

Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dwi Sela^{1*}, Erwin Putera Permana², Dhian Dwi Nur Wenda³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*email: dwisela03490@gmail.com

Abstract: This research is a development research by designing the traditional game of Tabak Galang based on the local wisdom of Gombang. This study aims to determine the feasibility of the traditional game of Tabak Galang based on the local wisdom of Gombang for fifth grade elementary school students. The development procedure used in this study was adapted from the ADDIE development model which has five stages, namely analysis, design, design, implementation, and evaluation. Design and development includes limited testing and extensive testing to determine product feasibility. The results of this study were declared valid by the validator with a value of 91.6%, and the material received a value of 85.6%. The results of the limited trial were declared practical after obtaining the average overall result through a student response questionnaire with a score of 100% which showed more than 61% of students gave a positive response. And it is declared effective if 85% of students get a KKM score of 75, where eight fifth grade students get a score of 100% and have reached the criteria for completeness with an average value of 90. While the broad trial is declared practical after obtaining the average overall result through a teacher response questionnaire. which obtained 96% results and a student response questionnaire with a value of 95.5% which showed more than 61% of students gave a positive response. And it will be declared effective if 85% of students get a KKM value of 75 where 20 students of class V Mojoroto 4 Kediri, i.e. 95% have reached the criteria of completeness with an average value of 88. So the traditional game of Tabak Galang is suitable for use in learning, as well as the game of Tabak Galang This has advantages in improving students' critical thinking skills, collaboration in groups, group communication and a more pleasant classroom atmosphere.

Keywords: *game, traditional game, Tabak Galang Gombang local wisdom*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan merancang permainan tradisional Tabak Galang berbasis kearifan lokal Gombang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan permainan tradisional Tabak Galang berbasis kearifan lokal Gombang untuk siswa kelas V sekolah dasar. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Desain dan pengembangan termaksud uji terbatas dan uji coba luas untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil dari penelitian ini dinyatakan valid oleh validator dengan nilai 91,6%, dan materi mendapatkan nilai 85,6%. Hasil uji coba terbatas dinyatakan praktis setelah memperoleh rata-rata hasil keseluruhan melalui angket respon siswa dengan nilai 100% yang menunjukkan lebih dari 61% siswa memberi respon positif. Dan dinyatakan efektif apa bila $\geq 85\%$ siswa mendapatkan nilai KKM 75 yang dimana delapan siswa kelas V memperoleh nilai 100% telah mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 90. Sedangkan uji coba luas dinyatakan praktis setelah memperoleh rata-rata hasil keseluruhan melalui angket respon guru yang memperoleh hasil 96% dan angket respon siswa dengan nilai 95,5% yang menunjukkan lebih dari 61% siswa memberi respon

positif. Dan akan dinyatakan efektif apa bila $\geq 85\%$ siswa mendapatkan nilai KKM 75 yang dimana 20 siswa kelas V Mojoroto 4 Kediri yaitu 95 % telah mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 88. Sehingga permainan tradisional Tabak Galang layak digunakan dalam pembelajaran, Serta permainan Tabak Galang ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, kerjasama dalam kelompok, komunikasi kelompok dan suasana kelas lebih menyenangkan.

Kata Kunci: *permainan, permainan tradisional, Tabak Galang kearifan lokal Gombang*

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan kita, karena pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia di Indonesia sepenuhnya agar dapat menjadi manusia yang berilmu, kreatif, cakap, mandiri, serta dapat bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam mewujudkan pendidikan nasional seperti yang telah tercantum dalam undang-undang UU No 20 tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan nasional. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus dapat menerapkan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan dapat membuat suasana kelas menjadi aktif sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Namun, berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri terdapat permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran berlangsung dimana siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan proses pembelajaran, siswa sering berbicara dengan teman sebaya dan ada beberapa siswa membawa ponsel genggam untuk dimainkan saat guru menjelaskan materi, Serta pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan lebih berfokus pada guru.

