalimat yang komunikatif serta beberapa hal pendukung lainnya yang dilaksanakan dalam pembuatan produk pengembangan berupa LKPD berbasis permainan tradisional.
- 4) Uji coba lapangan awal, dilakukan pada 1 sekolah dengan menggunakan 6 subjek/siswa. Pengumpulan data pada tahap ini menggunakan kuisisioner yang selanjutnya dianalisis

- 5) Revisi hasil uji coba, pada tahap ini dilakukan perbaikan pada LKPD yang dikembangkan sesuai dengan saran-saran pada uji coba.
- 6) Uji coba lapangan, tahap ini dilakukan di 5 sekolah dengan menggunakan 6 subjek/siswa tiap sekolah. Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuisioner.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, tahap ini dilakukan perbaikan pada LKPD yang siap dioperasikan sesuai dengan saran-saran pada uji coba.
- 8) Uji pelaksanaan lapangan, tahap ini dilakukan di 1 sekolah dengan subjek sebanyak 26 subjek/siswa SDN Sumber Sari 03 Jember.
- 9) Penyempurnaan produk akhir, pada tahap ini tidak dilakukan karena LKPD tidak direvisi lagi.
- 10) Desiminasi dan implementasi, tahap ini juga tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

b. Hasil pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan LKPD yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang memenuhi tiga kriteria keberhasilan, yakni sebagai berikut.

- 1) Presentase kevalidan LKPD berbasis permainan tradisional yang diperoleh dari penilaian validator mencapai 84% atau dengan interpretasi sangat valid.
- 2) Siswa yang mendapat nilai tes hasil belajar dengan nilai minimal 65 atau sesuai dengan KKM mencapai 24 siswa, sedangkan 2 siswa yang lain mendapatkan nilai tes hasil belajar dibawah KKM. Presentase banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tuntas secara klasikal mencapai 92% dengan kata lain LKPD yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang ada.
- 3) LKPD mendapatkan respon positif dari siswa dengan presentase respon positif yang diperoleh mencapai 96,6% pada uji coba lapangan awal dan 88,6% pada uji coba lapangan utama atau dalam kategori respon sangat tertarik.

Sesuai dengan penilaian keberhasilan pengembangan LKPD yang telah ditentukan sebelumnya meliputi kevalidan LKPD, hasil belajar dan respon positif siswa, LKPD berbasis permainan tradisional ini telah memenuhi persyaratan keberhasilan pengembangan LKPD. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi guru

Memuat permainan tradisional dalam LKPD yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu siswa dapat lebih mengenal permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan.

b. Bagi peneliti lain

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variable penelitian dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, T. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arsyad, A. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Belawati, T. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Badlisyah, T., & Munawwarah, W. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Struktur Atom Berbasis Al-Quran Di Sman 1 Aceh Barat Daya*, 5(2), 93–196.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Edicational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Chaesar. R. D. 2018. Pengembangan LKS Kelas IV Tema Cita-citaku Berbasis Kearifan Lokal Keccamatan Jenggawah. UNEJ. *Skripsi*.
- Dakir. 2004. *Perencanaan dan pengembangan kurikulum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Setiawan, Denny, dkk. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka
- Dwicahyono, Aris & Daryanto. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Pedoman Memilih Menyusun Bahan Ajar dan Teks Mata Pelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fannie, R. D., & Rohati. 2014. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Poe (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Sainmatika*, 8(1), 96–109.
- Hapidin, & Yenina. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional, *10*, 201–212.
- Hughes, F.P 2010. *Children, play, and develophment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.

- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional*. Malang: UMMPRES.
- Kurnia, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Millah, E. S., Budipramana, L. S., & Isnawati. 2012. *Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi Di Kelas Xii Sma Ipiems Surabaya Berorientasi Sains , Teknologi , Lingkungan , Dan Masyarakat (SETS)*, 1(1), 19–24.
- Mutrofin. 2017. *Hasil Pem(belajar)an: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Pannen , P. 1996. *Mengajar di Perguruan Tinggi. buku empat, bagian "Pengembangan Bahan Ajar"*. Jakarta: PAU-PPAI. Universitas Terbuka.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Priyanto dan Harnoko.1997. *Perangkat Pembelajaran*. Depdikbud. Jakarta.
- Putri, I. W. A. 2016. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dengan Konsep Tematik Terintegrasi dan Pendekatan Sainifik untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Universitas Kristen Satya Wacana. *Skripsi*.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Rohaeti, E., Lfx, E. W., & Padmaningrum, R. T. (2009). *Pengembangan lembar kerja siswa (lks) mata pelajaran sains kimia untuk smp*, 10, 1–11.
- Safitri, M. A. 2018. *Pengembangan LKS berbasis Kartun Pokok Bahasan Benda dan Sifatnya Kelas II SD*. UNEJ. *Skripsi*.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyanto, 2014. *Karakteristik Anak Usia SD*. Staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/karakteristik%20siswa%20SD.pdf. [Diakses pada 23 Oktober 2018].
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utari, R. 2013. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*. (Serial Online). www.academia.edu/download/35904082/1-Taksonomi-Bloom-Retno-ok-mima+abstrac.pdf. [Diakses pada 23 Oktober 2018].
- Widodo, Chomsin. & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komplitudo.
- Yudhistira, Jay & Wiwieko. 2005. *Bumi Ingdaya Dolanan dan Legendanya*. Surabaya: PT Antar Surya Jaya.
- Yunita, R. 2013. *Pengembangan Media Pocket Book pada Pemelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Penggunaan Materi dan Ketercapaian Kemandirian Belajar Siswa SMK*. Semarang: Unness Science Education Jurnal.

Lampiran A. Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan LKPD Tema Kebersamaan Berbasis : Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember.	1. Bagaimana Proses Pengembangan LKPD Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember? 2. Bagaimana hasil dari Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember dilihat dari validitasnya?	1. Proses Pengembangan LKPD Kelas II. 2. Hasil Pengembangan LKPD Kelas II, dilihat dari: a. keefektifan LKPD b. hasil belajar siswa c. respon siswa	1. Menurut Borg & Gall a. Penelitian dan pengumpulan data b. Perencanaan c. Pengembangan draft produk d. Uji coba lapangan awal e. Revisi hasil uji coba f. Uji coba lapangan g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan h. Uji pelaksanaan lapangan i. Penyempurnaan produk akhir j. Desiminasi dan implementasi 2. Hasil Pengembangan LKPD Kelas II (Produk).	1. Subjek Penelitian: siswa kelas II. 2. Validator: a. dosen b. guru kelas II. 3. Studi Dokumen 4. Kepustakaan	1. Jenis Penelitian: penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall 2. Tempat uji coba produk di SDN Sumbersari 03 3. Metode Pengumpulan Data: a. angket b. tes hasil belajar 4. Teknis analisis data a. Validasi dari semua validator b. Hasil Belajar c. Respon Siswa

Lampiran B. Pedoman dan Hasil Wawancara

B.1 Pedoman Wawancara Terhadap Guru dan Siswa

a. Pedoman Wawancara Guru

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Buku apa saja yang dipakai untuk proses pembelajaran?	Guru Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
2.	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan buku ajar?	Guru Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
3.	Apakah selama pembelajaran siswa menggunakan LKPD sebagai buku pendamping siswa?	Guru Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
4.	Apakah ada kendala dalam membelajarkan tema?	Guru Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
5.	Apakah siswa pernah menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional sebagai buku pendamping?	Guru Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember

b. Pedoman Wawancara Siswa

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Apakah pembelajaran Tema susah untuk di pelajari?	Siswa Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
2.	Apakah saat pembelajaran berlangsung kalian mudah bosan?	Siswa Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
3.	Pada saat mengerjakan LKPD atau buku siswa kalian merasa bosan tidak?	Siswa Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
4.	Apakah kalian suka bermain? Permainan yang seperti apa? Permainan modern atau tradisional?	Siswa Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember
5.	Permainan tradisional apa yang kalian ketahui?	Siswa Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember

B.2 Hasil Wawancara Guru dan Siswa

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Tema Wawancara : Penggunaan LKPD

Narasumber : Retno Putri Utami, S.Pd (Guru Kelas II-B)

Hari, Tanggal : 23 Oktober 2018

Tempat : SDN Sumpersari 03 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Buku apa saja yang dipakai untuk proses pembelajaran?	Buku yang di dapat dari pemerintah, yakni buku siswa. Selain itu saya juga menggunakan bahan ajar cetak dari penerbit lain. Saya mengambil banyak sumber sebagai buku pendamping karena materi yang dimuat dalam buku tematik dirasa masih kurang.
2.	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan buku ajar?	Tidak, karena saya menggunakan bahan ajar tersebut dengan santai dan saya selalu berusaha dekat dengan karakter siswa sehingga tidak ada kendala dalam menggunakan bahan apapun.
3.	Apakah selama pembelajaran siswa menggunakan LKPD sebagai buku pendamping siswa?	Iya, buku pendamping dari tematik terpadu yang diberikan oleh pemerintah.
4.	Apakah ada kendala dalam membelajarkan tema?	Tidak, karena saya membeleajarkan tema ini pada

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
		siswa dengan <i>enjoy</i> sehingga tidak ada kendala. Tetapi dalam buku tema ini materinya masih sedikit jadi butuh buku pendamping lain.
5.	Apakah siswa pernah menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional sebagai buku pendamping?	Belum, karena saat ini siswa hanya menggunakan LKPD dari pemerintah saja. Karena pemerintah melarang untuk memakai LKPD lain kecuali guru sendiri yang membuat.

Narasumber
Guru Kelas II

Jember, 23 Oktober 2018
Pewawancara

Retno Putri Utami, S.Pd

Bela Kusumaning A.
NIM. 150210204139

Hasil Wawancara dengan Siswa kelas II

Tema Wawancara : Penggunaan LKPD

Narasumber : Sabrina Alifatul Firdausi (Siswa Kelas II-B)

Hari, Tanggal : 23 Oktober 2018

Tempat : SDN Sumpersari 03 Jember

No.	Jenis Data	Jawaban Siswa
1.	Apakah pembelajaran Tema susah untuk di pelajari?	Susah, karena penjelasannya kurang bisa di mengerti
2.	Apakah saat pembelajaran berlangsung kalian mudah bosan?	Mudah bosan
3.	Pada saat mengerjakan LKPD atau buku siswa kalian merasa bosan tidak?	Iya, bosan. Karena LKPD nya kurang menarik.
4.	Apakah kalian suka bermain? Permainan yang seperti apa? Permainan modern atau tradisional?	Suka, Permainan modern seperti <i>gadget</i>
5.	Permainan tradisional apa yang kalian ketahui?	Kucing-kucingan, gobak sodor

Jember, 23 Oktober 2018

Bela Kusumaning A.

NIM. 150210204139

Hasil Wawancara dengan Siswa kelas II

Tema Wawancara : Penggunaan LKPD

Narasumber : Jodhika Kristian Santoso (Siswa Kelas II-B)

Hari, Tanggal : 23 Oktober 2018

Tempat : SDN Sumpersari 03 Jember

No.	Jenis Data	Jawaban Siswa
1.	Apakah pembelajaran Tema susah untuk di pelajari?	Susah
2.	Apakah saat pembelajaran berlangsung kalian mudah bosan?	Mudah bosan
3.	Pada saat mengerjakan LKPD atau buku siswa kalian merasa bosan tidak?	Iya, bosan karena gambarnya kurang menarik
4.	Apakah kalian suka bermain? Permainan yang seperti apa? Permainan modern atau tradisional?	Suka, Permainan modern seperti main <i>handphone</i>
5.	Permainan tradisional apa yang kalian ketahui?	gobak sodor, layang-layang

Jember, 23 Oktober 2018

Bela Kusumaning A.
NIM. 150210204139

Lampiran C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SDN Sumpersari 03
Kelas/Semester : II/2
Tema : 7/Kebersamaan
Sub Tema : 1/Kebersamaan di Rumah
Alokasi Waktu : 120 menit
Pembelajaran : 1
Hari, Tanggal : Senin, 18 Maret 2019

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Bahasa Indonesia**

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

- 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Matematika

- 3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

SBdP

- 3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.
- 4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Menguraikan sikap hidup rukun dari sebuah dongeng binatang (fabel).
- 4.8.1 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) dengan bahasanya sendiri.

Matematika

- 3.7.1 Menyimpulkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7.1 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang sesuai dengan bagian dari suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

SBdP

- 3.2.1 Mencontohkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.
- 4.2.1 Menyajikan irama sederhana dari lagu anak-anak.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan dongeng tentang “Beruang yang Jujur”, siswa dapat memahami isi dongeng dengan benar.

