

**PENGEMBANGAN PERMAINAN “GEMAS
(GAME ENKLEK PEMBAGIAN MODIFIKASI)”
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh :

ANNISA AMALIYATUS SOFIYATI

NIM. 2008107022

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2024 M/1445 H**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN PERMAINAN “GEMAS
(GAME ENKLEK PEMBAGIAN MODIFIKASI)”
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Disusun Oleh :

**ANNISA AMALIYATUS SOFIYATI
NIM. 2008107022**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2024 M / 1445 H**

ABSTRAK

Annisa Amaliyatus Sofiyati
NIM.2008107022

“Pengembangan Permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi pembagian dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru kurang variatif dan kurangnya media pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan membuat aktif siswa, maka peneliti mengembangkan permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.

Permainan GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi) merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran matematika, karena permainan ini terdapat kotak engklek yang berwarna-warni dan penanda realistik yang berisi gambar-gambar yang menarik siswa sehingga membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan memahami konsep pembagian.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar, (2) menghasilkan permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, (3) menghasilkan permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis, (4) menghasilkan permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria efektif.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode RnD dengan model assure, yaitu (1) *analyze learners*, (2) *state objectives*, (3) *select methods, media, and material*, (4) *utilize media and material*, (5) *require learner participation*, dan (6) *evaluate and revise*. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, lembar *pretest-posttest*, dan lembar angket kepraktisan. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas II MI Al-Hidayah GUPPI yang berjumlah 16 orang.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan permainan GEMAS untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar valid dengan nilai ahli media sebesar 99% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi sebesar 77% dengan kriteria layak. Sementara itu, untuk kepraktisan permainan GEMAS diperoleh nilai kepraktisan guru sebesar 99% dan nilai kepraktisan siswa sebesar 99,4% dengan kriteria sangat praktis. Serta, pemahaman konsep siswa meningkat dari hasil rata-rata pretest 62 menjadi 85,44 dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 dengan kategori sedang, dan hasil uji paired t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti media permainan GEMAS dapat dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembagian siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Permainan GEMAS, pemahaman konsep pembagian, siswa sekolah Dasar*

Annisa Amaliyatus Sofiyati
NIM.2008107022

ABSTRACT

"Game Development "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" to Improve Understanding of Concepts in Class II Elementary School Students"

This research was motivated by students' lack of understanding of concepts in the division material and students' lack of activity in learning mathematics, this was due to the lack of variety in the methods used by teachers and a lack of learning media. Therefore, to increase understanding of mathematical concepts and make students active, the researcher developed the game "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" to increase understanding of concepts students in class II elementary school..

The GEMAS (Modified Division Engklek Game) is an alternative to improve students' understanding of concepts in mathematics subjects because this game has colorful crank boxes and realistic markers containing pictures that attract students so that it makes students active in learning and understanding the concept of division.

This research aims to (1) describe the development of the game "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" to increase the conceptual understanding of class II elementary school students, (2) produce the game "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" to increase the conceptual understanding of class II students Elementary schools that meet the valid criteria, (3) produce the game "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" to increase the conceptual understanding of class II elementary school students that meet the practical criteria, (4) produce the game "GEMAS (Modified Division Engklek Game)" for increasing the understanding of concepts in class II elementary school students who meet the effective criteria.

In this research, researchers used the RnD method with the assure model, namely (1) analyze learners, (2) state objectives, (3) select methods, media, and materials, (4) utilize media and material, (5) require learner participation, and (6) evaluate and revise. This research design uses One Group Pretest and Posttest. Data collection techniques use expert validation sheets, pretest-posttest sheets, and practicality questionnaire sheets. The subjects in this research were 16 class II students at MIAI-Hidayah GUPPI.

