PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN DI SD

Sely Londong[1], Sukriadi[2], Mustamiroh[3]
[1]PGSD FKIP Universitas Mulawarman
[2]PGSD FKIP Universitas Mulawarman
[3]PGSD FKIP Universitas Mulawarman
Alamat e-mail : [1] selylondong1008@gmail.com
Alamat e-mail : [2]sukriadi@fkip.unmul.ac.id
Alamat e-mail : [3]mustamiroh@fkip.unmul.ac.ad ,

ABSTRACT

Traditional games are increasingly difficult to find in the technological era, even though they can be an effective learning medium. This research develops boy-boyan game-based learning media for fraction material in class V at SDN 010 Samarinda Seberang. The aim of the research is to determine the development process, validity and practicality of boy-boyan games as a learning medium. Development uses the Research and Development method with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Planning, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 24 fifth grade students. Data was collected through interviews, observation, questionnaires and documentation, using quantitative analysis techniques. The research results show that the boy-boyan game is valid and practical to use in learning mathematics, especially fractions. The validity of this media reaches 96% to 98%, categorized as very valid. The practicality assessment of student and teacher responses also showed very good results, with a score of 98% in small and large scale trials. This boy-boyan game media was declared suitable for use in mathematics learning at school.

Keywords: Learning Media, Traditional Games, Boy-Boyan, Fractions

ABSTRAK

Permainan tradisional saat ini semakin sulit ditemui di era teknologi modern, meskipun sebenarnya permainan ini bisa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Salah satu contohnya adalah materi pecahan di kelas V yang dapat diintegrasikan dengan permainan tradisional seperti *boy-boyan*. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *boy-boyan*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan kelas V SDN 010 Samarinda Seberang. Pengembangan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas V di SDN 010 Samarinda Seberang. Pengumpulan data dilakukan melalui

wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif dengan analisis data angket validasi para ahli, angket data respon siswa dan angket data respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *boy-boyan* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan. Media ini telah diuji validitas dan kepraktisannya oleh ahli media dan ahli materi. Tingkat validitas mencapai 96% hingga 98%, yang dikategorikan sangat valid. Penilaian kepraktisan dari respon siswa dan guru juga menunjukkan hasil yang sangat praktis, dengan skor sebesar 98% baik dalam uji coba skala kecil maupun besar. Dapat disimpulkan bahwa Media Permainan *Boy-Boyan* ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika bagi siswa di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, *Boy-Boyan*, Pecahan

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa kita dan mengembangkan individu secara keseluruhan untuk menjadi orang yang berilmu, kreatif, mampu, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam 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 Undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan nasional (Sela, Permana, and Wenda 2021). Matematika merupakan pelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena kemampuan matematis ini perlu dikembangkan sejak dini pada anak terutama di sekolah dasar, supaya anak dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mampu bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan (Astawayasa, Widana, and Adi 2022).

Pembelajaran matematika masih cenderung mengandalkan hafalan, dan terkadang guru menggunakan metode yang monoton, seperti ceramah yang hanya berpusat pada buku pelajaran. Hal ini berdampak pada siswa yang merasa bosan selama proses pembelajaran, sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan akhirnya kurang memahami materi yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 010 Samarinda Seberang, guru belum pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran baik dari

segi teknologi maupun media nyata seperti permainan tradisional. Hal ini membuat proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga potensi kreativitas dan pemahaman mendalam siswa belum sepenuhnya terfasilitasi. Guru berpendapat media yang digunakan untuk proses pembelajaran masih kurang.

Berdasarkan masalah diatas, memerlukan pengembangan media pembelajaran matematika agar membantu guru saat mengajar dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih menyenangkan serta lebih efektik dalam belajar matematika yaitu dengan menggunakan media permainan tradisional *boy-boyan*. Permainan *boy-boyan* merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar tentang warisan budaya mereka, nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, dan cara permainan dapat mempererat hubungan antar generasi. Media permainan tradisional ini bisa membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan, karena guru dapat menerapkan media permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang perlu digunakan demi terciptanya pembelajaran yang menarik, serta menyenangkan bagi peserta didik di sekolah (Muhlis et al. 2023). “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna” (Aeni, Sutrisno, and Mushafanah 2019). Dalam berbagai metode pembelajaran, terdapat satu jenis media pembelajaran berupa permainan yang menarik untuk diaplikasikan, terutama dalam pembelajaran materi pecahan, yaitu permainan *boy-boyan*. Kegiatan ini, yang dikenal sebagai permainan tradisional, melibatkan lebih dari satu pemain yang menggunakan alam sekitar sebagai sumber alat dan bahan dalam permainannya (Saputra et al. 2023).