2. Setelah memperhatikan gambar tempurung kelapa dan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan, menuliskan dan menentukan pecahan dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memahami kuat lemah bunyi pada lagu secara cermat.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat membandingkan kuat lemah bunyi pada lagu dengan benar.

E. Karakter yang Diharapkan

1. Karakter berani dengan menceritakan kembali dongeng binatang di depan kelas.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui presentasi di depan kelas.
3. Karakter jujur ditanamkan melalui proses mengerjakan tugas yang di berikan.
4. Karakter kerjasama ditanamkan melalui diskusi kelompok.

F. Materi Pelajaran

1. Kebersamaan di rumah
2. Bilangan pecahan

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (5 menit)
 - Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
 - Guru mengabsen kehadiran siswa di kelas II.
 - Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa.

- Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu “Kebersamaan”.
- Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang kebersamaan.
- Guru membuka kegiatan dengan bertanya jawab tentang Kebersamaan di rumah.

Misalnya :

- Apa saja contoh kebersamaan di rumah?
- Apakah kalian pernah bermain permainan tradisional?
- Apa saja permainan tradisional yang pernah kalian mainkan bersama teman mu di rumah?
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kegiatan Inti (110 menit)

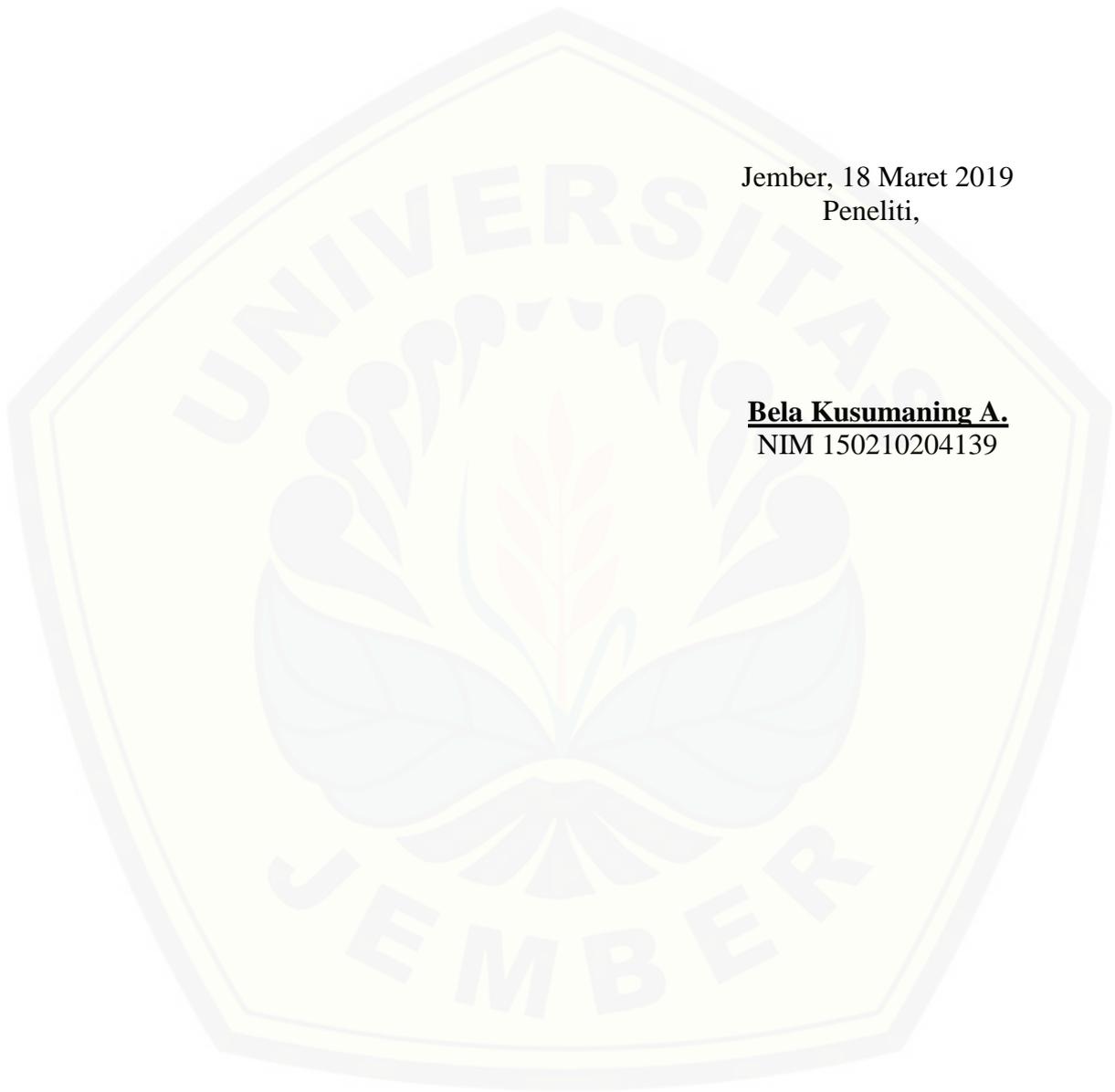
- Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan dongeng yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional yang telah disiapkan oleh guru dan siswa yang lain mendengarkan.
- Siswa dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang dongeng yang telah dibacakan.
- Guru mengenalkan permainan egrang dari tempurung kelapa yang terdapat dalam dongeng “Beruang yang Jujur”.
- Siswa diminta untuk mengerjakan soal di LKPD berbasis permainan tradisional.
- Siswa diminta mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam LKPD berbasis permainan tradisional.
- Guru mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi tentang pecahan dari isi teks.
- Siswa mengamati gambar tempurung kelapa dan sebuah tongkat untuk menentukan nilai pecahan .

- Siswa menemukan konsep pecahan dari tempurung kelapa dan sebuah tongkat.
 - Guru membimbing siswa menuliskan lambang pecahan .
 - Siswa diminta untuk mengerjakan soal di LKPD berbasis permainan tradisional.
 - Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan menggunakan egrang tempurung kelapa.
 - Guru membagi siswa dalam 6 kelompok.
 - Di dalam permainan siswa diminta mencari gambar pecahan dan mencocokkannya dengan lambang bilangan yang terdapat dalam kotak dan memasangkannya di papan yang telah di sediakan secara bergantian
 - Setiap kelompok nanti akan menggunakan egrang dari tempurung kelapa untuk mencapai kotak yang berisi gambar dan lambang bilangan pecahan.
 - Siswa yang berhasil menemukan 3 pasang gambar pecahan dan lambangnya adalah pemenangnya.
 - Setelah melakukan permainan siswa diminta untuk mengingat suara yang ditimbulkan saat memakai egrang.
 - Kemudian guru menjelaskan tentang bunyi kuat dan bunyi lemah.
 - Guru memiminta siswa untuk berdiskusi secara berkelompok dan mengerjakan soal yang terdapat LKPD berbasis permainan tradisional.
 - Siswa diminta untuk menuliskan hasil diskusi di LKPD berbasis permainan tradisional.
3. Kegiatan Penutup (5 menit)
- Mengulang sekilas mengenai apa saja yang dipelajari bersama.
 - Siswa bersama guru menentukan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.
 - Siswa mendengarkan pemantapan konsep yang disampaikan oleh guru tentang kebersamaan.

- Guru bertanya kepada siswa, apakah sudah memahami materi pelajaran. Apakah mereka senang pada pembelajaran tersebut.
- Siswa berdoa bersama-sama.
- Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru.

Jember, 18 Maret 2019
Peneliti,

Bela Kusumaning A.
NIM 150210204139



Lampiran 1. Materi

Setelah mendengarkan dongeng ayah, Fitri meminta dibuatkan egrang dari tempurung kelapa. Sebelum membuat egrang dari tempurung kelapa ayah dan Fitri mencari kelapa yang sudah tua. Setelah menemukan kelapa, kelapa itu dibersihkan dari serabutnya dan dibelah menjadi 2 bagian sama besar. Kemudian isi kelapa dihilangkan dan bagian luar tempurung dihaluskan dengan amplas. Di bagian atas tempurung yang tidak terlalu keras, tepat di tengah dilubangi dengan menggunakan paku. Setelah selesai dilubangi barulah dipasang tali dari tempurung satu ke tempurung lainnya. Tali diikat di bawah kedua tempurung.

Perhatikan gambar berikut!



Satu kelapa ini dibelah menjadi dua bagian sama besar. Setiap bagian dinyatakan dengan pecahan setengah.

$\frac{1}{2}$ dibaca seper dua atau satu per dua

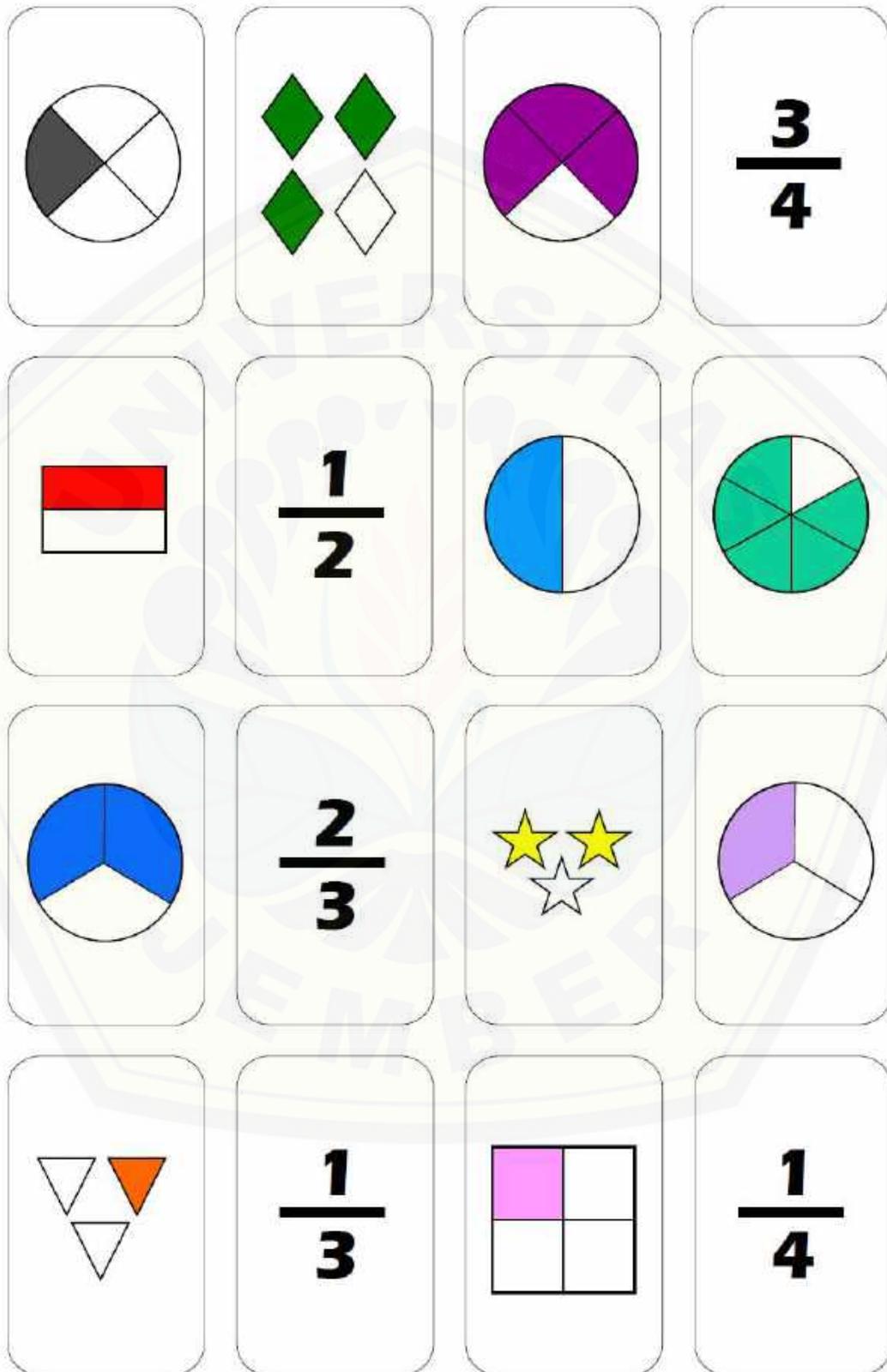
Permainan Tradisional

Egrang Tempurung Kelapa



Permainan ini adalah permainan yang dimainkan secara beregu atau perorangan, dan biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan pulu-pulu ini menggunakan tempurung kelapa dan tali dalam memainkannya. Permainan ini juga dikenal dengan sebutan Egrang dari tempurung kelapa.