Hal tersebut disebabkan karena penyampaian materi yang lebih berfokus pada guru. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi dan akan diberi tugas yang ada pada buku LKS siswa. Serta metode dan model belajar yang diterapkan kurang menyenangkan bagi siswa yaitu metode ceramah tidak ada model pembelajaran, media ataupun permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh sebab itu, guru sebagai fasilitator

harus dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sesuai dengan perkembangan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi siswa (Surdima, 2008)

Berdasarkan permasalahan diatas guru dapat menciptakan peroses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan permainan. Santrock (1995) dalam Kurniati (2016) menyatakan bahwa permainan mampu meningkatkan kerjasama dengan teman sebayanya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Salah satu jenis permainan yang dapat guru gunakan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional Cooney dalam Kurniati (2016), mendefinisi bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang.

Sedangkan menurut Wahyuningsih (2009) permainan tradisional atau biasa disebut sebagai permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Direktorat Nilai Budaya (2000) menyatakan bahwa permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.

Permainan tradisional sangatlah banyak, mengingat negara Indonesia adalah negara kepulauan yang masing-masing memiliki permainan tradisional berdasarkan tempat daerah masing-masing. Di salah satu daerah di pulau Kalimantan Barat, lebih tepatnya di desa Gombang. Permainan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat dijadikan sarana dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Permainan tradisioanl tabak galang atau yang disebut juga dengan lempar karet adalah salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan gelang karet dan ubin yang digaris membentuk kotak sebagai media utama permainan tersebut, Hartatik dan Rahayu (2018) dalam hal ini peneliti akan mengembangkan permainan tabak galang yang dengan membuat dan

mengembangkan aturan langkah dan media permainan tradisional tabak galang agar mudah dimainkan oleh siswa.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut (1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan permainan tabak galang berbasis kearifan lokal Gombang pada siswa kelas V sekolah dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan permainan tabak galang berbasis kearifan lokal Gombang pada siswa kelas V sekolah dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan permainan tabak galang berbasis kearifan lokal Gombang pada siswa kelas V sekolah dasar. Nilai lebih yang dimiliki dalam penelitian pengembangan permainan tradisional ini adalah nilai karakter yang ditanamkan pada siswa yaitu kesbaran, sportivitas dalam bermain, kerjasama dalam kelompok, komunikasi kelompok dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menghasilkan permainan tradisional tabak galang yang dapat diterapkan pada siswa kelas V SD yang dapat dijadikan kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah organ pernapasan pada manusia. Pedoman pengembangan penelitian mengacu pada model ADDIE Sugiyono dalam Hamzah (2019:33) yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, perancangan, impletasi dan evaluasi. Dalam penelitian dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 8 siswa kelas V yang ada dilingkungan sekitar (rumah) karena pelakasnaan PPKM yang berlaku. Sedangkan uji coba luas dilakukan pada siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, dan terdapat dua validator ahli, satu orang sebagai validator produk serta satu orang lagi sebagai validator materi yang digunakan dalam penelitian.

Data penelitian yang dikumpulkan dengan lembar instrumen validasi, angket respon guru, angket respon siswa dan tes uraian sebanyak 10 butir soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan produk dalam pembelajaran. Data hasil dari lembar validasi, angket respon guru, dan angket respon siswa dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Sedangkan data hasil tes yang diberikan untuk *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan deskriptif

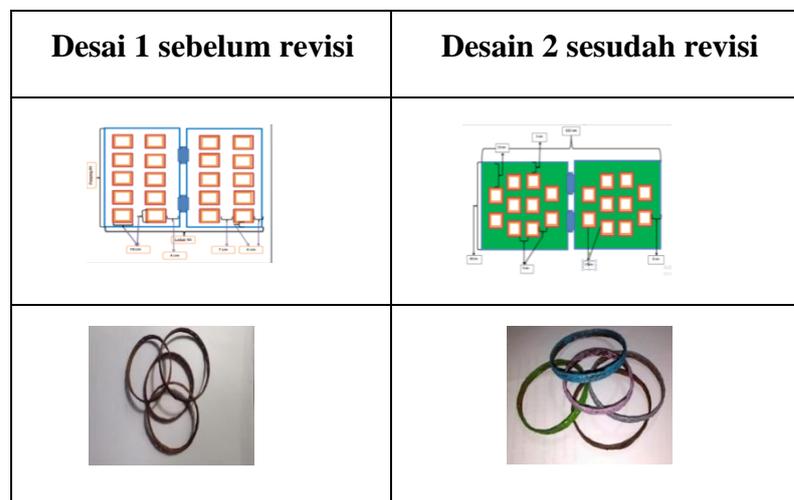
kualitatif. setelah diperoleh hasil dari perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya peneliti menghitung Ketuntasan nilai siswa tersebut berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah $\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 75 (KKM).