From the research results, it was found that the development of the GEMAS game to improve understanding of concepts in class II elementary school students was valid with a media expert score of 99% with very feasible criteria and a material expert score of 77% with feasible criteria. Meanwhile, for the practicality of the GEMAS game, the teacher practicality score was 99% and the student practicality score was 99,4% with very practical criteria. Also, students' conceptual understanding increased from an average pretest result of 62 to 85,44 with an N-Gain value of 0,64 which is included in the medium criteria, and the results of the paired t-test obtained a Sig value. (2-tailed) 0,000, which means that the GEMAS game product can be declared effective in increasing the understanding of the concept of division in class II elementary school students.

Keywords: GEMAS game, understanding the concept of division, elementary school students

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN PERMAINAN “GEMAS
(GAME ENKLEK PEMBAGIAN MODIFIKASI)”
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

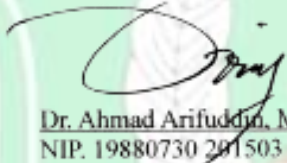
Disusun Oleh :


Annisa Amalivatus Sofiyati
NIM. 2008107022

Menyetujui,

Pembimbing 1


Pembimbing 2


Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005


Wulan Andini, M.Pd
NIP. 19911130201903 2 013

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI


Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

CIREBON

NOTA DINAS

Kepada :

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini :

Nama : Annisa Amaliyatus Sofiyati
NIM : 2008107022
Judul : Pengembangan Permainan "GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)" Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakan, kami haturkan banyak terima kasih.

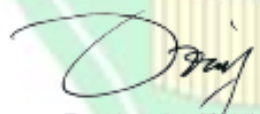
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cirebon, Mei 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

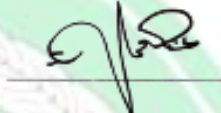




Dr. Ahmad Ariefuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005


Wulan Andini, M.Pd
NIP. 19911130201903 2 013

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar” oleh ANNISA AMALIYATUS SOFIYATI NIM.2008107022 telah di-*munaqosah*-kan pada tanggal 15 Mei 2024 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd. NIP. 19880730 201503 1 005	<u>28 Juni 2024</u>	
Sekretaris Jurusan Idah Faridah Laily, M.Pd. NIP. 19821021 201101 2 015	<u>28 Juni 2024</u>	
Penguji I Inayatul Ummah, M.Pd. NIP. 19920628 201903 2 019	<u>25 Juni 2024</u>	
Penguji II Misbah Binasdevi, M.Pd. NIP. 19940618 202012 2 024	<u>26 Juni 2024</u>	
Pembimbing I Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd. NIP. 19880730 201503 1 005	<u>26 Juni 2024</u>	
Pembimbing II Wulan Andini, M.Pd. NIP. 19911130 201903 2 013	<u>26 Juni 2024</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim...

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Annisa Amaliyatus Sofiyati

NIM : 2008107022

Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Permainan "GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)" Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Mei 2024

Pembuat Pernyataan,



180ALX101247080

Annisa Amaliyatus Sofiyati
NIM. 2008107022

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Annisa Amaliyatus Sofiyati
Tempat, Tanggal Lahir : Indramayu, 12 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Darnita
Nama Ibu : Tustiyati
Telp/Hp : 089628576606
E-mail : annisaamaliyatus@gmail.com

Alamat Lengkap : Jl.Kembar no.26 RT 15/ RW 03 Kelurahan Kepandean,
Kecamatan Indramayu, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat.

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Kepandean 1 lulus tahun 2014
2. SMPN 1 Indramayu lulus tahun 2017
3. MAN 1 Indramayu lulus tahun 2020
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

MOTTO HIDUP

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan

kesanggupannya”