Hal ini sejalan dengan pandangan penelitian relevan terkait ”Pengembangan Permainan

Tradisional *Boy-Boyan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023" dinyatakan layak dan valid dalam pembelajaran dan permainan tradisional meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok usia lima sampai enam tahun (Saputra et al. 2023). Penelitian relevan lainnya dengan judul "Pengembangan Media Permainan Tradisional *Boi Boian* Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar" Media permainan tradisional *boy-boyan* untuk meningkatkan karakter peserta didik sekolah dasar dinilai sangat baik dan valid berdasarkan kriteria akseptabilitas, seperti kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Media ini cocok digunakan oleh guru bimbingan dan konseling atau guru kelas sebagai sarana pendidikan karakter (Lusi'ani and Khusumadewi 2020).

Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan objek nyata dapat membantu siswa memahami konsep pecahan. Selain itu, media tersebut dapat dikombinasikan dengan permainan tradisional untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Keterbaruan dari penelitian ini yaitu dapat mengembangkan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam konteks pembelajaran matematika pada materi pecahan. Selain itu, media yang dikembangkan berupa permainan tradisional. Dikarenakan siswa saat ini sudah banyak mengenal teknologi canggih sehingga peneliti dapat mengenalkan kembali kearifan lokal permainan tradisional yaitu *boy-boyan*. Dalam permainan tersebut menggunakan media berupa kaleng dan bola kasti. Tata cara bermainnya juga dengan melempar bola kasti langsung pada kelang yang sudah tersusun, lalu siswa dapat menyebutkan pecahan berapa setelah kaleng itu dilembar, dan siswa dapat mengenal berbagai materi pecahan yaitu pecahan biasa dan pecahan campuran, letak pecahan pada garis bilangan, menyederhanakan pecahan, membandingkan pecahan, penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda, dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda.

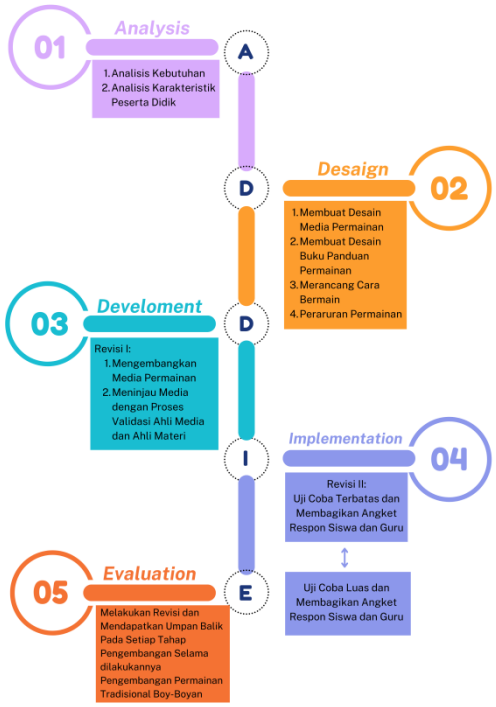
Berdasarkan latar belakang masalah ini, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang akan mengangkat permasalahan tersebut yang berjudul "Pengembangan Permainan Tradisional *Boy-Boyan* Sebagai Media Pembelajaran Materi Pecahan Kelas V SDN 010 Samarinda Seberang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan kelas V SDN 010 Samarinda Seberang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Researh and Develoment*). Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*) merupakan suatu metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk khusus dan menilai sejauh mana efektivitas produk tersebut. Untuk mencapai hasil produk yang diinginkan, digunakan penelitian yang melibatkan analisis kebutuhan, serta untuk menguji efektivitas produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat secara luas (Andi Rustandi and Rismayanti 2021). Berdasarkan penelitian ini, peneliti mengembangkan dan menguji permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan di kelas V.