Prosedur penelitian yang ditempuh yang pertama adalah analisis yang di mana dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dengan melakukan observasi. Tahap kedua, dilakukan perancangan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan permainan tabak galang. Kemudian pada tahapan ketiga, yaitu pengembangan media permainan, langkah bermain serta aturan dalam permainan. Tahap keempat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kelima, implementasi permainan tradisional tabak galang melalui uji coba kepada subjek penelitian. Uji coba produk dilakukan melalui dosen ahli untuk mengetahui validitas produk dengan menggunakan lembar *check list* validasi pada dosen ahli media permainan dan materi. Dan dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui praktisan dan keefektivan produk. Uji kepraktisan menggunakan angket respon siswa dan keefektifan menggunakan hasil tes siswa *pretest* dan *posttest*. Setelah tahap uji coba terbatas selesai dilakukan maka tahap selanjutnya adalah uji coba luas untuk mengetahui praktisan dan keefektivan produk. Uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa, serta keefektifan menggunakan hasil tes siswa berupa *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang telah berhasil dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional tabak galang, yang sesuai dengan lima tahap prosedur penelitian yang harus ditempuh. Permainan tradisional tabak galang yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi, uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan validasi oleh satu orang validator ahli media permainan menyatakan bahwa desain permainan tabak galang masih memerlukan revisi, setelah produk direvisi desain ke dua diserahkan kepada validator pertama yang dimana desain kedua diterima dan disetujui dimuat dalam bentuk nyata. Hamzah (2019:107) angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait topik yang diteliti. Dari hasil angket menunjukkan validator ahli permainan yaitu

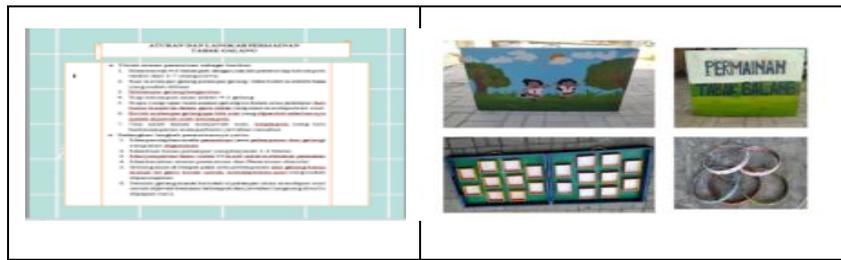
validator pertama memberikan tanggapan positif terhadap 12 poin pernyataan berupa media permainan, langkah serta aturan permainan dengan pemerolahan nilai sebesar 91,6% menyatakan bahwa permainan tabak galang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan validator kedua ahli materi menyatakan permainan tabak galang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi IPA (organ pernapasan manusia) dengan mendapatkan nilai sebesar 85,1%. Validator materi memberikan komentar untuk menambahkan materi agar dapat mengembangkan soal sesuai dengan kotak pada area pelembar pada media permainan tabak galang. Dari hasil validasi dan saran yang diberikan oleh kedua validator dilakukan revisi produk dengan hasil pada gambar 1 dan gambar 2 hasil akhir dari produk yang telah selesai dibuat fisik.



Gambar 1. Media permainan

Validator ahli memberikan komentar dimana area pelembar pada desain 1 agar dibuat lebih lebar, serta penyusunan kotak diganti agar lebih menarik. Sedangkan gelang diberi warna berbeda agar mudah membedakan gelang antar kelompok saat melakukan permainan. Berikut gambar desain 2 yang telah direvisi.