Lampiran 2. Media



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Sumpersari 03
Kelas/Semester : II/2
Tema : 7/Kebersamaan
Sub Tema : 1/Kebersamaan di Rumah
Alokasi Waktu : 90 menit
Pembelajaran : 2
Hari, Tanggal : Senin, 18 Maret 2019

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**PJOK**

- 3.7 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.

- 4.7 Mempraktikan penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.

Bahasa Indonesia

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

PPKn:

- 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.
- 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

C. Indikator

PJOK

- 3.7.1 Mengidentifikasi prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, dalam permainan “Kucing dan Tikus” dengan benar.
- 4.7.1 Berlatih dalam penggunaan gerak dasar lokomotor dalam permainan “Kucing dan Tikus” dalam aktivitas air dengan benar.
- 4.7.2 Mempraktikkan penggunaan gerak dasar lokomotor dalam permainan “Kucing dan Tikus” dalam aktivitas air dengan benar.

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Menguraikan sikap hidup rukun dari sebuah dongeng binatang (fabel).
- 4.8.1 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) dengan bahasanya sendiri.

PPKn

- 3.3.1 Memahami jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.

3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.

4.3.1 Menyebutkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

4.3.2 Mempresentasikan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati gambar siswa dapat mengetahui gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dalam bentuk permainan “Kucing dan Tikus” dengan benar.
2. Setelah mendengarkan dongeng tentang “Seruling Emas”, siswa dapat memahami isi dongeng fabel dengan benar.
3. Setelah mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat mengelompokkan jenis rambut siswa dengan benar.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat memahami perbedaan karakteristik individu di sekolah dengan baik.

E. Karakter yang Diharapkan

1. Karakter berani dengan menceritakan kembali dongeng binatang di depan kelas.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui presentasi di depan kelas.
3. Karakter jujur ditanamkan melalui proses mengerjakan tugas yang di berikan.
4. Karakter kerjasama ditanamkan melalui diskusi kelompok.

F. Materi Pelajaran

1. Permainan Kucing dan Tikus
2. Jenis Karakter Individu

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (5 menit)

- Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru mengabsen kehadiran siswa di kelas II.
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa.
- Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu “Kebersamaan”.
- Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang kebersamaan.
- Guru membuka kegiatan dengan bertanya jawab tentang Kebersamaan di rumah.

Misalnya :

- Apa saja contoh kebersamaan di rumah?
- Apakah kalian pernah bermain permainan tradisional?
- Apa saja permainan tradisional yang pernah kalian mainkan bersama teman mu di rumah?
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar Ratih dan teman-temannya yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional.

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
 - Apa yang dilakukan Ratih bersama teman?
 - Permainan apa yang dilakukan Ratih?
 - Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.
 - Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar gerakan yang terdapat di dalam gambar.
 - Siswa mempraktikkan gambar berbagai gerakan untuk melakukan permainan “Kucing dan Tikus”.
 - Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan yang terdapat dalam gambar dengan benar, siswa melakukan permainan “Kucing dan Tikus”
 - Setelah selesai melakukan permainan guru meminta salah satu siswa untuk membacakan dongeng yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional yang telah disiapkan oleh guru dan siswa yang lain mendengarkan.
 - Siswa dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang dongeng yang telah dibacakan.
 - Guru menanyakan permainan apa yang terdapat dalam dongeng “Seruling Emas”.
 - Setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal di LKPD berbasis permainan tradisional.
 - Guru meminta siswa untuk berdiskusi secara berkelompok dan mengamati teks bacaan yang terdapat LKPD berbasis permainan tradisional.
 - Siswa diminta untuk menuliskan hasil diskusi di LKPD berbasis permainan tradisional.
3. Kegiatan Penutup (5 menit)
- Mengulang sekilas mengenai apa saja yang dipelajari bersama.

- Siswa bersama guru menentukan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.
- Siswa mendengarkan pemantapan konsep yang disampaikan oleh guru tentang kebersamaan.
- Guru bertanya kepada siswa, apakah sudah memahami materi pelajaran. Apakah mereka senang pada pembelajaran tersebut.
- Siswa berdoa bersama-sama.
- Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru.

Jember, 18 Maret 2019
Peneliti,

Bela Kusumaning A.
NIM 150210204139

Lampiran 1. Materi

Permainan Tradisional

Kucing-kucingan/ Kucing dan Tikus



Kucing-kucingan merupakan salah satu permainan tradisional masyarakat Jawa. Permainan ini juga sering disebut Kus-kusan atau Alih Lintang. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan ini hanya membutuhkan halaman yang luas untuk bermain.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Sumpersari 03
Kelas/Semester : II/2
Tema : 7/Kebersamaan
Sub Tema : 1/Kebersamaan di Rumah
Alokasi Waktu : 90 menit
Pembelajaran : 3
Hari, Tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**PPKn:**

- 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.
- 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

Bahasa Indonesia

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Matematika

- 3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

C. Indikator**PPKn**

- 3.3.1 Memahami jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.
- 3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.
- 4.3.1 Menyebutkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.
- 4.3.2 Mempresentasikan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Menguraikan sikap hidup rukun dari sebuah dongeng binatang (fabel).
- 4.8.1 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) dengan bahasanya sendiri.

Matematika

- 3.7.1 Menyimpulkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

- 4.7.1 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang sesuai dengan bagian dari suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati isi teks siswa dapat memahami perbedaan karakteristik setiap individu dengan cermat.
2. Setelah mendengarkan dongeng tentang “Kelinci dan Landak”, siswa dapat memahami isi dongeng fabel dengan benar.
3. Setelah memperhatikan gambar tongkat dan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan, menuliskan dan menentukan pecahan dengan benar.

E. Karakter yang Diharapkan

1. Karakter berani dengan menceritakan kembali dongeng binatang di depan kelas.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui presentasi di depan kelas.
3. Karakter jujur ditanamkan melalui proses mengerjakan tugas yang di berikan.
4. Karakter kerjasama ditanamkan melalui diskusi kelompok.

F. Materi Pelajaran

1. Pecahan
2. Keberagaman individu

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (5 menit)
 - Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

- Guru mengabsen kehadiran siswa di kelas II.
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa.
- Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu “Kebersamaan”.
- Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang kebersamaan.
- Guru membuka kegiatan dengan bertanya jawab tentang Kebersamaan di rumah.

Misalnya :

- Apa saja contoh kebersamaan di rumah?
- Apakah kalian pernah bermain permainan tradisional?
- Apa saja permainan tradisional yang pernah kalian mainkan bersama teman mu di rumah?
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru membimbing siswa untuk mengamati teks bacaan yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
 - Kegiatan apa saja yang dilakukan Lala dan Joni?
 - Gambar apakah yang kamu temukan?
- Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.
- Guru membimbing siswa mencari informasi tentang warna kesukaan, siswa menuliskan nama sesuai dengan warna yang disukai.
- Siswa membuat daftar hasil pengamatan tentang warna kesukaan siswa di kelas.

- Siswa menentukan warna yang paling banyak disukai dan warna yang paling sedikit disukai siswa serta warna yang tidak dipilih.
 - Guru meminta siswa untuk bergantian membacakan dongeng tentang “Kelinci dan Landak” yang terdapat dalam LKPD berbasis permianan Tradisional.
 - Siswa dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang dongeng yang telah dibacakan.
 - Siswa diminta untuk mengerjakan soal di LKPD berbasis permainan tradisional.
3. Kegiatan Penutup (5 menit)
- Mengulang sekilas mengenai apa saja yang dipelajari bersama.
 - Siswa bersama guru menentukan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.
 - Siswa mendengarkan pementapan konsep yang disampaikan oleh guru tentang kebersamaan.
 - Guru bertanya kepada siswa, apakah sudah memahami materi pelajaran. Apakah mereka senang pada pembelajaran tersebut.
 - Siswa berdoa bersama-sama.
 - Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru.

Jember, 19 Maret 2019
Peneliti,

Bela Kusumaning A.
NIM 150210204139

Lampiran 1. Materi Permainan Tradisional

1. Gasing



Permainan gasing ini memiliki beragam bentuk, ada yang bulat lonjong, kerucut, silinder, dan juga yang berbentuk seperti piring terbang. Permainan ini memiliki nama yang berbeda dari setiap daerah ada yang menyebutnya Panggal, Pukang, Begasing, Apiong, Mahule, Kekehan, Paki, dan Magasing.

2. Entik

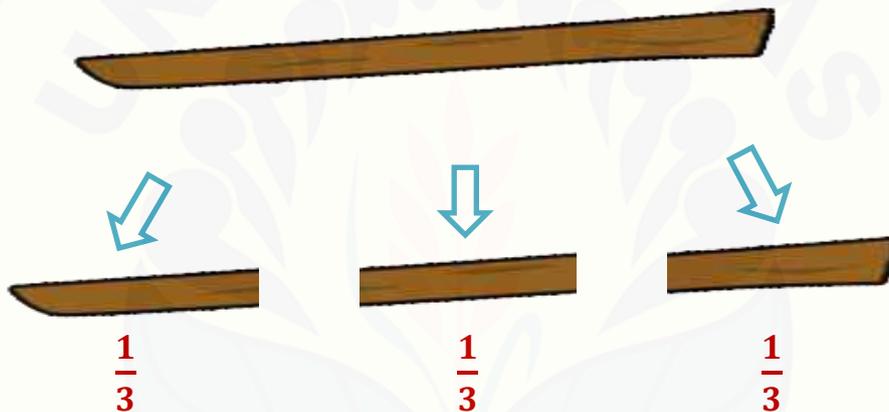


Permainan benthik ini memiliki banyak nama dari berbagai daerah, seperti Enthik, Gatrik/ tokle, Kebon Awi, Maen Kelar, Pathil Lele, Patuk Lele, Gepuk Lele, Pentheng, Jentik, Lontheakan dan Maccuke. Permainan ini adalah permainan mencungkit kayu atau rotan dari liang. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok. Alat yang digunakan biasanya berupa dua buah kayu, satu kayu berukuran lebih kecil dari kayu yang digunakan sebagai pemukul.

Matematika

Dalam dongeng di atas Kelinci dan Landak bermain enthik. Dalam dongeng tersebut Kelinci memotong tongkat ke 2 menjadi 3 bagian sama panjang dan sama besar. Satu bagian tongkat dari tiga buah tongkat menunjukkan pecahan

$$\frac{1}{3}$$



Kayu dipotong menjadi 3 bagian sama besar. 1 potongan dapat dinyatakan dengan pecahan sepertiga.

$\frac{1}{3}$ dibaca sepertiga atau satu pertiga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Sumpersari 03
Kelas/Semester : II/2
Tema : 7/Kebersamaan
Sub Tema : 1/Kebersamaan di Rumah
Alokasi Waktu : 90 menit
Pembelajaran : 4
Hari, Tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**Matematika**

- 3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

- 4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia

- 3.9 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.9 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

PPKn:

- 3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.
- 4.4 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

C. Indikator

Matematika

- 3.7.1 Menyimpulkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7.1 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang sesuai dengan bagian dari suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia

- 3.8.2 Menguraikan sikap hidup rukun dari sebuah dongeng binatang (fabel).
- 4.8.2 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) dengan bahasanya sendiri.

PPKn

- 3.3.1 Memahami jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.
- 3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.

4.3.1 Menyebutkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

4.3.2 Mempresentasikan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memperhatikan gambar permainan gobag sodor dan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan, menuliskan dan menentukan pecahan dengan benar.
2. Setelah mendengarkan dongeng tentang “Kera yang Baik Hati”, siswa dapat memahami isi dongeng fabel dengan benar.
3. Setelah mencermati isi teks siswa dapat memahami perbedaan karakteristik setiap individu dengan cermat.

E. Karakter yang Diharapkan

1. Karakter berani dengan menceritakan kembali dongeng binatang di depan kelas.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui presentasi di depan kelas.
3. Karakter jujur ditanamkan melalui proses mengerjakan tugas yang di berikan.
4. Karakter kerjasama ditanamkan melalui diskusi kelompok.

F. Materi Pelajaran

1. Pecahan
2. Keberagaman karakteristik individu

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (5 menit)

- Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru mengabsen kehadiran siswa di kelas II.
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa.
- Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu “Kebersamaan”.
- Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang kebersamaan.
- Guru membuka kegiatan dengan bertanya jawab tentang Kebersamaan di rumah.

Misalnya :

- Apa saja contoh kebersamaan di rumah?
- Apakah kalian pernah bermain permainan tradisional?
- Apa saja permainan tradisional yang pernah kalian mainkan bersama teman mu di rumah?
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar Ega dan teman-temannya yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
 - Apa yang dilakukan Ega bersama teman-temannya?
 - Permainan apa yang dilakukan Ega dan teman-temannya?

