



Pengembangan Bahan Ajar Tema Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Tana Luwu di Sekolah Dasar

Sahdania¹, Sukirman Nurdjan², Hisbullah^{3*}

¹PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

Email: niasahda01@gmail.com

²PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

Email: sukirman_nurdjan@iainpalopo.ac.id

³PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

Email: hisbullah@iainpalopo.ac.id

Abstract. *This study focuses on the development of teaching materials for traditional games based on the local wisdom of Tana Luwu. The aim is to analyze needs, develop, validate, and evaluate the practicality of the developed teaching materials. The research adopts a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, albeit only reaching the implementation stage (trial). Research instruments involve teacher interviews and student questionnaires. The produced teaching materials are validated by three validators (design, content, language). Data analysis incorporates both qualitative and quantitative methods. The needs analysis indicates that students at SDN 92 Karetan require teaching materials for local traditional games. The teaching materials are in print form and are validated by experts with an average percentage of 90.21%. The practicality questionnaire for students reveals a practicality level of 90.22%, categorized as highly practical. In conclusion, after undergoing the development stages, these teaching materials are deemed suitable for enhancing students' understanding in the school learning process.*

Keywords: *ADDIE Model; Local wisdom; Teaching materials; Traditional games.*

Abstrak. *Penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal Tana Luwu. Tujuannya adalah menganalisis kebutuhan, mengembangkan, memvalidasi, dan mengevaluasi kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analyze, design, development, implementation, dan evaluation, namun hanya sampai tahap implementation (uji coba). Instrumen penelitian melibatkan wawancara guru dan angket peserta didik. Bahan ajar yang dihasilkan divalidasi oleh 3 validator (desain, materi, bahasa). Analisis data melibatkan kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SDN 92 Karetan membutuhkan bahan ajar permainan tradisional lokal. Bahan ajar berbentuk cetak dan divalidasi oleh ahli dengan persentase rata-rata 90,21%. Angket kepraktisan kepada peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90,22%, dikategorikan sebagai sangat praktis. Kesimpulannya, setelah melalui tahapan pengembangan, bahan ajar ini layak digunakan sebagai alat bantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sekolah.*

Kata Kunci: *Model ADDIE; Kearifan Lokal; Bahan Ajar; Permainan Tradisional.*

PENDAHULUAN

SDN 92 Karetan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan. Wilayah Kabupaten Luwu, khususnya di Kecamatan Walenrang, menjadi latar belakang yang kaya akan kearifan lokal dan tradisi permainan yang dimiliki oleh masyarakat. Fakta ini mencerminkan pentingnya menjaga dan memperkenalkan warisan budaya setempat kepada generasi muda, khususnya di tingkat SD, untuk memperkuat rasa identitas dan kecintaan terhadap tradisi lokal.

Penelitian ini juga merinci bahwa SDN 92 Karetan, sebagai institusi pendidikan di wilayah tersebut, memiliki kebutuhan mendalam untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan konteks lokal. Fakta ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional berbasis kearifan lokal dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya setempat. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam memahami dan memenuhi kebutuhan pendidikan di tingkat dasar yang sejalan dengan nilai-nilai lokal dan tradisional, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi anak-anak di SDN 92 Karetan.

Fakta literatur menegaskan pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dalam konteks pendidikan dasar. Studi-studi terdahulu seperti penelitian yang menemukan bahwa integrasi unsur-unsur budaya dan tradisional dalam bahan ajar dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Istiqomah et al., 2023; Rampean & Hisbullah, 2021; Yuanta, 2020). Studi oleh Istiqomah et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan bahan ajar yang memasukkan unsur budaya lokal secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu, seperti sejarah dan sastra. Selanjutnya, studi oleh Rampean & Hisbullah (2021), mengeksplorasi dampak penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan tradisional yang terintegrasi dengan konsep matematika menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya lebih antusias dalam memecahkan masalah matematika, tetapi juga lebih berpartisipasi dalam aktivitas kelas secara keseluruhan. Dengan memperkenalkan narasi-narasi lokal dan tradisi-tradisi ke dalam materi pembelajaran, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk memahami konten pelajaran. Kesimpulan-kesimpulan ini sejalan dengan landasan teoritis penelitian ini, yang merangkul Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan bahwa setiap langkah pengembangan bahan ajar didasarkan pada analisis kebutuhan yang cermat dan kearifan lokal yang relevan.