- QS. Al-Baqarah 286 -



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan petunjuk dan rahmat Allah SWT dzat yang Maha Kuasa, Maha Pemberi, Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat-Nya kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan pembuatan skripsi ini dan tidak lupa peneliti junjungkan shalawat serta salam kepada Nabi kita Rasulullah SAW. Dalam pembuatan skripsi ini tentunya banyak sekali pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Bantuan dari keluarga, teman-teman, serta Bapak/Ibu Dosen yang sangat membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih dan peneliti persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Ibu Tustiyati dan Bapak Darnita, terimakasih atas segalanya, do'a, dukungan, nasihat, pengorbanan serta kasih sayang yang tiada henti kepada peneliti. Tanpa kehadiran kalian, orang tua yang luar biasa, pencapaian ini tidak mungkin terwujud, karena kalian merupakan sumber inspirasi dan kekuatan yang tak tergantikan bagi peneliti.
2. Kepada kakak-kakakku tersayang, Wildan Sani Nugroho dan Luthfi Sani Purnomo, serta kakak iparku, Rita Hartati, terimakasih atas segala do'a, motivasi serta terimakasih sudah menjadi panutan saya, terimakasih atas materi dan dukungannya selama ini.
3. Bapak Ketua Jurusan PGMI tercinta, Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd dan Ibu Sekretaris Jurusan PGMI tersayang, Ibu Idah Faridah Laily, M.Pd. Terimakasih atas segala dorongan dan motivasi yang selalu mendukung dalam hal apapun selama saya kuliah.
4. Dosen-dosen PGMI yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi untuk meraih impianku. Terutama untuk kedua dosen pembimbing saya Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd dan Ibu Wulan Andini, M.Pd yang telah membimbing saya serta memberi dukungan dalam menyusun skripsi. Semoga jasa-jasa kalian menjadi amal jariyah dan keringat kalian menjadi balasan terbaik dari Allah SWT.
5. Kepala MI Al-Hidayah GUPPI, Bapak Turnida, S.Pd.SD yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, dan Ibu Aam Komalasari, S.Pd.I selaku wali kelas II. Serta guru-guru MI Al-Hidayah GUPPI yang telah

membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga jasa-jasa kalian menjadi amal jariyah dan keringat kalian menjadi balasan terbaik dari Allah SWT.

6. Siswa-siswi kelas II MI Al-Hidayah GUPPI yang telah membantu dalam penelitian ini. Semoga kalian semua selalu diberi kesehatan dan kebahagiaan oleh Allah SWT.
7. Teman-teman seperjuangan PGMI tahun 2020 terutama kelas PGMI A terimakasih telah menjadi bagian dari kehidupan saya. Dan terkhusus Ziah Pandani, Neliyah, Fazriah Nur Agustine, Anggi Fadillah, Devina Fitriyana, Salsa Aprilia Bila, Dina Solehati dan Leonita Eka Putri. Terimakasih selalu kebersamaan disaat susah maupun senang, terimakasih telah memberikan warna yang indah selama masa perkuliahan.
8. Dan yang terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Hebat bisa tetap bertahan, terus berjalan menghadapi segala kesulitan yang ada dan tak pernah memutuskan untuk menyerah, perjalanan masih panjang semoga saya senantiasa kuat dan semoga mampu yang selalu menebarkan hal-hal positif serta memberikan manfaat bagi sekitar.



KATA PENGANTAR

Terucap untaian rasa syukur yang suci dengan tangan yang mengadiah kehadiran Illahi Rabbi, “Alhamdulillahirrabbi”alamiin” ungkapan rasa syukur yang terucap dari lubuk hati yang paling dalam sembari meminta Ridho Illahi Dzat Yang Maha Segalanya, tempat mengembalikan segala urusan, tempat kita meminta tiada lain ialah Allah Subhanahu wata’ala. Karena dengan rahmat, hidayah dan inayah-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan “GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar”** sesuai dengan yang diharapkan. Semoga bibir ini selalu dibasahi dengan lantunan Sholawat untuk Rasulullah Sallahu ‘alaihi wassalam agar kita diberi syafaat di akhirat kelak. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memnuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Idah Faridah Laily, M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
5. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd dan Ibu Wulan Andini, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen PGMI yang telah memberikan ilmunya dengan sabar tanpa pamrih kepada penulis.
7. Bapak Turnida, S.Pd.SD., selaku kepala MI Al-Hidayah GUPPI.
8. Ibu Aam Komalasari, S.Pd.I., selaku wali kelas II MI Al-Hidayah GUPPI.