Model dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Peneliti mengembangkan permainan tradisoinal *boy-boyan* dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model ADDIE ada lima fase atau tahap yang perlu dilakukan secara sistematis dan sistem (Adesfiana, Astuti, and Enawaty 2022).

Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penulis sesuai dengan mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan yang terstruktur, mengacu pada model ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penulis. Model pengembangan ini melibatkan beberapa tahapan yang harus dilalui dalam prosesnya. Berikut adalah tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang akan dilakukan penulis:



(*Sumber:* (Rayanto and Sugianti 2020:29)

Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket penilaian kevalidan ahli media, materi, angket respon siswa dan guru. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif dengan analisis data angket validasi para ahli, angket data respon siswa dan angket data respon guru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan kelas V SDN 010 Samarinda Seberang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan lima tahap yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahap proses dan hasil pengembangan permainan tradisional *boy-boyan* dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian, pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa didapatkan bahwa mereka kurang mengetahui materi tentang pecahan. Terlihat juga dalam analisis hasil rata-rata nilai evaluasi materi pecahan yang paling rendah yaitu 20. Hal ini tidak sesuai dengan capaian pembelajaran kelas V yang mengharuskan siswa memahami, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang

berbeda. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti bahwa kelas ini dapat melakukan pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh (Abrar 2022:70) yang menyatakan bahwa hal yang paling efektif dalam pendidikan adalah ketika anak bermain dengan hal-hal yang menyenangkan.

Analisis kebutuhan ini juga guru mengahasilkan bahwa guru sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan menggunakan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai. Buku yang digunakan dari buku tematik terpadu dengan materi pecahan (Buku Tematik Terpadu 2013 2019). Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengajar namun dalam pembelajaran di kelas siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, guru memerlukan media yang mencakup materi yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, guru memerlukan media yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, media yang mudah digunakan, bersifat permanen dan dapat digunakan berulang-ulang. Maka dari itu adanya permainan tradisional ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran matematika dan juga upaya pelestarian permainan tradisional sebagai salah satu peran guru dalam membantu melestarikan permaianan tradisional yang dikaitkan dengan mengenalkan kemampuan matematika siswa sekolah dasar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup pembuatan rancangan dengan merumuskan tujuan dan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan dari tahap ini adalah merancang suatu produk dengan cara mendesain media secara digital sebelum membuat versi fisik dari media permainan (Abrar 2022:71). Hal ini merupakan alat bantu belajar atau media pembelajaran sangatlah diperlukan adanya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna buat mereka, meningkatkan keaktifan mereka dan membuat mereka merasa senang ketika belajar (Suparni 2021). Tahap perancangan produk dilakukan dengan menentukan rancangan materi yang digunakan dalam permainan tradisional *boy-boyan* yang dapat mencakup capaian pembelajaran, menentukan konsep dan komponen media seperti alat permainan, aturan permainan, kartu pertanyaan, dan buku panduan.

a) Bola Kasti

Bola kasti adalah alat untuk pelempar dalam permainan, yang terbuat dari karet atau kulit yang di dalamnya diisi sabut kelapa atau ijuk. Ukuran keliling bola 19-21 cm, berat 30-70 gr atau 70-80 gr, dan diameternya 20 cm.

b) Kaleng Susu Bekas

Kaleng susu bekas adalah sasaran lemparan, yang didesain dengan diwarnai menggunakan cat warna dan ditempel dengan angka yang terbuat dari kertas cover.



Gambar 2 Mengecat Kaleng



Gambar 3 Desain Angka Keleng pada Aplikasi *Canva*



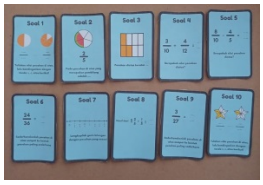
Gambar 4 Media Kaleng Setelah di Desain

c) Kartu Soal

Kartu soal yang dibuat dengan 2 sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan yang bertuliskan dengan kata “Kartu Soal” dan Permainan Tradisional “*Boy-Boyan*”, sedangkan sisi belakang berisi soal materi tentang pecahan yang akan dijawab oleh peserta didik. Kartu soal memiliki ukuran 8,5 cm × 5,5 cm dan dibuat sebanyak 30 kartu soal.