- Guru mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi tentang pecahan dari isi teks.
- Siswa mengamati gambar permainan gobak sodor untuk menentukan nilai pecahan .
- Siswa menemukan konsep pecahan dari permainan gobak sodor.
- Guru membimbing siswa menuliskan lambang pecahan .
- Siswa diminta untuk mengerjakan soal di LKPD berbasis permainan tradisional.
- Setelah selesai mengerjakan soal, siswa diminta untuk mendengarkan dongeng “Kera yang Baik Hati” yang dibacakan oleh guru di depan kelas.
- Siswa dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang dongeng yang telah dibacakan.
- Kemudian siswa diminta untuk menulis kembali dongeng yang telah dibacakan dengan menggunakan bahasa sendiri.
- Setelah selesai guru meminta siswa untuk mencermati teks yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
 - Apakah kegiatan yang dilakukan di rumah Ega?
- Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi tentang kegiatan agama apa saja yang dilakukan bersama keluarga dan kegiatan apa yang dilakukan teman yang berbeda agama.
- Guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang sikap terhadap teman yang memiliki perbedaan agama.
- Sikap yang perlu ditanamkan adalah toleransi antara umat beragama, saling menghormati, dan saling tolong-menolong.

3. Kegiatan Penutup (5 menit)

- Mengulang sekilas mengenai apa saja yang dipelajari bersama.
- Siswa bersama guru menentukan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.
- Siswa mendengarkan pemantapan konsep yang disampaikan oleh guru tentang kebersamaan.
- Guru bertanya kepada siswa, apakah sudah memahami materi pelajaran. Apakah mereka senang pada pembelajaran tersebut.
- Siswa berdoa bersama-sama.
- Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru.

Jember, 19 Maret 2019
Peneliti,

Bela Kusumaning A.
NIM 150210204139

Lampiran 1. Materi**Permainan Tradisional****1. Gobak Sodor**

Gobak sodor memiliki banyak variasi nama dari berbagai daerah seperti Galah Asin, Blak Sodor, Galasin, Selodor, Kucing-kucingan, Sodoran, Adang-adangan, Nakaminak Lek, Main Galah, Asin Naga, Hadang, dan Calabur. Permainan ini membutuhkan dua regu/ kelompok. Dalam melakukan permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas karena harus membuat garis-garis persegi empat sebagai batas permainan.

2. Egrang

Egrang merupakan permainan yang mengutamakan keberanian pemainnya. Permainan ini terbuat dari 2 batang bambu yang ukurannya setinggi tubuh pemainnya, bisa juga dibuat setinggi yang dikehendaki. Di sulawesi tengah egrang disebut dengan Tilako Ndate.

Matematika

Hari minggu Ega dan teman-temannya akan bermain gobak sodor. Ega membuat sebuah persegi yang dibagi menjadi empat bagian. Ega dan temannya yang lain dibagi menjadi dua kelompok. Pemain yang berjaga bersiap di garis yang ditentukan. Penjaga hanya bisa bergerak sepanjang garis, sedangkan pemain harus melewati setiap kotak dan penjaga garis tanpa tersentuh penjaga garis.

Perhatikan bahwa setiap bagian persegi dalam permainan ini menunjukkan $\frac{1}{4}$. $\frac{1}{4}$ dibaca seperempat atau satu per empat yang berarti 1 bagian dari 4 persegi kecil.

PPKn

Hari Besar Keagamaan di Indonesia

1. Hari raya keagamaan Agama Islam

Tanggal	Perayaan
1 Muharam	Tahun Baru Hijriyah
12 Robiul Awal	Maulid Nabi Muhammad
27 Rajab	Isra' Mi'raj
17 Ramadan	Nuzulul Quran
1 syawal	Idul Fitri
10 Dzulhijjah	Idul Adha

2. Hari raya keagamaan Agama Kristen Protestan

- Natal
- Kenaikan Yesus
- Jumat Agung
- Pentakosta
- Paskah

3. Hari raya keagamaan Agama Katolik

Tanggal	Perayaan
Minggu Akhir November	Adven
25 Desember	Natal/ Kelahiran Yesus
6 Januari	Epifani/ Teofani

Tanggal	Perayaan
Kamis akhir Maret hingga minggu kedua april	Kamis Putih
Jumat akhir Maret hingga minggu kedua april	Jumat agung/ Kematian Yesus
Sabtu akhir Maret hingga minggu kedua April	Sabtu Suci
Sabtu akhir Maret hingga minggu kedua April	Paskah/ Kebangkitan Yesus
Kamis minggu ketiga Mei hingga minggu pertama Juni	Kenaikan Yesus
Kamis minggu pertama hingga ketiga Juni	Pentakosta/ Penurunan Roh Kudus

4. Hari raya keagamaan Agama Hindu

- Siwa Ratri
- Nyepi
- Saraswati
- Ngembak Geni
- Pagerwesi
- Kuningan
- Thaipusam
- Deepavali
- Tawur Kesanga
- Galungan

5. Hari raya keagamaan Agama Buddha

- Waisak
- Khatina
- Maghpuja
- Ulambana

- Asadha

6. Hari raya keagamaan Agama Kong Hu Cu

Tanggal	Perayan
1 Cia Gwee	Tahun Baru Imlek
9 Cia Gwee	King Thi Kang
5 Cia Gwee	Cap Go Meh
18 Ji Gwee	Wafat Nabi Konghucu
4/5 April	Cheng Beng
5 Go Gwee	Peh Cun
7 Ji Gwee	Khwee Sing
15 Ji Gwee	Arwah Leluhur
15 Peh Gwee	Sembahyang Tiong Chiu
27 Peh Gwee	Lahir Nabi Konghucu
15 Cap Gwee	Sembahyang Besar bagi Malaikat Bumi
21/22 Desember	Genta Rohani
24 Cap Ji Gwee	Malaikat Dapur Naik
29 Cap Ji Gwee	Sembahyang kepada Leluhur
1/15 setiap bulan imlek	Sembahyang kepada Kemuliaan Tuhan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Sumpersari 03
Kelas/Semester : II/2
Tema : 7/Kebersamaan
Sub Tema : 1/Kebersamaan di Rumah
Alokasi Waktu : 120 menit
Pembelajaran : 5
Hari, Tanggal : Senin, 25 Maret 2019

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**PJOK**

- 3.7 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.

- 4.7 Mempraktikan penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.

Bahasa Indonesia

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

PPKn:

- 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.
- 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

C. Indikator

PJOK

- 3.7.1 Mengidentifikasi prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, dalam permainan “Ular Naga” dengan benar.
- 4.7.1 Berlatih dalam penggunaan gerak dasar lokomotor dalam permainan “Ular Naga” dalam aktivitas air dengan benar.
- 4.7.2 Mempraktikkan penggunaan gerak dasar lokomotor dalam permainan “Ular Naga” dalam aktivitas air dengan benar.

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Menguraikan sikap hidup rukun dari sebuah dongeng binatang (fabel).
- 4.8.1 Menceritakan kembali dongeng binatang (fabel) dengan bahasanya sendiri.

PPKn

- 3.3.1 Memahami jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.
- 3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.

4.3.1 Menyebutkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

4.3.2 Mempresentasikan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati gambar siswa dapat mengetahui gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dalam bentuk permainan “Ular Naga” dengan dengan benar.
2. Setelah mendengarkan dongeng tentang “Bruang yang Jujur”, siswa dapat menuliskan kembali isi dongeng menggunakan bahasanya sendiri dengan benar.
3. Setelah mencermati isi teks siswa dapat memahami perbedaan karakteristik setiap individu dengan cermat.

E. Karakter yang Diharapkan

1. Karakter berani dengan menceritakan kembali dongeng binatang di depan kelas.
2. Karakter percaya diri ditanamkan melalui presentasi di depan kelas.
3. Karakter jujur ditanamkan melalui proses mengerjakan tugas yang di berikan.
4. Karakter kerjasama ditanamkan melalui diskusi kelompok.

F. Materi Pelajaran

1. Kebersamaan di rumah
2. Perbedaan karakteristik individu

G. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Scientific*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (5 menit)

- Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru mengabsen kehadiran siswa di kelas II.
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa.
- Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu “Kebersamaan”.
- Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang kebersamaan.
- Guru membuka kegiatan dengan bertanya jawab tentang Kebersamaan di rumah.

Misalnya :

- Apa saja contoh kebersamaan di rumah?
- Apakah kalian pernah bermain permainan tradisional?
- Apa saja permainan tradisional yang pernah kalian mainkan bersama teman mu di rumah?
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kegiatan Inti (110 menit)

- Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar kegiatan Dias dan teman-temannya yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
 - Apa yang dilakukan Dias bersama teman?
 - Permainan apa yang dilakukan Dias?

- Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.
 - Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar gerakan yang terdapat di dalam gambar.
 - Siswa mempraktikkan gambar berbagai gerakan untuk melakukan permainan “Ular Naga”.
 - Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan yang terdapat dalam gambar dengan benar, siswa melakukan permainan “Ular Naga” di luar kelas.
 - Setelah selesai melakukan permainan guru meminta salah satu siswa untuk membacakan kembali dongeng “Beruang yang Jujur” yang terdapat di dalam LKPD berbasis permainan tradisional
 - Setelah itu siswa diminta untuk menuliskan kembali dongeng yang telah dibaca.
 - Kemudian guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas untuk membacakan dongeng yang telah ditulis.
 - Guru meminta siswa untuk berdiskusi secara berkelompok dan mengamati teks bacaan tentang perbedaan kegemaran yang terdapat LKPD berbasis permainan tradisional.
 - Siswa diminta untuk menuliskan hasil diskusi di LKPD berbasis permainan tradisional.
3. Kegiatan Penutup (5 menit)
- Mengulang sekilas mengenai apa saja yang dipelajari bersama.
 - Siswa bersama guru menentukan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran.
 - Siswa mendengarkan pementapan konsep yang disampaikan oleh guru tentang kebersamaan.
 - Guru bertanya kepada siswa, apakah sudah memahami materi pelajaran. Apakah mereka senang pada pembelajaran tersebut.
 - Siswa berdoa bersama-sama.

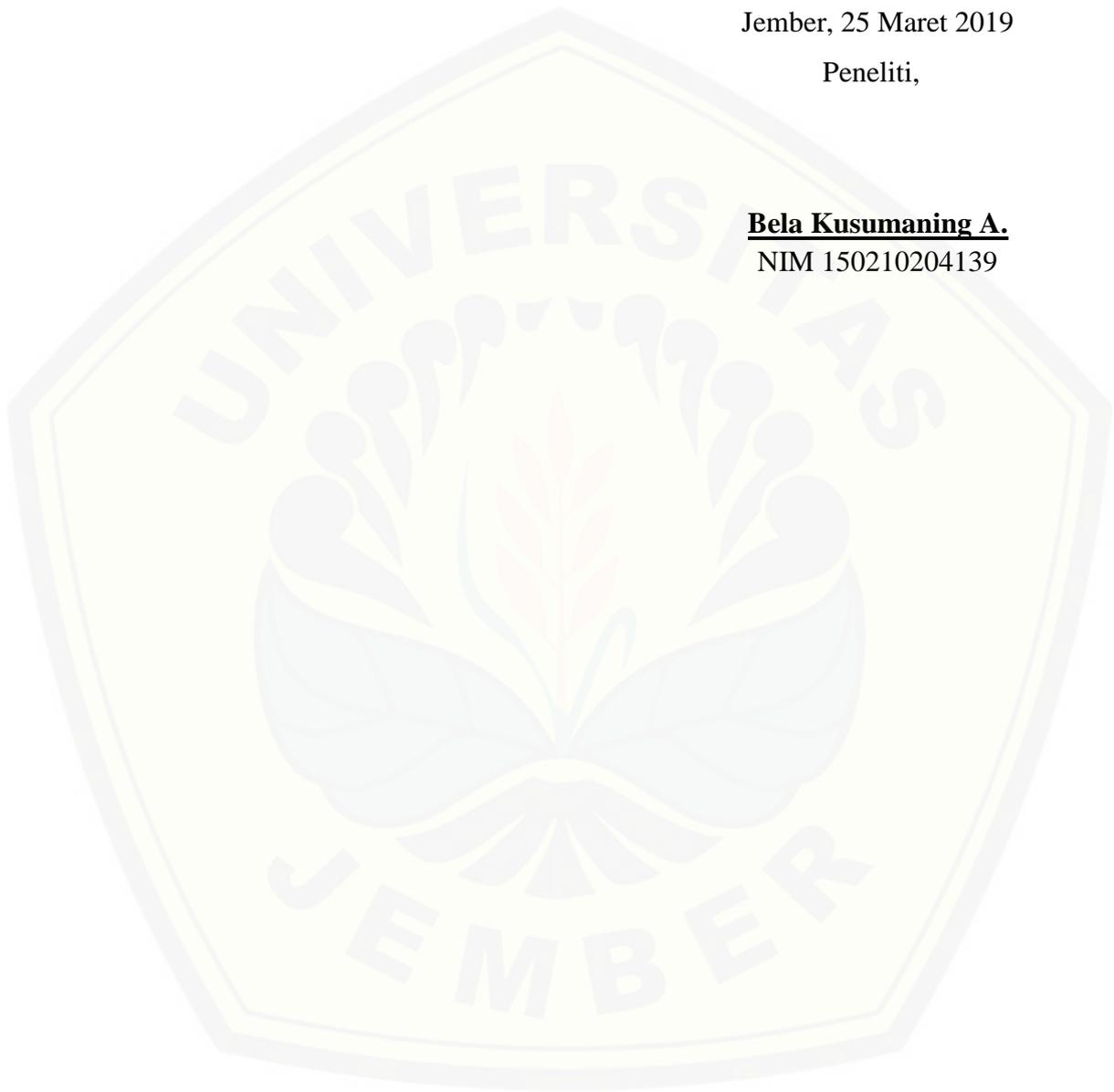
- Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru.