Selain itu, literatur juga menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial dan kognitif anak-anak. Pemahaman teori perkembangan anak oleh Vygotsky menekankan bahwa permainan berperan penting dalam pembentukan kemampuan kognitif dan sosial anak (Anggraini, 2021; Minang et al., 2023; Rustan et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mencerminkan tren kontemporer dalam pengembangan kurikulum berbasis budaya, tetapi juga merangkul dasar teoritis yang kuat untuk mendukung keberhasilan penerapan bahan ajar permainan tradisional di SDN 92 Karetan. Dengan memadukan temuan literatur ini dengan konteks sosial yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan merangsang keberagaman budaya di kalangan siswa kelas III SDN 92 Karetan.

Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang memasukkan unsur budaya dan tradisional dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mencerminkan tren kontemporer dalam pengembangan kurikulum berbasis budaya, tetapi juga merangkul dasar teoritis yang kuat untuk mendukung keberhasilan penerapan bahan ajar permainan tradisional di SDN 92 Karetan. Dengan memadukan temuan literatur ini dengan konteks sosial yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi yang berharga dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan merangsang keberagaman budaya di kalangan siswa kelas III SDN 92 Karetan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, khususnya untuk siswa kelas III di SDN 92 Karetan. Penelitian bertujuan untuk memahami kebutuhan pendidikan di tingkat dasar, dengan fokus pada pemanfaatan warisan budaya setempat sebagai sumber belajar yang relevan. Melalui penerapan Model ADDIE, penelitian ini bermaksud menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya sesuai dengan kearifan lokal, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan apresiasi siswa terhadap permainan tradisional serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan tujuan ini, diharapkan bahwa hasil penelitian akan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 92 Karetan, memupuk rasa kebanggaan akan tradisi lokal, dan merangsang minat belajar siswa dalam konteks yang kaya akan nilai budaya dan tradisional.

Penelitian ini menjadi penting karena menyentuh aspek krusial dalam konteks pendidikan dasar, yaitu keberlanjutan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan fokus pada pengembangan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal, penelitian ini tidak hanya memenuhi kebutuhan akademis siswa, tetapi juga mempromosikan pelestarian dan penghormatan terhadap warisan budaya lokal. Pembelajaran yang bersumber dari kearifan lokal tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang berkesan, tetapi juga dapat memperkaya identitas siswa dengan mendorong pemahaman lebih mendalam tentang tradisi lokal mereka. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi para pengajar dan pengembang kurikulum untuk memasukkan elemen-elemen budaya dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang kreativitas dan keingintahuan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif, beragam, dan menggugah semangat belajar siswa di SDN 92 Karetan.

METODE

Penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Pada penelitian ini penulis akan mengembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk cetak yang berisikan materi mengenai permainan tradisional. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*. Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar Negeri 92 Karetan. Lokasi SD ini bertempat di jalan Trans Sulawesi Palopo-Masamba tepat dipinggir jalan raya daerah Walenrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah peserta didik kelas III SDN 92 Karetan yang berjumlah 26 orang, dan objeknya adalah bahan ajar permainan tradisional di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu dalam bentuk cetak yang akan dikembangkan.

Berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, pada tahap pertama peneliti melakukan tahap penelitian pendahuluan yaitu tahap *Analyze* dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan guru dengan cara melakukan observasi, wawancara dan juga angket untuk peserta didik. Tahap selanjutnya dalam penelitian ini yaitu tahap *Design* dan *Development*, peneliti mendesain bahan ajar, menyusun materi serta menyusun evaluasi yang nantinya akan direalisasikan kepada peserta didik. Tahap ketiga yaitu tahap validasi yang termasuk dalam tahap *Evaluation* yang merupakan tahapan untuk melakukan uji kelayakan/validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang sudah jadi akan dinilai oleh tiga validator ahli yaitu, validator desain, materi dan juga bahasa. Setelah menentukan makna dari skor/skala penilaian lalu dilanjutkan menentukan skor akhir yang menjadi tolak ukur kevalidan produk yang dihasilkan dengan cara menghitung skor rata-rata kevalidan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