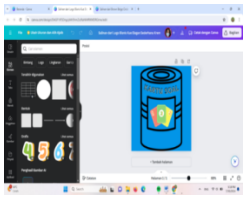
Gambar 5 Desain Kartu Soal pada Aplikasi *Canva*



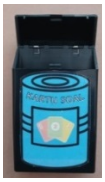
Gambar 6 Kartu Soal

d) Kotak Penyimpanan

Kotak ini digunakan untuk meletakkan berbagai alat permainan *boy-boyan* agar tidak mudah kotor dan rusak.



Gambar 7 Desain Logo Kartu Soal pada Aplikasi *Canva*



Gambar 8 Kotak Kartu Soal Sesudah di Desain



Gambar 9 Desain Logo Kotak Penyimpanan pada Aplikasi *Canva*



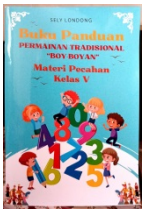
Gambar 10 Kotak Penyimpanan Sesudah di Desain

e) Buku Panduan

Buku panduan berukuran A5 yang berisi sejarah dan pengertian permainan tradisional *boy-boyan*, materi pecahan, denah permainan, dan tata cara bermain.



Gambar 11 Desain Buku Panduan pada Aplikasi Canva



Gambar 12 Buku Panduan Sesudah di Desain

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan dengan menciptakan bentuk tiga dimensi dari media yang telah dirancang. Desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya direalisasikan dalam bentuk fisik. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat kemudian diproduksi dan dicetak dengan mempertimbangkan aspek keamanan dan keawetan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Abrar 2022:71–72) yang

menyatakan bahwa materi pembelajaran disiapkan sesuai dengan spesifikasi produk yang akan dibuat dan semua yang diperlukan disiapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan setelah rancangan selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengembangkan dan memproduksi media sesuai dengan materi, ukuran, bentuk, dan bahan yang tepat serta menarik.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap impelementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media melalui angket respon pengguna yang akan diisi oleh siswa dan guru. Penyajian data kevalidan oleh para ahli media yaitu sebagai berikut.

Tabel 1 Data Hasil Validasi

No	Validator	Instrument Penilaian	Hasil (%)	Kategori
1	Ibu Naheria, M.Pd	Ahli Media 1	96%	Sangat Valid
2	Bapak Muchammad Samsul Huda, S.Pd, M.Pd	Ahli Media 2	98%	Sangat Valid
3	Ibu Auliaul Fitrah Samsuddin, S.Pd, M.Pd	Ahli Materi 1	96%	Sangat Valid
4	Bapak Petrus Fendiyanto, S.Pd, M.Pd	Ahli Materi 2	96%	Sangat Valid
	Rata-rata		**96,5 %**	**Sangat Valid**

Tahap ini dilaksanakan ketika tahap pengembangan media telah selesai dilakukan dan sudah diuji kevalidannya kepada para ahli media. Uji coba permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan kelas V dilakukan secara skala kecil dengan subjek 8 siswa dan skala besar dengan subjek 24 siswa serta 1 guru. Penyajian data kepraktisan media yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Besar

No	Pernyataan	Skor			
		Skala Kecil		Skala Besar	
		X	***Xi***	***X***	***Xi***
1.	Warna dan angka pada kaleng menarik	39	40	120	120
2.	Cara bermainnya mudah	38	40	117	120
3.	Senang memainkan permainan tradisional *boy-boyan* dengan materi pecahan	40	40	118	120
4.	Sudah ada penyampaian materi pecahan dalam	40	40	120	120

No	Pernyataan	Skor			
		Skala Kecil		Skala Besar	
		X	*Xi*	*X*	*Xi*
	permainan tradisional *boy-boyan* ini				
5.	Lebih semangat untuk belajar dengan menggunakan permainan tradisional *boy-boyan* dengan materi pecahan	39	40	119	120
6.	Lebih paham dengan menggunakan permainan ini dalam menanamkan konsep pecahan	40	40	117	120
7.	Berminat untuk memainkan permainan tradisional *boy-boyan* dengan materi pecahan	39	40	120	120
8.	Bisa memainkan permainan tradisional *boy-boyan* dengan materi pecahan	40	40	116	120
Jumlah Skor		**315**	**320**	**947**	**960**
Persentase		**98%**		**98%**	
Kategori		**Sangat Praktis**		**Sangat Praktis**	