Jember, 25 Maret 2019

Peneliti,

Bela Kusumaning A.

NIM 150210204139



Lampiran 1. Materi
Permainan Tradisional
Ular Naga



Permainan ini memiliki banyak nama dari berbagai daerah seperti Sleboran, Sepur-sepuran, Wak-wak gung, Jamuran, dan masih banyak lagi. Permainan ini terdiri dari regu/ kelompok dan masing-masing kelompok diberi nama sesuai dengan kelompoknya. Ketika memainkannya, permainan ini diiringi dengan lagu “Ular Naga”.

Lampiran D. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar

Tema : 7. Kebersamaan
 Sub Tema : 1. Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Jumlah Soal : 30 Butir Soal Obyektif

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang				No. Soal	Skor
			Kemampuan					
			C1	C2	C3	C4		
Bahasa Indonesia	3.9 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menyebutkan informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun.	√				2, 9, 21, 22, 25, 26, 30	Benar = 1 Salah = 0
		3.8.2 Mengidentifikasi isi dongeng (fabel) tentang sikap hidup rukun.	√				4, 10, 11,	Benar = 1 Salah = 0
Matematika	3.8 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan	3.7.1 Membedakan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ dengan		√			1, 29	Benar = 1 Salah = 0

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang				No. Soal	Skor
			Kemampuan					
			C1	C2	C3	C4		
	menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	menggunakan benda konkret.						
		3.7.2 Menentukan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ dengan menggunakan benda konkret.			√	5, 13, 18, 24, 27	Benar = 1 Salah = 0	
SBdP	3.3 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.	3.3.1 Memahami kuat lemah pada lagu secara cermat.		√		7, 8, 16, 19, 23, 25	Benar = 1 Salah = 0	
PPKn	3.5 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	3.4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis keragaman karakteristik individu.	√			3, 17, 20,	Benar = 1 Salah = 0	
		3.4.2 Memahami keberagaman karakteristik individu.		√		12, 15, 26,	Benar = 1 Salah = 0	

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang				No. Soal	Skor
			Kemampuan					
			C1	C2	C3	C4		
PJOK	3.8 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.	3.8.1 Memahami penggunaan gerak dasar dalam permainan.		√			6, 14, 28	Benar = 1 Salah = 0

Lampiran E. Soal Tes Hasil Belajar

TES HASIL BELAJAR
Tema 7 “Kebersamaan”
Sub Tema 1 “Kebersamaan di Rumah”

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan gambar berikut ini!



Pada permainan di atas terdapat garis yang berbentuk persegi panjang, setiap bagian persegi dalam permainan ini menunjukkan pecahan.....

- | | |
|------------------|------------------|
| a. $\frac{1}{3}$ | c. $\frac{1}{4}$ |
| b. $\frac{1}{2}$ | d. $\frac{2}{5}$ |
2. Bacalah penggalan fabel “Beruang yang Jujur” berikut!

Disebuah hutan tinggalah berbagai macam hewan, ada Kelinci, Kura-Kura, Rusa, Beruang, Musang, Gajah, Harimau, dan masih banyak hewan yang tinggal disana. Suatu hari Kelinci, Musang, dan Kera sedang bermain egrang dari tempurung kelapa. Mereka bermain dengan gembira. Kemudian datanglah Beruang.

Tokoh yang bermain egrang dari tempurung kelapa dalam fabel “Beruang yang Jujur” adalah.....

- a. Kelinci, Landak, Harimau, dan Rusa
- b. Kelinci, Musang, Kera, dan Beruang
- c. Rusa, Beruang, Gajah, dan Kura-kura
- d. Landak, Gajah, Musang, dan Kelinci

3. Eris sedang bermain di rumah Shalma. Eris dan Shalma berbeda agama. Shalma akan melaksanakan sholat dzuhur bersama keluarga di rumah. Sikap Eris yang tepat adalah.....
 - a. Melarang Shalma melaksanakan ibadah bersama keluarga
 - b. Ribut saat Shalma dan keluarga melaksanakan ibadah
 - c. Mempersilahkan Shalma melaksanakan ibadah bersama keluarga
 - d. Ikut melaksanakan ibadah bersama Shalma dan keluarga
4. Bacalah penggalan fabel “Kelinci dan Landak” berikut!

Di suatu Hutan yang indah ada seekor Landak yang kesepian, dia merasa tidak memiliki teman. Binatang lain tidak mau berteman dengannya karena duri-duri yang ada ditubuhnya. Suatu hari ada Kelinci yang datang menyapa.

Kelinci : “Hei kelinci, sedang apa kamu disini?”

Landak : “Aku sedang menunggu binatang yang mau aku ajak bermain, tapi kurasa semua binatang disini tidak mau bermain denganku.”

Kelinci : “Kenapa kamu bicara seperti itu?”

Landak : “Iya, karena semua binatang takut tertusuk duriku.”

Kelinci : “Benarkah? Kalau begitu aku akan bermain dengan mu.”

Penyebab landak tidak memiliki teman adalah.....

- a. Duri-duri ditubuhnya
 - b. Karena Kelinci tidak mau berteman dengannya
 - c. Landak yang sombong
 - d. Landak yang jahat pada kelinci
5. Perhatikan gambar pita berikut!



Ega memiliki sehelai pita. Kemudian, pita itu dipotong menjadi 4 potongan sama panjang. Potongan itu diberikan pada Shalma, Ratih, Novi dan Dias. Setiap anak mendapatkan....bagian.

- | | |
|------------------|------------------|
| c. $\frac{1}{3}$ | c. $\frac{1}{4}$ |
| d. $\frac{1}{2}$ | d. $\frac{2}{5}$ |

6. Perhatikan gambar berikut!



Posisi anak-anak pada gambar di atas termasuk posisi.....

- | | |
|---------------|--------------|
| a. Berjongkok | c. Berjajar |
| b. Berbaris | d. Melingkar |

Perhatikan penggalan lagu “Selamat Pagi” dengan berirama 2/4 berikut.

Penggalan lagu untuk menjawab sola nomor 7 dan 8.

$\overline{2\ 3} \mid 4\ 6 \mid \overline{6\ 5\ 4} \mid 3\ 5 \mid 1$

se-la - mat pa - gi kakek dan ne-nek

7. Syair lagu yang setiap dinyanyikan selama setengah ketukan yaitu.....
- | | |
|----------------------|---------------------|
| a. Mat, gi, dan, nek | c. Se, la, ka, kek |
| b. Pa, gi, ka, nek | d. La, mat, dan, ne |
8. Nada 6 (la) dan 1 (do) pada lagu dinyanyikan selama....ketukan
- | | |
|---------|-------------|
| a. Dua | c. Setengah |
| b. Tiga | d. Satu |

Bacalah penggalan fabel “Seruling Emas” berikut. Penggalan fabel untuk menjawab no 9, 10 dan 11.

Sayup sayup terdengar suara merdu. Suara seruling itu pun terdengar oleh Kura kura yang sedang bermalas malasan duduk mengantuk, dalam hati Kura-kura berfikir,

”Suara apa itu, suaranya terdengar aneh?”.

Kemudian Kura-kura bangkit dari duduknya.berjalan menuju sumber suara tersebut. Lama sekali berjalan sambil tidak henti-hentinya berfikir,

“Suara apa itu, kenapa semakin lama semakin indah sekali”.

Saat suara itu semakin dekat di intipnya dari balik semak-semak ternyata itu bunyi seruling emas yang dimainkan si Kera kecil. Si Kera keci tidak menyadari bahwa dia sedang diintip dari balik semak oleh Kura-kura. Saat si Kera kecil sadar diintip dia terkejut sambil loncat menjauh.

9. Tokoh pada fabel yang memiliki seruling emas adalah.....
- a. Gajah
 - b. Beruang
 - c. Kucing
 - d. Kera kecil
10. Kera kecil terlihat sedih dan memutuskan untuk pergi karena.....
- a. Terus diolok teman keranya
 - b. Dia sombong
 - c. Tidak punya teman
 - d. Diusir kawan Kera
11. Kura-kura bangkit dari duduknya karena mendengar sebuah suara dari.....
- a. Gitar Jerapah
 - b. Seruling emas
 - c. Hujan
 - d. Ombak pantai
12. Restu dan Ratih berbeda agama. Saat bermain, Ratih terjatuh. Restu sebaiknya....Ratih.
- a. Menolong
 - b. Meninggalkan
 - c. Menertawakan
 - d. Mengejek
13. Lambang bilangan pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca.....
- a. Setengah
 - b. Sepertiga
 - c. Seperempat
 - d. Satu pertiga
14. Perhatikan gambar berikut!



Dalam permainan di atas dua anak berperan sebagai *induk* dan *gerbang*. Sedangkan anak-anak lain membentuk....dengan memegang ujung baju.

- a. Lingkaran
- b. Menyamping
- c. Persegi
- d. Barisan

15. Shalma gemar menari, dan Ega gemar menggambar. Suatu sore Shalma sedang latihan menari. Ega yang memiliki kegemaran yang berbeda datang ke rumah Shalma. Sikap Ega kepada Shalma yang memiliki kegemaran yang berbeda adalah.....
- Saling mencemooh
 - Saling mengejek
 - Saling menghormati
 - Saling bermusuhan
16. Gelas yang dipukul menggunakan sendok dengan lemah menghasilkan bunyi.....
- Bunyi kuat
 - Bunyi lemah
 - Bunyi sedang
 - Bunyi keras
17. Vito menyukai warna kuning. Ratih menyukai warna merah. Anggi menyukai warna biru. Ega menyukai warna merah. Anak yang menyukai warna yang sama adalah.....
- Vito dan Ratih
 - Ratih dan Anggi
 - Anggi dan Ega
 - Ratih dan Ega
18. Kelapa dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap bagian menunjukkan pecahan.....
- $\frac{1}{2}$
 - $\frac{1}{3}$
 - $\frac{1}{4}$
 - $\frac{2}{5}$
- 
19. Perhatikan penggalan lagu “Ayamku” dengan berirama $\frac{2}{4}$ berikut.
- 6 6 | 5 6 5 4 | 3 5 | 1 3 |
- liar - an di-ha la-man ru-mah In - duk
- Syair lagu yang setiap dinyanyikan selama satu ketukan yaitu.....
- Liar, an, di, ha
 - Di, ha, la, man
 - Liar, an, ru, mah
 - La, man, ru, mah

20. Perhatikan gambar berikut!



Anggi memiliki rambut.....

- | | |
|-------------|----------|
| a. Keriting | c. Ikal |
| b. Lurus | d. Halus |

Bacalah penggalan fabel “Kelinci dan Landak” berikut! Penggalan fabel ini untuk menjawab soal nomor 21 dan 22.

Kelinci : “Hei kelinci, sedang apa kamu disini?”
 Landak : “Aku sedang menunggu binatang yang mau aku ajak bermain, tapi kurasa semua binatang disini tidak mau bermain denganku.”
 Kelinci : “Kenapa kamu bicara seperti itu?”
 Landak : “Iya, karena semua binatang takut tertusuk duriku.”
 Kelinci : “Benarkah? Kalau begitu aku akan bermain denganmu.”
 Landak : “Kau mau bermain dengan ku? Apa kau tidak takut tertusuk duriku?”