- P : Persentase
- $\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden
- $\sum x_i$: Skor tertinggi pada indikator penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

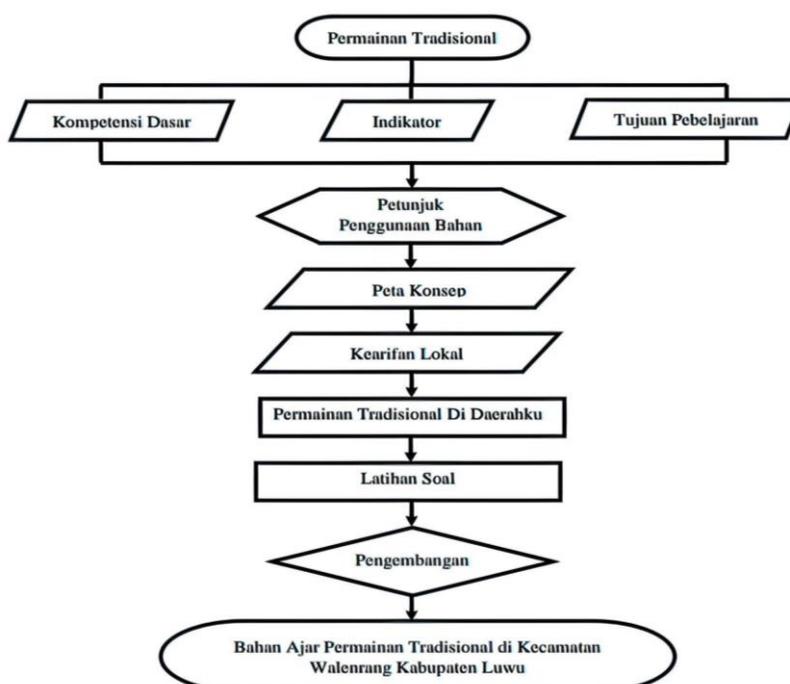
Hasil

Tahap pertama adalah tahap analisis kebutuhan pengembangan produk. Tahap ini merupakan langkah awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti, guna mengumpulkan data sebagai pedoman pada produk yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa angket peserta didik, dan wawancara pendidik (wali kelas III). Peneliti mendapat informasi bahwa penggunaan bahan ajar sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dimengerti, karena jika hanya sebatas menggunakan buku dan metode ceramah tanpa adanya bahan ajar maka peserta didik akan sedikit sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam waktu yang cukup lama.

Tahap kedua adalah tahap desain produk. Pada tahapan ini peneliti merancang kegiatan selama mendesain produk bahan ajar yang akan dibuat dan akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Rancangan ini dilakukan dengan melihat pertimbangan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Peneliti merancang bahan ajar dimulai dari:

1. Rancangan penyajian isi materi, cover/sampul depan bahan ajar, yaitu judul bahan ajar, dan kelas. Kata pengantar, Kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. kemudian isi materi mengenai permainan tradisional, rangkuman, soal latihan, dan yang terakhir ada bagian penutup yaitu daftar pustaka, daftar riwayat hidup dan juga cover sampul bagian belakang bahan ajar.
2. Rancangan isi materi disesuaikan dengan KD dan Indikator serta tujuan pembelajaran yang telah dicocokkan dengan materi permainan tradisional.
3. Rancangan instrument, berupa angket yang akan diisi oleh responden untuk menguji kelayakan bahan ajar yang telah jadi.

Gambar 1. Flowchart Desain Pengembangan Produk.



Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahapan mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah produk sudah jadi, bahan ajar akan divalidasi oleh tiga pakar ahli dalam menguji kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi.

Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
Kesesuaian materi dengan KD.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Keakuratan materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Kemutakhiran materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Kesesuaian evaluasi dengan KD dan indikator.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Perintah soal.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	$P = \frac{17}{20} \times 100 = 85 \%$	Sangat Valid

Pada tabel 1, hasil persentase diambil setelah melakukan revisi. Adapun revisi dari validator yaitu mengenai materi dalam bahan ajar ditambahkan dan mendemonstrasikan permainan tradisional secara detail. Dapat dilihat bahwa, dari 5 aspek, ada 2 aspek yang bernilai valid dengan persentase 75% dan ada 3 aspek yang bernilai sangat valid dengan persentase 75%. Total dari jumlah keseluruhan dengan persentase 85% yang berarti bahan ajar ini dinyatakan sangat valid setelah divalidasi oleh validator dan akan melakukan tahap selanjutnya pada tahap praktikalitas.