Berdasarkan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon siswa uji coba skala kecil diperoleh persentase 98% dari persentase skor maksimal 100% dan uji coba skala besar diperoleh persentase 98% dari persentase skor maksimal 100. Kriteria kepraktisan media berdasarkan respon siswa, skor angket respon siswa dalam uji coba kelompok kecil termasuk dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain siswa, pada saat skala besar guru mengamati jalannya pembelajaran dan media yang digunakan. Guru mengisi angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media yang digunakan. Berikut hasil angket respon guru.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor	
		X	*Xi*
1	Media permainan tradisional *boy-boyan* sesuai dengan materi yang diajarkan	5	5
2	Langkah-langkah media permainan tradisional *boy-boyan* mudah dipahami siswa	5	5
3	Peraturan media permainan tradisional *boy-boyan* mudah dipahami siswa	4	5
4	Media permainan tradisional *boy-boyan* membantu guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pecahan	5	5
5	Media permainan tradisional *boy-boyan* mendorong siswa untuk bekerjasama	5	5

No	Pernyataan	Skor	
		X	*Xi*
	berkomunikasi antar teman yang dan baik		
6	Menggunakan media permainan tradisional *boy-boyan* menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran	5	5
7	Pemilihan warna dan desain media permainan tradisional *boy-boyan* menarik dan sesuai dengan karakter siswa	5	5
8	Penggunaan media permainan tradisional *boy-boyan* membantu guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	5	5
9	Media permainan tradisional *boy-boyan* menarik dan aman untuk digunakan	5	5
10	Soal pada kartu soal media permainan tradisional *boy-boyan* sesuai dengan materi pembelajaran	5	5
Jumlah Skor		**49**	**50**
Persentase (%)		**98%**	
Kategori		**Sangat Praktis**	

Berdasarkan hasil tabel 9 dapat diketahui bahwa persentase hasil angket respon guru bernilai 98% dengan kategori sangat praktis.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh *Reiser dan Mollena*. Model ADDIE ada lima fase atau tahap yang perlu dilakukan secara sistematis dan sistem (Adesfiana et al. 2022). Berdasarkan berbagai tahapan dalam proses pengembangan media dengan model ADDIE, peneliti dapat melakukan evaluasi dan mengetahui kekurangan dari media yang dikembangakan. Dengan adanya permainan tradisonal *boy-boyan* ini, diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif, efektif, inovatif, dan cepat berpikir serta membangun kebiasaan kerja sama yang kuat. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Nurjanah & L, 2020:238-239) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah dasar di tekankan dengan menggunaan media pembelajaran yang dikemas secara menarik. Maka adanya inovasi berupa pengembangan media berbasis permaianan tradisional dipilih untuk menjadi acuan bagi siswa agar bisa belajar dengan menyenangkan. Maka dari itu peneliti melakukan proses perancangan modifikasi media permainan tradisional *boy- boyan*

sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang ada.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

Dalam mengembangkan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan di kelas V SDN 010 Samarinda Seberang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Impelementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pengembangan ini telah menghasilkan produk permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media pembelajaran materi pecahan pada kelas V SDN 010 Samarinda Seberang. Validitas media permainan tradisional *boy-boyan* yang telah dilaksanakan oleh dua validator ahli media dan dua validator ahli materi memperoleh rata-rata 96,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga pengembangan permainan tradisional *boy-boyan* yang dibuat telah dinyatakan valid untuk digunakan.

Kepraktisan permainan tradisional *boy-boyan* yang dinilai dari angket respon siswa yang terdiri dari uji coba skala kecil diperoleh 98% dengan kategori sangat praktis, uji coba skala besar diperoleh 98% dengan kategori sangat praktis dan hasil penilaian respon guru diperoleh 98% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V SDN 010 Samarinda Seberang.

Terdapat beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat meneliti efektivitas permainan tradisional *boy-boyan* untuk pembelajaran pecahan serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Abrar, Andi Ika Prasasti. 2022. *Model Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Kemandirian BelajarNo Title*. Bojong Pekalongan: PT. NEM.