21. Sifat kelinci pada fabel tersebut adalah.....

- | | |
|------------|--------------|
| a. Sombong | c. Baik hati |
| b. Malas | d. Kikir |

22. Tokoh yang diajak oleh kelinci untuk bermain adalah.....

- | | |
|------------|-----------|
| a. Beruang | c. Kucing |
| b. Landak | d. Musang |

23. Perhatikan penggalan lagu “Adikku Sayang” dengan berirama 2/4 berikut.

3 | 2 2 2 3 | 4 . | 3 2 3 4 | 5 . |

ra co - ba -lah te - ngok da-han dan ran-ting

Syair lagu “ra” dan “ting” masing-masing dinyanyikan selama....ketukan

- a. Empat
- b. Tiga
- c. Dua
- d. Satu

24. Perhatikan gambar tongkat di bawah ini!



Sebuah tongkat dipotong menjadi tiga bagian sama besar. Setiap potongan menunjukkan pecahan.....

- a. $\frac{1}{3}$
- b. $\frac{1}{2}$
- c. $\frac{1}{4}$
- d. $\frac{2}{5}$

Bacalah penggalan fabel “Beruang yang Jujur” berikut! Penggalan fabel ini untuk menjawab soal nomor 25 dan 26.

Beruang : “Boleh kah aku ikut bermain?”
 Musang : “Tentu saja boleh, tapi apa kamu punya egrang ini?”
 Beruang : “Aku tidak punya.” jawab beruang bersedih.
 Kera : “Kalau begitu pakailah punyaku dulu, aku mau mencari pisang dulu. Aku lapar.”

Kera pun memberikan egrang nya pada Beruang dan pergi mencari makanan di hutan. Beruang pun memainkan egrang milik Kera bersama Musang dan Kelinci dengan senang. Tapi tak berapa lama Beruang memakai egrang milik Kera, egrang itu pun pecah.

25. Tokoh yang meminjam egrang tempurung kelapa adalah.....

- a. Kura-kura
- b. Kancil
- c. Kera kecil
- d. Beruang

26. Sifat kera dalam fabel tersebut adalah.....

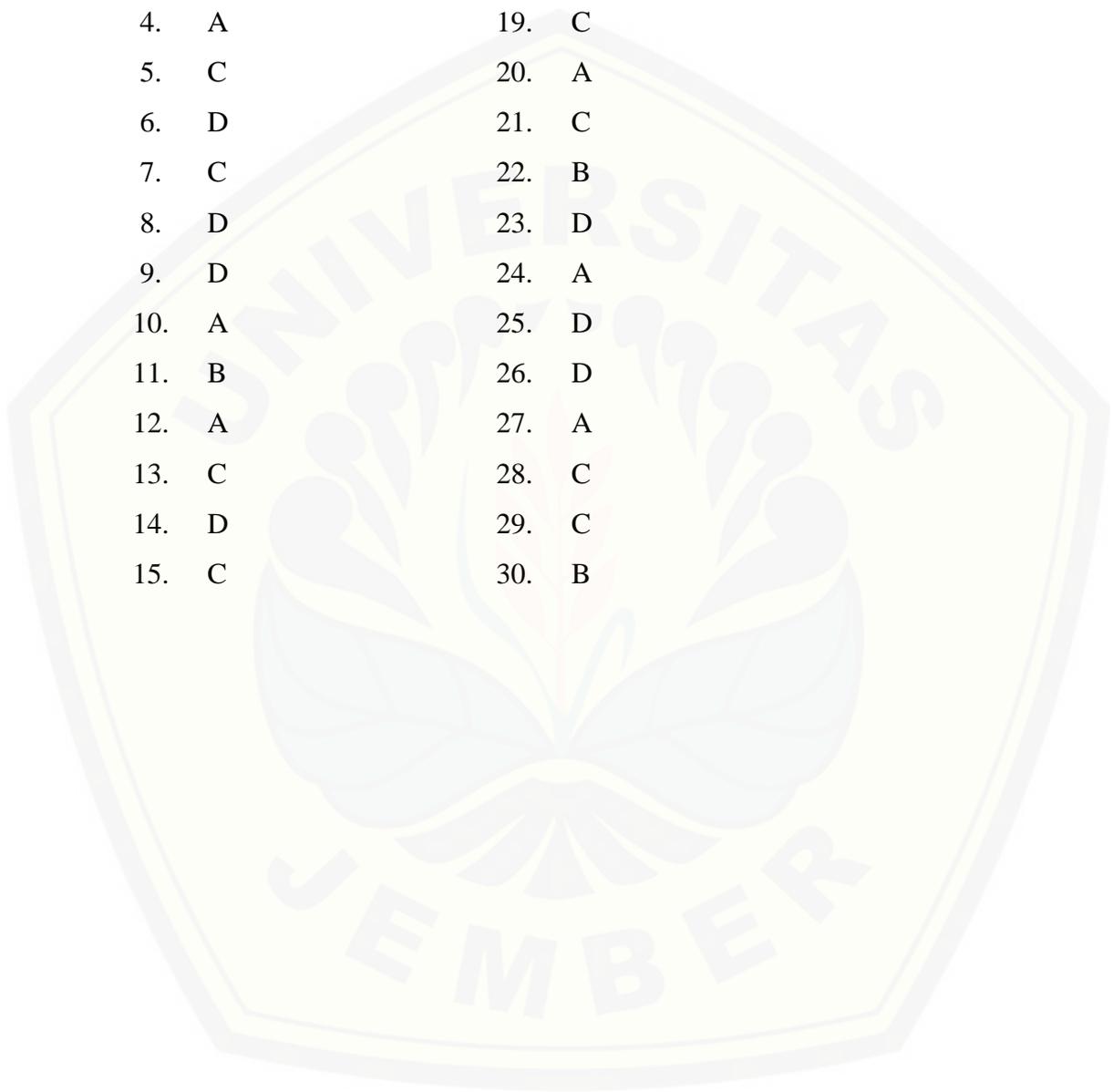
- a. Jahat
- b. Kikir
- c. Sombong
- d. Baik hati

27. Ega memiliki kertas berbentuk persegi panjang. Setelah itu kertas tersebut ia potong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potong kertas adalah....bagian.

- a. 1
- c. 3

Lampiran F. Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 16. B |
| 2. B | 17. D |
| 3. C | 18. A |
| 4. A | 19. C |
| 5. C | 20. A |
| 6. D | 21. C |
| 7. C | 22. B |
| 8. D | 23. D |
| 9. D | 24. A |
| 10. A | 25. D |
| 11. B | 26. D |
| 12. A | 27. A |
| 13. C | 28. C |
| 14. D | 29. C |
| 15. C | 30. B |



Lampiran G. Data Hasil Tes Belajar Ranah Kognitif

LEMBAR HASIL BELAJAR SISWA

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa	Kriteria
1.	Agung Irwan Ahmad P.	65	74	Tuntas
2.	Ainunnisa	65	80	Tuntas
3.	Araina Della Hanifah	65	80	Tuntas
4.	Azzalia Dwi Okta A.	65	87	Tuntas
5.	Daffa Hasby Mubarak	65	87	Tuntas
6.	Danuarda Rega R.	65	93	Tuntas
7.	Ebrilian Adelina S.	65	65	Tuntas
8.	Eugene Nazriel I. A	65	84	Tuntas
9.	Fika Nur Masruroh	65	80	Tuntas
10.	Isma Naini D.F.	65	77	Tuntas
11.	Joedhika Christian S.	65	84	Tuntas
12.	Keyla A. Ghisna L.	65	80	Tuntas
13.	Malika Rahma F.	65	87	Tuntas
14.	Maulana Ishap	65	54	Tidak Tuntas
15.	Meysya Putri K.	65	80	Tuntas
16.	M. Iksan Pratama	65	-	-
17.	M. Rofif Aulia A.	65	77	Tuntas
18.	M. Noval	65	87	Tuntas
19.	M. Dzikriyan Al Fitor	65	77	Tuntas
20.	M. Ukhda Abdul R.	65	84	Tuntas
21.	Qonita Dri Putri	65	77	Tuntas
22.	Radhitya Axelle P.W.	65	84	Tuntas
23.	Ramadhani Eka S.	65	47	Tidak Tuntas
24.	Sabrina Ulyssia A.	65	84	Tuntas
25.	Salsabila Nafisah N.	65	80	Tuntas
26.	Septiana Dwi H.	65	84	Tuntas

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa	Kriteria
27.	Shabrina Alifiatul F.	65	90	Tuntas

Presentase ketuntasan Siswa

$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{24}{26} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data tersebut hasil presentase dirujuk pada interval kriteria tingkat efektivitas sesuai dengan tabel 3.2 sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Permainan Tradisional tergolong sangat efektif jika ditinjau dari segi penilaian kognitif dengan presentase efektivitas sebesar 92%.

Lampiran H. Hasil Tes Hasil Belajar

Nama : akf
 Kelas : 2B
 No. absen : 37

Nilai
90

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

Nama : Septian
 Kelas : 2-B
 No. absen : 25

Nilai
84

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
8.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
26.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

Nama : Azzalia
 Kelas : IP
 No.absen : 04

Nilai
87

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
26.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

Nama : DANU
 Kelas : 2B
 No.absen : 06

Nilai
93

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

Lampiran I. Lembar Validasi Produk

I.1 Lembar Validasi Oleh Validator 1

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis

Permainan Tradisional untuk Kelas II

SDN Sumbersari 03

Jember

Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Nama Validator : Dra. Yayah Marchanti, M.A.

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

- Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
- Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
 5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
 4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
 3 = berarti "cukup valid"
- Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi					
	a. Kesesuaian LKPD dengan kompetensi dasar				✓	
	b. Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran				✓	
	c. Kebenaran materi yang terdapat pada LKPD				✓	
	d. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak				✓	
	e. Keterkaitan dengan permasalahan sehari-hari				✓	
2.	Kebahasaan					
	a. Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan			✓		
	b. Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
	c. Kalimat yang digunakan sederhana dan				✓	

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	mudah dipahami				✓	
	d. Kalimat tidak mengandung arti ganda				✓	
	e. Kejelasan petunjuk dan arahan pada LKPD				✓	
	f. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓	
3.	Penyajian					
	a. Disajikan dengan menarik				✓	
	b. Mudah dipahami				✓	
	c. Memberi dorongan secara visual				✓	
4.	Kegrafikan					
	a. Kesesuaian tampilan LKPD terhadap perkembangan siswa				✓	
	b. Memiliki daya tarik visual				✓	
	c. Memiliki tampilan yang jelas			✓	✓	
	d. Sistem penomoran yang cukup jelas				✓	
	e. Pengaturan ruang/tata letak				✓	
	f. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓	
	g. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi			✓	✓	

Saran:

Sudah direvisi dan sudah divalidasi

Jember, 4-03-2019

Validator



Jayde Mardanti

I.2 Lembar Validasi Oleh Validator 2

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Permainan Tradisional untuk Kelas II
SDN Sumbersari 03
Jember**

Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Nama Validator : Drs. Hari Satryono, M.P.d

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
 5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
 4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
 3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi					
	a. Kesesuaian LKPD dengan kompetensi dasar				✓	
	b. Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran				✓	
	c. Kebenaran materi yang terdapat pada LKPD				✓	
	d. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak				✓	
	e. Keterkaitan dengan permasalahan sehari-hari					✓
2.	Kebahasaan					
	a. Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan				✓	
	b. Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
	c. Kalimat yang digunakan sederhana dan				✓	

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	mudah dipahami d. Kalimat tidak mengandung arti ganda e. Kejelasan petunjuk dan arahan pada LKPD f. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓ ✓ ✓	
3.	Penyajian a. Disajikan dengan menarik b. Mudah dipahami c. Memberi dorongan secara visual				✓ ✓ ✓	✓
4.	Kegrafikan a. Kesesuaian tampilan LKPD terhadap perkembangan siswa b. Memiliki daya tarik visual c. Memiliki tampilan yang jelas d. Sistem penomoran yang cukup jelas e. Pengaturan ruang/tata letak f. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai g. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi				✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓

Saran:

Instrumennya sudah layak

Jember, 01 - 03 - 2019

Validator


 (Dr. Hari Satryono, M.P.d.)