Tabel 2. Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Desain.

Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
Tampilan isi bahan ajar jelas	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Jenis font bahan ajar sudah bagus	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Penggunaan tanda baca benar	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Susunan materi dalam bahan ajar jelas	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Sumber dalam bahan ajar jelas	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Bahasa yang digunakan baik dan benar	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Kalimat yang digunakan efektif	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid

Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	$P = \frac{35}{40} \times 100 = 87,5 \%$	Sangat Valid

Pada tabel 2, hasil uji validasi ini diambil setelah melakukan revisi dan saran dari validator. Adapun yang direvisi yaitu penulisan font pada bahan ajar diganti menjadi font yang lebih menarik. Hasil kalkulasi dari 10 aspek yang dinilai terdapat 5 aspek yang bernilai sangat valid dengan persentase 100%, dan ada 5 aspek yang bernilai valid dengan persentase 75%. Total keseluruhan dengan persentase 87,5%. Hasil uji validasi ahli desain dinyatakan sangat valid.

Tabel 3. Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa.

Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Penomoran jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dimengerti.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Penulisan sesuai dengan PUEBI	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	$P = \frac{31}{32} \times 100 = 96,87 \%$	Sangat Valid

Pada tabel 3, hasil data yang diperoleh dari ahli bahasa yang memiliki 8 aspek penilaian, ada 1 aspek yang mendapat nilai valid dengan persentase 75%, sedangkan ada 7 aspek yang mendapat nilai sangat valid dengan persentase 100%. Total dari jumlah keseluruhan validasi ahli bahasa dengan persentase 96,87% dan hasil data validasi bahasa dinyatakan sangat valid.

Tahapan keempat adalah tahap implementasi. Uji kepraktisan dilaksanakan setelah validasi selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis bahan ajar ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas dilaksanakan dengan melibatkan pendidik dan peserta didik pada kelas III dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung, yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik yang akan dinilai oleh pendidik pada kelas III SDN 92 Karetan pada saat

pembelajaran menggunakan bahan ajar permainan tradisional. Untuk memudahkan dalam penyajian, peneliti menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Peserta Didik.

Aspek yang Dinilai	Penilaian	Kriteria
Bahan ajar Tema Permainan Tradisional di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu dapat memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu.	4	Sangat Praktis
Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.	3	Praktis
Bahan ajar Tema Permainan Tradisional di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	4	Sangat Praktis
Dapat menyelesaikan soal dengan baik.	3	Praktis
Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan bahan ajar Tema Permainan Tradisional di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu.	4	Sangat Praktis
$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{18}{20} \times 100$ $= 90 \%$	Sangat Praktis

Pada tabel 4, hasil dari kalkulasi tersebut, ada 2 penilaian yang praktis dengan persentase 75% dan ada 3 yang mendapat nilai sangat praktis dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan persentase 90%. Pelaksanaan diterapkan bahan ajar permainan tradisional pada 26 peserta didik kelas III, untuk itu peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket guna memberikan penilaian terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Angket ini untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar. Setelah angket diisi oleh peserta didik, akan dijumlah sesuai dengan aspek yang dinilai. Adapun hasil angket praktikalitas diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Praktikalitas.

No.	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Tingkat Praktis	Kategori
1.	AA	22	24	91,66	Sangat Praktis
2.	AH	23	24	95,83	Sangat Praktis
3.	AAA	18	24	75	Praktis
4.	AL	23	24	95,83	Sangat Praktis
5.	AH	23	24	95,83	Sangat Praktis
6.	AP	22	24	91,66	Sangat Praktis
7.	BL	20	24	83,33	Sangat Praktis
8.	DA	23	24	95,83	Sangat Praktis
9.	FT	22	24	91,66	Sangat Praktis
10.	FA	23	24	95,83	Sangat Praktis
11.	FS	23	24	95,83	Sangat Praktis