Kepada Allah Subhanahu wata'ala penulis memohon agar jerih payah Bapak/Ibu semua dibaloh oleh-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu, penulis mengaharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

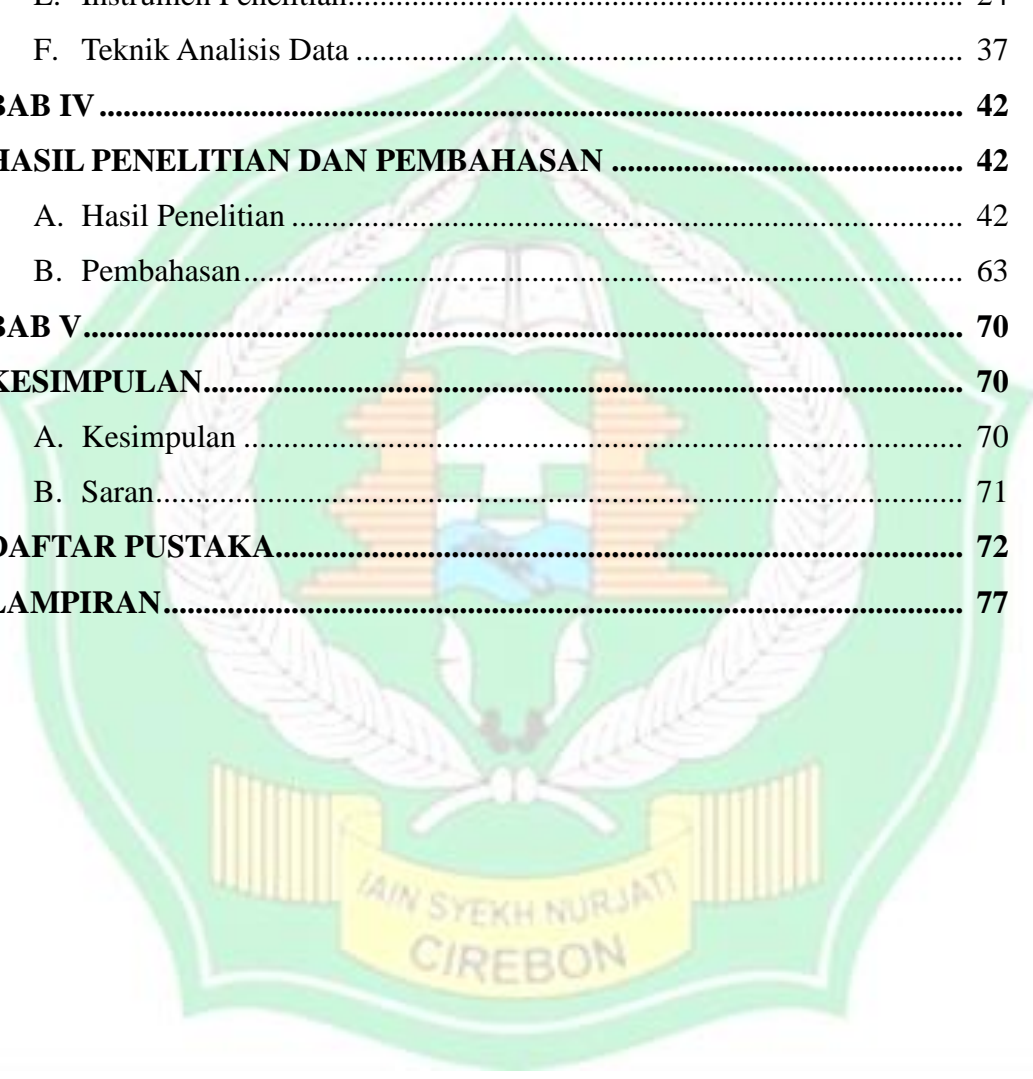
Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTTO HIDUP.....	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Permainan Tradisional Engklek	6
2. Pemahaman Konsep Matematis	11
3. Pembagian Bilangan Cacah.....	14
B. Penelitian Terdahulu.....	15
C. Kerangka Berpikir	17