I.3 Lembar Validasi Oleh Validator 3

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Permainan Tradisional untuk Kelas II
SDN Sumbersari 03
Jember**

Tema : Kebersamaan
Subtema : Kebersamaan di Rumah
Kelas/Semester : II/2
Nama Validator : **RETHO PUTRI UTAMI S.Pd**

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi					
	a. Kesesuaian LKPD dengan kompetensi dasar					✓
	b. Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran					✓
	c. Kebenaran materi yang terdapat pada LKPD					✓
	d. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak					✓
	e. Keterkaitan dengan permasalahan sehari-hari					✓
2.	Kebahasaan					
	a. Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan					✓
	b. Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa					✓
	c. Kalimat yang digunakan sederhana dan					✓

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	mudah dipahami					
	d. Kalimat tidak mengandung arti ganda				✓	✓
	e. Kejelasan petunjuk dan arahan pada LKPD					
	f. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					✓
3.	Penyajian					
	a. Disajikan dengan menarik					✓
	b. Mudah dipahami					✓
	c. Memberi dorongan secara visual					✓
4.	Kegrafikan					
	a. Kesesuaian tampilan LKPD terhadap perkembangan siswa					✓
	b. Memiliki daya tarik visual					✓
	c. Memiliki tampilan yang jelas					✓
	d. Sistem penomoran yang cukup jelas					✓
	e. Pengaturan ruang/tata letak					✓
	f. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓	✓
	g. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi					✓

Saran:

Teks cerita dalam LKPD, bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan jelas. Kalimat tanya yang digunakan sudah baik tidak menimbulkan penafsiran ganda, tetapi pada soal² di LKPD gunakan kata tanya tulislah bukansebutkan. Perhatikan huruf pada teks bacaan

Jember, 4 Maret 2019

Validator

(Retno Putri Ulfahy S.Pd)

I.4 Data Hasil Validasi Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor dari Ahli			I _i	A _i
		V1	V2	V3		
1.	Kelayakan Isi					
	a. Kesesuaian LKPD dengan kompetensi dasar	4	4	5	4,3	
	b. Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran	4	4	5	4,3	
	c. Kebenaran materi yang terdapat pada LKPD	4	4	5	4,3	4,4
	d. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	4	4	5	4,3	
	e. Keterkaitan dengan permasalahan sehari-hari	4	5	5	4,7	
2.	Kebahasaan					
	a. Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan	3	4	5	4	
	b. Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa	4	4	5	4,3	
	c. Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	5	4,3	4,2
	d. Kalimat tidak mengandung arti ganda	4	4	5	4,3	
	e. Kejelasan petunjuk dan arahan pada LKPD	4	4	4	4	
	f. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	4	5	4,3	
3.	Penyajian					
	a. Disajikan dengan menarik	4	5	5	4,7	
	b. Mudah dipahami	4	4	5	4,3	4,4
	c. Memberi dorongan secara visual	4	4	5	4,3	
4.	Kegrafikan					
	a. Kesesuaian tampilan LKPD terhadap perkembangan siswa	4	4	5	4,3	
	b. Memiliki daya tarik visual	4	4	5	4,3	
	c. Memiliki tampilan yang jelas	3	4	5	4	
	d. Sistem penomoran yang cukup jelas	4	4	5	4,3	4,2
	e. Pengaturan ruang/tata letak	4	5	5	4,7	
	f. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai	4	4	4	4	
	g. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi	3	4	5	4	

No.	Aspek Penilaian	Skor dari Ahli			I _i	A _i
		V1	V2	V3		
		V _a				4,2

$$\begin{aligned}
 \text{presentase kelayakan LKPD} &= \frac{\text{skor } V_a}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{4,2}{5} \times 100\% \\
 &= 0,84 \times 100\% \\
 &= 84 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

V1 : Validator 1 (Dra. Yayuk Mardiaty, M.A)

V2 : Validator 2 (Drs. Hari Satrijono, M.Pd)

V3 : Validator 3 (Retno Putri Utami, S.Pd)

I_i : rata-rata nilai validasi setiap indikator

A_i : rata-rata nilai validasi setiap aspek

V_a : nilai validasi ahli

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, nilai V_a yang diperoleh sebesar 4,2. Berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil validasi terhadap kelayakan LKPD oleh validator ahli dan validator pengguna diperoleh presentase sebesar 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk LKPD yang dikembangkan telah valid dan siap diuji cobakan.

Lampiran J. Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar

J.1 Lembar Validasi Oleh Validator 1

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Permainan Tradisional untuk Kelas II
SDN Sumbersari 03 Jember**

Tema : Kebersamaan
Subtema : Kebersamaan di Rumah
Kelas/Semester : II/2
Nama Validator : Dra. Yayuk Mardiyati, MA.

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi a. Soal sesuai dengan kompetensi dasar b. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang diukur d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah dan tingkatan				✓	
					✓	
					✓	
					✓	
2.	Konstruksi a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut satu jawaban saja b. Rumusan butiran soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
					✓	
3.	Bahasa a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami b. Rumusan butir soal menggunakan			✓		
				✓		

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	bahasa yang baik dan benar c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat			✓		

Saran:

sudah divalidasi dan direvisi

Jember, 4 - 3 - 2019

Validator

[Signature]
Yusuf Mardiana

J.2 Lembar Validasi Oleh Validator 2

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Permainan Tradisional untuk Kelas II
SDN Sumpersari 03 Jember**

Tema : Kebersamaan
Subtema : Kebersamaan di Rumah
Kelas/Semester : II/2
Nama Validator : *Drs. Hari Satrijono, M.P.d.*

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi					
	a. Soal sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
	b. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran				✓	
	c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang diukur					✓
	d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah dan tingkatan				✓	
2.	Konstruksi					
	a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut satu jawaban saja				✓	
	b. Rumusan butiran soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
3.	Bahasa					
	a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
	b. Rumusan butir soal menggunakan					✓

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	bahasa yang baik dan benar c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat				✓	

Saran:

Instrumennya sudah layak

Jember, 04 - 03 - 2019

Validator



Drs. Hari Satryono, M.Pd.

J.3 Lembar Validasi Oleh Validator 3

**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Permainan Tradisional untuk Kelas II
SDN Sumbersari 03 Jember**

Tema : Kebersamaan
Subtema : Kebersamaan di Rumah
Kelas/Semester : II/2
Nama Validator : **RETNO PUTRI UTAMI S.Pd**

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi					
	a. Soal sesuai dengan kompetensi dasar					✓
	b. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran					✓
	c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang diukur					✓
	d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah dan tingkatan					✓
2.	Konstruksi					
	a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut satu jawaban saja					✓
	b. Rumusan butiran soal tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
3.	Bahasa					
	a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓
	b. Rumusan butir soal menggunakan					✓

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	bahasa yang baik dan benar c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat					✓

Saran:

Soal-soal tes hasil belajar sudah bagus dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Tidak menimbulkan pertanyaan ganda dan memiliki satu jawaban

Jember, 4 Maret 2019

Validator



(RETHO PUTRI UTAMI S.Pd)

J.4 Data Hasil Validasi

No.	Aspek Penilaian	Skor dari Ahli			I _i	A _i
		V1	V2	V3		
1.	Materi					
	a. Soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	5	4,3	
	b. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran	4	4	5	4,3	4,4
	c. Kejelasan batasan pertanyaan atau ruang lingkup yang diukur	4	5	5	4,7	
	d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah dan tingkatan	4	4	5	4,3	
2.	Konstruksi					
	a. Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut satu jawaban saja	4	4	5	4,3	4,3
	b. Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	5	4,3	
3.	Bahasa					
	a. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	3	4	5	4	4,1
	b. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang baik dan benar	3	5	5	4,3	
	c. Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat	3	4	5	4	
V_a						4,3

$$\begin{aligned}
 \text{presentase kelayakan LKPD} &= \frac{\text{skor } V_a}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{4,3}{5} \times 100\% \\
 &= 0,86 \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

V1 : Validator 1 (Dra. Yayuk Mardiaty, M.A)

V2 : Validator 2 (Drs. Hari Satrijono, M.Pd)

V3 : Validator 3 (Retno Putri Utami, S.Pd)

I_i : rata-rata nilai validasi setiap indikator

A_i : rata-rata nilai validasi setiap aspek

V_a : nilai validasi ahli

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, nilai V_a yang diperoleh sebesar 4,3. Berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil validasi terhadap kelayakan LPKD oleh validator ahli dan validator pengguna diperoleh presentase sebesar 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar siswa dapat digunakan untuk uji coba keefektifan produk LKPD.

Lampiran K. Lembar Validasi Angket Respon Siswa

K.1 Lembar Validasi Angket Oleh Validator 1

Angket Respon Siswa SDN Sumbersari 03 Jember

Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Nama Validator : Dra. Yayuk Mardianti, MA

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

- Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
- Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
 5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
 4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
 3 = berarti "cukup valid"
- Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pelaksanaan angket respon siswa dinyatakan dengan jelas				✓	
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
3.	Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4.	Kejelasan huruf dan angka				✓	
5.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓	

Saran:

Sudah benar dan sudah sangat valid

Jember, 4-03-2019

Validator

Yayuk Mardianti

K.2 Lembar Validasi Angket Oleh Validator 2

Angket Respon Siswa SDN Sumbersari 03 Jember

Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Nama Validator : Drs. Hari Satryono, M.Pd.

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

- Berilah tanda (✓) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
- Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
 5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
 4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
 3 = berarti "cukup valid"
- Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pelaksanaan angket respon siswa dinyatakan dengan jelas				✓	
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
3.	Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4.	Kejelasan huruf dan angka				✓	
5.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

Saran:

Baik

Jember, 04-03-2019

Validator


 Drs. Hari Satryono, M.Pd.

K.3 Lembar Validasi Angket Oleh Validator 3

Angket Respon Siswa SDN Sumbersari 03 Jember

Tema : Kebersamaan
 Subtema : Kebersamaan di Rumah
 Kelas/Semester : II/2
 Nama Validator : RETNO PUTRI UTAMI S.Pd

Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Berilah tanda (√) pada kolom, sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berilah penilaian dengan skor 1,2,3,4 dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:
 5 = berarti "sangat valid" 2 = berarti "kurang valid"
 4 = berarti "valid" 1 = berarti "tidak valid"
 3 = berarti "cukup valid"
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Anda pada naskah yang divalidasi!

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pelaksanaan angket respon siswa dinyatakan dengan jelas					✓
2.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
3.	Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa					✓
4.	Kejelasan huruf dan angka					✓
5.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

Saran:

Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti siswa, sehingga siswa mudah untuk memahaminya.

Jember, 4 Maret 2019

Validator


(RETNO PUTRI UTAMI S.Pd)

Lampiran L. Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa terhadap LKPD Berbasis Permainan Tradisional

Nama : Diva A.S
 Kelas : 11.6.03
 Sekolah : SDN Kebonsari 03

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas!
 2. Berilah tanda (✓) pada kolom tanggapan, sesuai dengan pendapat mu! Keterangan penilaian sebagai berikut :
 Ya = setuju Tidak = tidak setuju

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	✓	
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	✓	
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?		✓
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	✓	
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	✓	

Catatan : cerita ini bagus sekali dan banyak cerita-cerita yang lain

Jember,
 Responden,
 (Diva)

Angket Respon Siswa terhadap LKPD Berbasis Permainan Tradisional

Nama : Diana Chandra p.01
 Kelas : 11.6.03
 Sekolah : SDN Jati Rejo 02

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas!
 2. Berilah tanda (✓) pada kolom tanggapan, sesuai dengan pendapat mu! Keterangan penilaian sebagai berikut :
 Ya = setuju Tidak = tidak setuju

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	✓	
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	✓	
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?	✓	
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	✓	
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	✓	

Catatan : Sangat senang sekali belajar menggunakan LKPD

Jember,
 Responden,
 (Diana)

Angket Respon Siswa terhadap LKPD Berbasis Permainan Tradisional

Nama : Bafael
 Kelas : 2A
 Sekolah : KB Bansa 01

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas?
 2. Berilah tanda (√) pada kolom tanggapan, sesuai dengan pendapatmu! Keterangan penilaian sebagai berikut :
 Ya = setuju Tidak = tidak setuju

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	✓	
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	✓	
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?	✓	
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	✓	
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	✓	

Catatan : sangat memfasilitasi

Jember,
 Responden,
 (Julian Bafael)

Angket Respon Siswa terhadap LKPD Berbasis Permainan Tradisional

Nama : Sony Diah Pramara
 Kelas : 2B
 Sekolah : SDN Sumber Sari 1

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas!
 2. Berilah tanda (√) pada kolom tanggapan, sesuai dengan pendapatmu! Keterangan penilaian sebagai berikut :
 Ya = setuju Tidak = tidak setuju

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	✓	
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	✓	
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?	✓	
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	✓	
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	✓	

Catatan :

Jember,
 Responden,
 (Sonya Diah Pramara)

L.1 Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal ini dilakukan di SDN Sumpersari 01 dengan subjek/ siswa sebanyak 6 anak.

No	Pertanyaan Angket	Presentase (%)	Kategori
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	100	Sangat tertarik
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	100	Sangat tertarik
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?	83	Sangat tertarik
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	100	Sangat tertarik
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	100	Sangat tertarik
	Rata-rata	96,6	Sangat tertarik

Berdasarkan presentase yang diperoleh dari hasil respon siswa pada saat uji coba lapangan awal terhadap LPKD yang di kembangkan adalah sebesar 96,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan dikategorikan sangat tertarik.