Setelah desain produk kedua di setujui oleh kedua validator produk dimuat dalam bentuk nyata seperti pada gambar berikut. Validator peratama ahli media permainan dan ahli materi menyatakan produk dapat digunakan tanpa revisi.



Gambar 2. Hasil akhir produk dan buku panduan pengembangan permainan Tabak Galan menggunakan desain kedua,

Berikut di bawah ini adalah aturan dan langkah permainan Tabak Galang yang telah dikembangkan. Untuk aturan permainan sebagai berikut: (1) Membentuk 4-6 kelompok dengan jumlah peserta tiap kelompok terdiri dari 5-7 orang siswa. (2) Saat melempar gelang pelempar gelang tidak boleh melebihi batas yang sudah dibuat. (3) Melempar gelang bergantian. (4) Tiap kelompok akan diberi 4-5 gelang apa yang cepat memasukan gelang ke dalam area pelempar dan harus masuk ke dalam garis kotak yang akan mendapatkan soal. (5) Boleh melempar gelang apa bila soal yang diperoleh sebelumnya sudah dijawab oleh kelompok. (6) Jika salah dalam menjawab soal, kelompok yang lain berkesempatan memperbaiki jawaban tersebut. Sedangkan langkah permainannya yaitu: (1) Mempersiapkan media permainan (area pelemparan dan gelang) yang akan digunakan. (2) Membuat batas pelempar yang berjarak 1-2 Meter. (3) Menyampaikan batas waktu 20 menit untuk melakukan permainan. (5) Membacakan aturan permainan dan ermainan dimulai. (6) Gelang akan di lempar pada area pelemparan dan gelang harus masuk ke garis kotak untuk mendapatkan soal yang sudah dipersiapkan. (7) Setelah gelang masuk ke kotak si pelempar akan mendapat soal untuk dijawab bersama kelompok dan jawaban langsung ditulis dipapan tulis. (8) Setelah semua soal habis, soal akan dicocokkan dengan jawaban dan terakhir pemberian skor maupun nilai pada kelompok dan hadiah atas jawaban yang dijawab dengan benar.

Tahap berikutnya peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan melalui respon siswa dengan menggunakan Instrument angket respon siswa yang memiliki delapan aitem pernyataan yang berupa aturan, langkah, warna serta dampak saat siswa melakukan permainan dan keefektifan melalui hasil *pretest* dan *posttest* berupa soal uraian. *Pretest* diberikan untuk menngetahui

pengetahuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan Tabak Galang. Uji coba terbatas dilakukan pada delapan siswa kelas V sekolah dasar. Dari hasil uji terbatas diperoleh data angket respon siswa dan hasil *pretest* dan *posttest* yang terangkum pada tabel 1;

Tabel 1. hasil respon siswa

Instrument	Nilai
Angket respon siswa (uji coba terbatas)	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan kepraktisan yang dimana delapan siswa memberikan respon positif dengan perolehan nilai 100 % dan telah memenuhi kriteria sangat baik antar 81% -100% berdasarkan kriteria interpretasi skor yang mengacu pada Riduwan (2013: 41).

Tabel 2 Hasil *pretest* dan *posttest*

Uji coba terbatas	Nilai	Nilai rata-rata
Pre-test	157	19
Post-test	720	90

Data pada tabel 2 menunjukkan hasil *pretest* yang diberikan kepada delapan siswa tidak ada yang memperoleh nilai KK 75 yang dimana siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 19. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tabak galang diberikan *posttest* hasil menunjukkan delapan siswa tuntas dan diperoleh nilai rata-rata *posttest* 90. Yang menunjukkan permainan tradisional tabak galang dinyatakan efektif karena telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang dimana $\geq 85\%$ siswa memperoleh 75 (KKM) yang berdasarkan kriteria ketuntasan menurut Trianto (2013: 241). Berdasarkan hasil uji terbatas melalui angket respon siswa dan nilai *pretest* dan *posttest* produk telah dinyatakan praktis dan efektif.