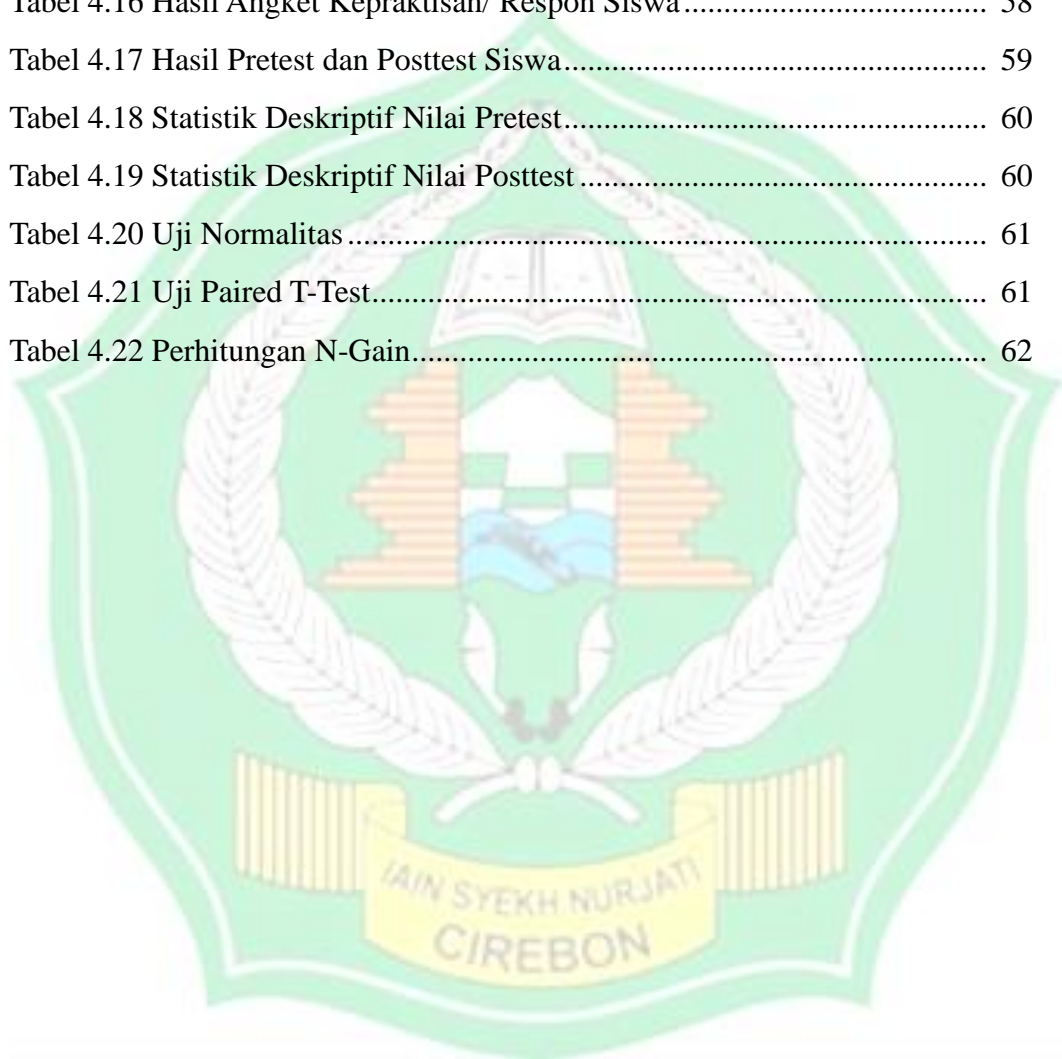
BAB III.....	19
METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian.....	19
B. Prosedur Penelitian.....	20
C. Partisipan dan Tempat Penelitian	23
D. Teknik Pengumpulan Data	24
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	63
BAB V.....	70
KESIMPULAN.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR TABEL