L.2 Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan Utama

Pada uji coba lapangan utama ini dilakukan di 5 SD dengan subjek /siswa sebanyak 30 anak. Setiap sekolah terdiri dari 6 anak yang dijadikan subjek.

No	Pertanyaan Angket	Presentase (%)	Kategori
1.	Apakah kamu senang membaca LKPD berbasis permainan tradisional?	100	Sangat tertarik
2.	Apakah LKPD berbasis permainan tradisional menarik untuk dibaca?	100	Sangat tertarik
3.	Apakah materi dalam LKPD berbasis permainan tradisional mudah dipahami?	70	Tertarik
4.	Apakah kamu ingin belajar menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional lagi?	83,3	Sangat tertarik
5.	Apakah dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional kamu jadi mengetahui berbagai permainan yang ada di Indonesia?	90	Sangat tertarik
	Rata-rata	88,6	Sangat tertarik

Berdasarkan presentase yang diperoleh dari hasil respon siswa pada saat uji coba lapangan awal terhadap LPKD yang di kembangkan adalah sebesar 88,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan dikategorikan sangat tertarik.

Lampiran M. Surat Ijin

M.1 Surat Ijin Uji Coba Produk



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121.
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1375/AUN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN SUMBER SARA 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

A.n. Dekan,
Wakil Dekan I
Dr. Suratno, M. Si.
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1375/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Pemohonan Izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN KE BONSAWA 03
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suranto, M.Si.
NIP. 196706231992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 1375 /UN25.L5/LT/2019
Lampiran :
Perihal : Permohonan izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN TEGAL GEDE 02
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si.
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1375/UN25.L5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN TEGAL GEDE 03
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Desan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1375/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN TEBAL BESAR 02
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faksimile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1375UN25.1.5/LT/2019
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Produk

18 FEB 2019

Yth. Kepala SDN KEBONSAP 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
NIM : 150210204139
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Uji Coba tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Schubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suramo, M.Si.
NIP. 196706251992031003

M.2 Surat Ijin penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 1.359/UN25.1.5/LT/2019

18 FEB 2019

Lampiran

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Sumbersari 03 Jember
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini,

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati

NIM : 150210204139

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



an Dekan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

M.3 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERSARI 03
Jalan Bengawan Solo Nomor 17 Kec. Sumbersari, Jember ☎ 0331 - 339229

SURAT KETERANGAN
800/39/413.03_20523977/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Hermin Yuliasati
NIP : 19660720 198904 2002
Pangkat/Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Sumbersari 03

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tersebut dibawah ini:

Nama : BELA KUSUMANING AYUDAWATI
NIM : 150210204139
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema Kebersamaan Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas II SDN Sumbersari 03 Jember" tanggal 18 Maret s.d 26 Maret 2019.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Maret 2019

Kepala Sekolah
SDN SUMBERSARI 03

Dra. Hermin Yuliasati
NIP. 196607201989042002

Lampiran N. Dokumentasi

N.1 Uji Coba Lapangan Awal dan Utama



Gambar N.1.1 Uji coba Lapangan Awal di SDN Sumbersari 01



Gambar N.1.2 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Gede 02



Gambar N.1.3 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Gede 03



Gambar N.1.4 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Kebonsari 01



Gambar N.1.5 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Kebonsari 03



Gambar N.1.6 Uji Coba Lapangan Utama di SDN Tegal Besar 03

N.2 Uji Coba Pelaksanaan



Gambar N.2.1 Kegiatan Pembelajaran



Gambar N.2.2 Kegiatan Tanya Jawab



Gambar N.2.3 Kegiatan Bermain Egrang dari Tempurung Kelapa



Gambar N.2.4 Kegiatan Bermain Egrang dari Tempurung Kelapa



Gambar N.2.5 Kegiatan Mengerjakan LKPD



Gambar N.2.6 Kegiatan Mengerjakan LKPD



Gambar N.2.7 Kegiatan Mengerjakan Tes Hasil Belajar

JEMBER

Lampiran O. Produk LKPD Berbasis Permainan Tradisional



KATA PENGANTAR		DAFTAR ISI	
<p>Pada setiap kehidupan AZAS SDT karena ada aktivitas peserta didik menyebarkan LKPD ini dengan baik agar kebermanian yang benar. LKPD ini merupakan buku pembelajaran bagi Guru dan siswa yang telah ditetapkan oleh pemerintah. LKPD ini disusun berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai dengan kemampuan dasar yang ada di SD/SLB/MI.</p> <p>LKPD ini digunakan sebagai media bagi siswa untuk menambah pengetahuan, wawasan, wawasan, wawasan tradisional, keterampilan dan sikap. LKPD ini dirancang secara terpadu yakni antara pengetahuan, materi, aspek, nilai, nilai, nilai yang sesuai, dan nilai-nilai yang mendukung pembelajaran, keterampilan, dan sikap siswa.</p> <p>Demikian penyusunan LKPD ini. Saya harap sebagai teman pembelajaran yang diharapkan, semoga dengan membaca dan memahami materi ini, siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di rumah.</p> <p>LKPD ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan buku LKPD ini.</p> <p>Jember, 11 Desember 2019</p> <p>Pencipta</p>	<p>COVER 1</p> <p>KATA PENGANTAR 2</p> <p>DAFTAR ISI 08</p> <p>PETUNJUK PENGGUNAAN BAHAN AJAR 10</p> <p>URUTAN / KEBERSAMAAN DEJUMAH 8</p> <p>Pembelajaran 1 3</p> <p>Pembelajaran 2 5</p> <p>Pembelajaran 3 8</p> <p>Pembelajaran 4 12</p> <p>Pembelajaran 5 15</p> <p>Pembelajaran 6 18</p> <p>DAFTAR PUSTAKA 20</p> <p>PERMAINAN TRADISIONAL 21</p>		

Penjelasan 5 P110 21 m43

Pagi itu cuaca cerah. Dita, Adu, dan Uta bermain lempah. Mereka juga bertepuk tangan yang lauk. Mereka bermain dengan bola kecil hitam. Mereka akan bermain tinju juga pagi-pagi. Dita dan Adu berjudi 'balok dan gelang'. Uta dan Uta teman yang lain akan bermain tinju. Mereka yang lain akan bermain tinju yang ada di depannya. Mereka bermain akan bermain dengan gelang untuk menyempitkan gelang. Saat itu bola kecil yang berputar pingtung akan ditangkap oleh gelang.





Uta akan menangkap bola gelang. Adu akan yang lain menangkap bola gelang. Uta juga berputar bola yang pingtung menangkap dan ditangkap.

Ayo Berlatih!
Pergilah ke lapangan dan perhatikan permainan yang tidak benar played. Setelah bermain, dapatkan petunjuk gurunya. Lakukan permainan tersebut sesuai petunjuk gurunya!

P110 22 m43

Milih gambar mana dengan gelang "Berang yang baik"? Dengan melihat susunan warna gelang. Merah, Kuning, Kuning, dan Kuning. Dengan melihat warna gelang kemudian dan gelang lainnya. Dengan melihat juga warna gelang di gelang. Dengan yang lain menangkap dan menangkap yang lain akan menangkap gelang yang lain gelang yang lain.

Ayo Berlatih!
Berikan label "Berang yang baik" kepada gambar yang terlihat menunjukkan permainan tersebut. Kemudian, berdiskusi tentang permainan di depan kelas.

P110 23 m43

Milih gambar mana dengan gelang "Kun yang baik itu"? Di dalam gelang terlihat susunan warna gelang. Merah dan Kuning yang terlihat gelang. Dengan melihat juga warna gelang yang lain gelang lainnya.

Ayo Berlatih!
Berikan label "Kun yang baik itu" kepada gambar yang terlihat menunjukkan permainan tersebut. Kemudian, berdiskusi tentang permainan di depan kelas.

P110 24 m43

Di rumah Cici berjudi tinju. Tinju tersebut digunakan sebagai alat berputar anak gelang yang lain akan menangkap bola gelang.




Lain juga memiliki gelang putih ada. Panjang gelang yang lain akan menangkap bola gelang. Setelah bermain, dapatkan petunjuk gurunya. Lakukan permainan tersebut sesuai petunjuk gurunya.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Ayo Berlatih!
1. Perhatikan dan hasil yang ada di sekam! Kemudian, urutkan hasil yang lebih panjang dan hasil yang pendek.
Hasil yang lebih panjang adalah _____
Hasil yang lebih pendek adalah _____

P110 25 m43

Ayo Berlatih!
Milih gambar mana dengan gelang "Merah"? Coba susunan lain warna gelang selanjutnya.

P110 26 m43

Anggi, Uta, Adu dan Bayu akan bermain kelereng. Anggi memiliki 12 kelereng. Anggi akan membagikan kelereng kepada Bayu.

Ayo Berlatih!
Coba bantu Anggi dalam membagikan kelerengnya!



Kumpulan kelereng tersebut ada ... buah.

1. Anggi memiliki kelereng tersebut menjadi dua bagian yang sama banyak. Anggi akan membagikan kelereng kepada Bayu dan Bayu akan membagikan kelereng kepada Anggi.



Masing-masing bagian mempunyai kelereng ... buah.
Gesekan dari kumpulan kelereng tersebut adalah ... buah.

2. Anggi memiliki kelereng tersebut menjadi tiga bagian yang sama banyak. Anggi akan membagikan kelereng kepada Bayu dan Bayu akan membagikan kelereng kepada Anggi.



Masing-masing bagian mempunyai kelereng ... buah.
Gesekan dari kumpulan kelereng tersebut adalah ... buah.

3. Anggi memiliki kelinci kesayangannya yang sangat lucu. Anggi dan teman-temannya pergi bermain pada akhir liburan di rumah.



Masing-masing legok mempunyai panjang _____ sentimeter.

Seberapa dari kumpulan legok tersebut adalah _____ sentimeter.

DAFTAR PUSTAKA

Desain by Fawzi, 2018. <http://www.jember.ac.id> [Diakses pada 1 Desember 2018]

Indriani, 2017. *Permainan Pendidikan*. Malang: UINMBERS

Purwati, Irma, 2017. *Alfa Publisher: Ketersampilan Kelas-PT. Murnani, Iren, dan Hartono*

Purni, Elita, P, dkk. 2007. *Buku Siswa SD/MI Kelas 2 Ilmu Kebudayaan, Sains, dan IT*. Jember: Media Grafika Jember

PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan Tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi suatu masyarakat yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi dan merupakan simbol-simbol masyarakat. Permainan tradisional memiliki banyak nama lainnya. Permainan tersebut merupakan budaya yang ada di dalam LQSD ini:

Kacung-kacungan

- Setiap daerah di Jawa-Jawa ada Kacung-kacungan
- Tidak ada permainan dari Jawa
- Permainan ini dilakukan di tempat yang luas dan terbuka

Galud Dendur

- Permainan ini bisa dilakukan dengan cara berkelompok
- Permainan ini menggunakan tempat yang cukup luas untuk membuat garis-garis perseg empat sebagai batas permainan

Egrang Temperung Kelapa

- Dibuatkan dengan kayu
- Bisa dimainkan oleh anak laki-laki
- Terdiri dari temperung kelapa
- Permainan ini dimainkan sama saja Pado-ndak

Benteng/Tarik

- Permainan menggunakan kelereng atau batu dari kayu
- Permainan ini bisa dilakukan berkelompok
- Alat yang digunakan, biasanya berupa dua buah kelereng, satu kelereng berukir berlaci dan kelereng yang digunakan sebagai pemukul

Galud-Candak Sumbang

- Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan kelereng atau biji-bijian
- Permainan ini dilakukan untuk menghormati leluhur

Ular Nagas

- Permainan ini dilakukan secara berkelompok
- Menggunakan kelereng, eker, atau benda-benda lainnya
- Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dua "ular naga"

Kelirang

- Permainan ini bisa dilakukan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan
- Permainan ini menggunakan kelereng sebagai alat untuk bermain



Lampiran P. Biodata**A. Identitas Diri**

Nama : Bela Kusumaning Ayudawati
 NIM : 150210204139
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 10 Januari 1997
 Alamat Asal : Jl. MT Haryono Gang 2 No. 11/e RT.005 RW. 009
 Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung
 Alamat Tinggal : Jl. Jawa 7 No. 118, Kecamatan Sumbersari, Jember
 Nama Orang Tua : Drs. H. Banudji
 Hj. Wiwin Sri Kustiyarti, S.Pd
 Agama : Islam
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2009	SDN Beji 02	Tulungagung
2.	2012	SMPN 01 Tulungagung	Tulungagung
3.	2015	SMAN 01 Kedungwaru	Tulungagung