Tahap selanjutnya dilakukan uji coba luas. Uji coba luas dilakukan pada 20 siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kediri. Uji coba luas dilakukan untuk dapat

mengetahui kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Sedangkan keefektifan diperoleh melalui hasil tes siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Pada awal pembelajaran siswa diberikan 10 soal *pretest* berupa soal uraian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi pengetahuan awal siswa. Selanjutnya diberikan 10 soal *posttest* berupa soal uraian kepada siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tabak galang. Berikut di bawah ini hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa serta nilai *pretest* dan *posttest* yang dapat diamati pada tabel 3 dan 4 dibawah ini.

Tabel 3 Kepraktisan (Angket Guru) Dan Respon Siswa Uji Coba Luas

Instrument	Nilai
Angket Respon Guru	96 %
Angket Respon Siswa	95,5 %

Dari data hasil pada table 3 diperoleh nilai rata-rata 96% dari angket respon guru yang dimana masuk kedalam respon sangat baik dari nilai 81,00 % - 100,00% berdasarkan kritrian Akbar (2015: 82). Sedangkan angket respon siswa memperoleh nilai 95,5% yang dimana 20 siswa memberikan lebih dari 61% respon positif terhadap permainan tabak galang dan telah memenuhi kriteria sangat baik antar 81% -100% berdasarkan kriteria interpretasi skor yang mengacu pada Riduwan (2013: 41). Jadi dapat dinyatakan bahwa permainan tabak galang praktis dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

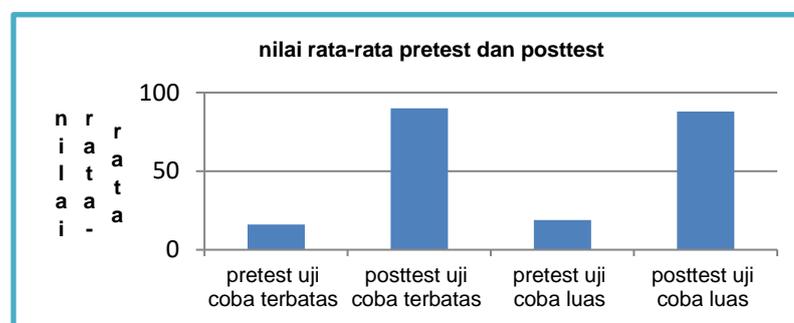
Tabel 4. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Uji Coba Luas

Uji coba terbatas	Nilai	Nilai rata-rata
Pre-test	320	16
Post-test	1,765	88

Dalam hasil tabel 4 menunjukkan hasil *pretest* yang diberikan kepada 20 siswa tidak ada yang memperoleh nilai $KKM \geq 75$ yang dimana siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 16. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan Tabak Galang diberikan *posttest* hasil menunjukkan 19 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas maka diperoleh nilai rata-rata *posttest* 88. Yang menunjukkan permainan tradisional tabak galang dinyatakan efektif kerana

telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang dimana $\geq 85\%$ siswa memperoleh ≥ 75 (KKM) yang berdasarkan kriteria ketuntasan menurut Trianto (2013: 241). Berdasarkan hasil uji luas nilai *posttest* produk telah dinyatakan efektif. Berikut dibawah ini adalah gambar perbandingan nilai *pretest* dan *poattest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Peningkatan hasil belajar terjadi setelah menggunakan permainan Tabak Galang terbukti memiliki efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari hasil *posttest* baik yang dilakukan dalam uji terbatas maupun uji luas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata nilai ketuntasan klasikal. ≥ 85 siswa memiliki nilai ≥ 75 . Trianto (2013: 241)



Gambar 3 grafik peningkatan nilai pretest dan posttest

Berdasarkan hasil uji coba produk. Penelitian pengembangan permainan tradisional tabak galang memiliki kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut. Pertama, dapat melatih konsentrasi siswa yaitu pada saat melempar gelang agar dapat masuk ke dalam area lemparan. Kedua dapat menjadi media penyalur emosional siswa (tidak bosan dan jenuh). Ketiga siswa aktif dalam permainan meningkatkan daya saing dalam melempar gelang guna mendapat soal yang akan dijawab siswa. Keempat dapat mengkondisikan siswa dalam menjalin relasi, bekerjasama, serta dapat melatih kematangan sosial dengan teman sebayanya. Selain memiliki kelebihan, permainan tradisional tabak galang yang telah dikembangkan juga mempunyai kekurangan bawa permainan tabak galang akan saling berebut untuk melempar gelang, waktu dalam permainan terbatas, dan sulit memasukan gelang ke dalam area lemparan.