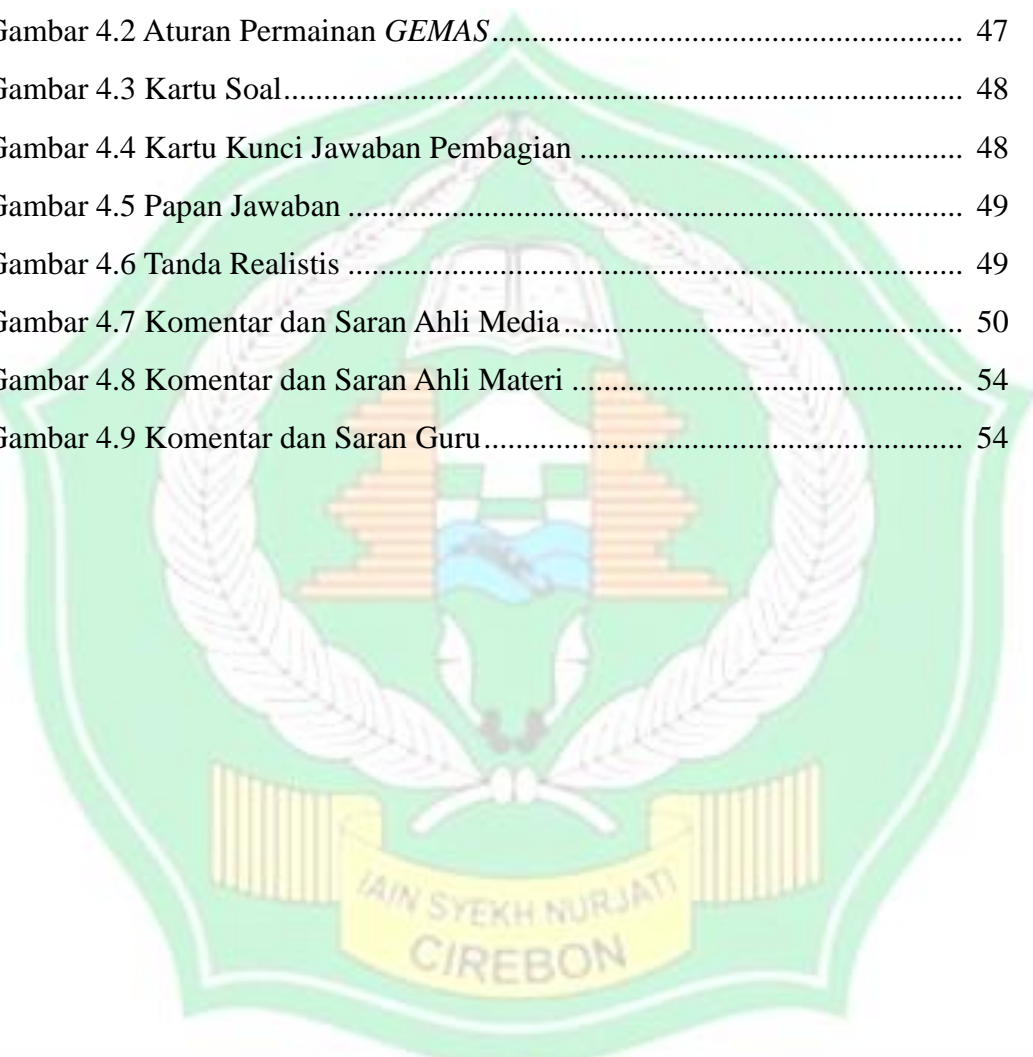
Tabel 3.1 Indikator Tes Pemahaman Konsep	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Tes	29
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas	30
Tabel 3.4 Kategori Uji Reliabilitas.....	30
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 3.6 Kategori Uji Daya Pembeda.....	31
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda	31
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kesukaran.....	32
Tabel 3.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	32
Tabel 3.10 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.11 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.12 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru	35
Tabel 3.13 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa.....	36
Tabel 3.14 Skala Likert Validasi Ahli.....	38
Tabel 3.15 Persentase dan Kriteria Kelayakan.....	38
Tabel 3.16 Skala Likert Angket Kepraktisan	39
Tabel 3.17 Persentase dan Kriteria Kepraktisan	39
Tabel 3.18 Kriteria N-Gain	41
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	43
Tabel 4.2 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.3 Hasil Revisi Ahli Media	51
Tabel 4.4 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Materi.....	53
Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan/ Respon Guru	53
Tabel 4.7 Hasil Saran Guru	54
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Kepraktisan/ Respon Siswa	55
Tabel 4.9 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 1	55