Adesfiana, Zeny Novia, Indri Astuti, and Eny Enawaty. 2022. "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 10(2):147–52. doi: 10.31294/jki.v10i2.14050.

Aeni, Sofiatul, Sutrisno Sutrisno, and Qoriati Mushafanah. 2019.

"Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) Pada Tema 7 Kebersamaan." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3(3):159. doi: 10.23887/jppp.v3i3.18158.

Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2):57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.

Astawayasa, Ketut Gede, I. Wayan Widana, and I. Nyoman Rasmen Adi. 2022. "PENGEMBANGAN ASESMENT HOTS MATA PELAJARANMATEMATIKA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9(1):129–41.

Buku Tematik Terpadu 2013. 2019. *Selamatkan Makhluk Hidup*.

Lusi'ani, and Ari Khusumadewi. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR Lusi ' Ani Ari Khusumadewi Abstrak." *BK Unesa* 11(3):390–96.

Muhlis, Astri Safitri, Muh Ramli Buhari, and Mustamiroh. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Tari Tradisional Kelas V SDN 015 Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(1):2462–75.

Nurjanah, Siti, and Epon Nur'aeni L. 2020. "Kerangka Konseptual Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Boian Sebagai Media Ajar Sifat-Sifat Segitiga." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(2):234–42. doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i2.25843.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. 2020. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2*. Lembaga Academic & Research Institute.

Saputra, Wahyudi Maulida, Nurhasanah Nurhasanah, Ika Rachmayani, and Baik Nilawati Astini. 2023. "Pengembangan Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di TK Rinjani Unram Tahun 2023." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(4):2078–92. doi: 10.29303/jipp.v8i4.1693.

Sela, Dwi, Erwin Putera Permana, and Dhian Dwi Nur Wenda. 2021. "Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 10(1):139–50. doi: 10.47668/pkwu.v10i1.340.

Suparni. 2021. "Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi." *Dirasatul Ibtidaiyah* 1(1):124–35. doi: 10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729.

Abrar, Andi Ika Prasasti. 2022. *Model Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Kemandirian BelajarNo Title*. Bojong Pekalongan: PT. NEM.

Adesfiana, Zeny Novia, Indri Astuti, and Eny Enawaty. 2022. "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 10(2):147–52. doi: 10.31294/jki.v10i2.14050.

Aeni, Sofiatul, Sutrisno Sutrisno, and Qoriati Mushafanah. 2019. "Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) Pada Tema 7 Kebersamaan." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3(3):159. doi: 10.23887/jppp.v3i3.18158.

Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2):57–60. doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.

Astawayasa, Ketut Gede, I. Wayan Widana, and I. Nyoman Rasmen Adi. 2022. "PENGEMBANGAN ASESMENT HOTS MATA PELAJARANMATEMATIKA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9(1):129–41.

Buku Tematik Terpadu 2013. 2019. *Selamatkan Makhluk Hidup*.

Lusi'ani, and Ari Khusumadewi. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR Lusi ' Ani Ari Khusumadewi Abstrak." *BK Unesa* 11(3):390–96.

Muhlis, Astri Safitri, Muh Ramli Buhari, and Mustamiroh. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Tari Tradisional Kelas V SDN 015 Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(1):2462–75.

Nurjanah, Siti, and Epon Nur'aeni L. 2020. "Kerangka Konseptual Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Boian Sebagai Media Ajar Sifat-Sifat Segitiga." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(2):234–42. doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i2.25843.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. 2020. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2*. Lembaga Academic & Research Institute.

Saputra, Wahyudi Maulida, Nurhasanah Nurhasanah, Ika Rachmayani, and Baik Nilawati Astini. 2023. "Pengembangan Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di TK Rinjani Unram Tahun 2023." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(4):2078–92. doi: 10.29303/jipp.v8i4.1693.

Sela, Dwi, Erwin Putera Permana, and Dhian Dwi Nur Wenda. 2021. "Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 10(1):139–50. doi: 10.47668/pkwu.v10i1.340.

Suparni. 2021. "Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi." *Dirasatul Ibtidaiyah* 1(1):124–35. doi: 10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729.