Menurut Hartatik dan Rahayu (2018) tabak galang atau yang disebut juga dengan lempar karet adalah salah satu jenis permainan tradisional yang

menggunakan gelang karet sebagai media utama permainan tersebut memiliki kelebihan yaitu; dapat melatih konsentrasi siswa yaitu pada saat melempar gelang agar dapat masuk ke dalam area lemparan dapat menjadi media penyalur emosional siswa, Siswa aktif dalam permainan meningkatkan daya saing dalam melempar gelang guna mendapat soal yang akan dijawab siswa, Dapat mengkondisikan siswa dalam menjalin relasi, bekerjasama, serta dapat melatih kematangan sosial dengan teman sebayanya”.

Dan dari penelitian yang dilakukan terdapat keterbaharuan terhadap permainan tradisional Tabak Galang. Pertama, media semula menggunakan gelang karet diganti dengan gelang yang terbuat dari tanaman Taboyo dan area pelempar semula dari ubin yang hanya digarisi diganti dengan kayu dan triplek seperti pada gambar 2. Kedua adalah perubahan aturan dan langkah permainan. Ketiga, permainan Tabak Galang cocok digunakan pada materi organ pernapasan manusia dimana siswa harus mengingat matri dengan baik agar siswa dapat menjawab soal saat permainan berlangsung. Keempat, siswa sangat antusias saat melakukan permainan tabak galang. Kelima, Nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan tabak galang pada siswa yaitu kesabaran, sportivitas dalam bermain, kerjasama dalam kelompok, komunikasi kelompok dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keenam guru merespon permainan sangat unik dan dapat digunakan pada materi IPA atau materi lainnya. Serta berdasarkan pemerolehan nilai melalui tes menunjukkan peningkatan setelah melakukan permainan tradisional tabak galang .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat kesimpulan bahwa pengembangan produk permainan tradisional Tabak Galang layak digunakan. Kelayakan produk permainan tradisional Tabak Galang diperoleh dari hasil 91,6% dari validator ahli media permainan, dan 85,1% diperoleh dari validator ahli materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan Tabak Galang Valid. Permainan Tabak Galang dinyatakan praktis setelah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilihat dari angket respon guru mendapatkan nilai 96% dan angket respon siswa pada uji terbatas 100%. Sedangkan uji coba luas 95%. Sehingga produk permainan Tabak Galang akan dinyatakan efektif apa bila nilai ketuntasan kalsikal

$\geq 85\%$ siswa memiliki nilai ≥ 75 dari hasil uji coba terbatas nilai *pretest* mendapat nilai rata-rata 16 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 90. Sedangkan uji coba luas nilai rata-rata *pretest* 19 dan nilai rata-rata *posttest* 88 dimana 95,5% siswa mendapat nilai tuntas.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhoki dkk. 2016. *Katalog Dalam Terbit: Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya*. Jakarta: Pusat Data dan Statistika Pendidikan dan Kebudayaan, Kemendikbud, 2016.
- Daniah. Nilai-Nilai Kearifan Lokal Didong dalam Upaya Pembinaan Karakter Peserta Didik. *PIONIR J Pendidik*. 2019;8(1):14-39. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/download/4585/3011>
- Hartatik S, Rahayu DW. Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educ Hum Dev J*. 2018;3(2):149-158. doi:10.33086/ehdj.v3i2.55
- Hamzah. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang. Literasi Nusantara.
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta. PT. Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Wahyuningsih. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak 4-5 Tahun*. Bandung. PT.Sandiarta Sukses