Tabel 4.10 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 2	56
Tabel 4.11 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 3	56
Tabel 4.12 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 4	57
Tabel 4.13 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 5	57
Tabel 4.14 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 6	57
Tabel 4.15 Presentase Angket Respon Siswa Indikator 7	58
Tabel 4.16 Hasil Angket Kepraktisan/ Respon Siswa.....	58
Tabel 4.17 Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	59
Tabel 4.18 Statistik Deskriptif Nilai Pretest.....	60
Tabel 4.19 Statistik Deskriptif Nilai Posttest.....	60
Tabel 4.20 Uji Normalitas	61
Tabel 4.21 Uji Paired T-Test.....	61
Tabel 4.22 Perhitungan N-Gain.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3.1 Model Assure.....	20
Gambar 3.2 Desain Awal Permainan <i>GEMAS</i>	22
Gambar 3.3 Lokasi Penelitian	23
Gambar 4.1 Desain Permainan <i>GEMAS</i>	47
Gambar 4.2 Aturan Permainan <i>GEMAS</i>	47
Gambar 4.3 Kartu Soal.....	48
Gambar 4.4 Kartu Kunci Jawaban Pembagian	48
Gambar 4.5 Papan Jawaban	49
Gambar 4.6 Tanda Realistis	49
Gambar 4.7 Komentar dan Saran Ahli Media.....	50
Gambar 4.8 Komentar dan Saran Ahli Materi	54
Gambar 4.9 Komentar dan Saran Guru.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tinjauan Singkat MI Al-Hidayah Guppi	78
Lampiran 2 Kisi-Kisi dan Skor Soal Tes.....	81
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 4 Hasil Validitas Uji Coba Soal SPSS	105
Lampiran 5 Hasil Uji Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal SPSS	107
Lampiran 6 Hasil Skor Angket Kebutuhan Siswa.....	108
Lampiran 7 Angket kebutuhan siswa	109
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Media	111
Lampiran 9 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media	114
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 12 Surat Pernyataan Validasi Instrumen Guru.....	119
Lampiran 13 Lembar Hasil Angket Kepraktisan/ Respon Guru	120
Lampiran 14 Lembar Hasil Angket Kepraktisan/ Respon Siswa.....	123
Lampiran 15 Hasil Skor Angket Kepraktisan / Respon Siswa.....	125
Lampiran 16 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	126
Lampiran 17 Lembar Kerja Peserta Didik.....	127
Lampiran 18 SK Bimbingan	131
Lampiran 19 Surat Pengantar Penelitian.....	132
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	133
Lampiran 21 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	134
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi.....	135
Lampiran 23 Kartu Kendali Perbaikan Skripsi Setelah Sidang Munaqasyah ..	136
Lampiran 24 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	137