No.	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Tingkat Praktis	Kategori
12.	FAT	23	24	95,83	Sangat Praktis
13.	IDR	20	24	83,33	Sangat Praktis
14.	MFS	18	24	75	Praktis
15.	MIM	21	24	87,5	Sangat Praktis
16.	MSY	21	24	87,5	Sangat Praktis
17.	NF	21	24	87,5	Sangat Praktis
18.	NHD	22	24	91,66	Sangat Praktis
19.	OS	21	24	87,5	Sangat Praktis
20.	RHM	23	24	95,83	Sangat Praktis
21.	RS	20	24	83,33	Sangat Praktis
22.	SIN	23	24	95,83	Sangat Praktis
23.	SAA	22	24	91,66	Sangat Praktis
24.	SA	23	24	95,83	Sangat Praktis
25.	TH	22	24	91,66	Sangat Praktis
26.	ZU	20	24	83,33	Sangat Praktis
Rata-rata		563	624	90,22	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5, diperoleh tingkat kepraktisan dari bahan ajar yaitu dengan nilai 90,22% yang dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut membuktikan bahwa bahan ajar permainan tradisional di Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu, sudah sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada peserta didik kelas III SDN 92 Karetan.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SDN 92 Karetan membutuhkan bahan ajar permainan tradisional lokal. Bahan ajar berbentuk cetak dan divalidasi oleh ahli dengan persentase rata-rata 90,21%. Angket kepraktisan kepada peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90,22%, dikategorikan sebagai sangat praktis. Oleh karena, setelah melalui tahapan pengembangan, bahan ajar ini layak digunakan sebagai alat bantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sekolah.

Hasil penelitian ini menciptakan suatu paradoks yang menarik. Di satu sisi, analisis kebutuhan yang menyoroti keinginan siswa untuk memiliki bahan ajar permainan tradisional lokal menunjukkan konsistensi antara kebutuhan masyarakat dan fokus penelitian. Fakta bahwa bahan ajar ini diterima dengan baik oleh siswa dan divalidasi oleh ahli dengan tingkat persetujuan yang tinggi, yaitu 90,21%, menegaskan bahwa penelitian ini berkontribusi positif terhadap memenuhi kebutuhan pendidikan lokal dan pengembangan bahan ajar yang responsif.

Meskipun angket kepraktisan menunjukkan persentase tinggi, yaitu 90,22%, beberapa aspek dapat diperdebatkan, seperti sejauh mana bahan ajar ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, hasil penelitian ini merangsang pertanyaan kritis tentang bagaimana praktik sehari-hari guru dan dinamika kelas dapat mempengaruhi efektivitas bahan ajar ini. Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan bahan ajar, tantangan yang muncul dalam implementasinya di lapangan dapat menjadi titik fokus untuk penelitian lanjutan atau penyempurnaan lebih lanjut dalam pengembangan kurikulum lokal.

Hasil penelitian yang menunjukkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar permainan tradisional lokal dapat diterangkan oleh konteks sosial dan budaya masyarakat di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Adanya keinginan siswa untuk memahami dan mempraktikkan permainan tradisional setempat mencerminkan kekayaan warisan budaya yang ingin dijaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

Selain itu, faktor globalisasi dan modernisasi telah memberikan tekanan terhadap pelestarian budaya lokal. Hasil penelitian ini dapat dipahami sebagai suatu upaya untuk menjaga keberlanjutan tradisi lokal dalam era perubahan yang dinamis.

Pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis lokal juga dapat ditemukan dalam literatur tentang teori pengajaran kontekstual. Terdapat penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran yang berakar pada konteks budaya dan lingkungan siswa tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan relevan (Eunike & Putrawan, 2021; Kharismawati, 2023; Lumuan et al., 2023). Oleh karena itu, temuan ini mendukung gagasan bahwa ketika materi pembelajaran sesuai dengan konteks kehidupan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa lebih mungkin terlibat secara aktif dalam prosesnya.

Adapun tingginya persentase validasi dan kepraktisan bahan ajar dapat diterangkan oleh kualitas metodologi pengembangan yang digunakan. Model ADDIE yang diterapkan memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap implementasi dan evaluasi (Rayanto & Sugianti, 2020; Safitri & Aziz, 2022). Keterlibatan ahli pada setiap tahap pengembangan memastikan bahwa bahan ajar tersebut sesuai dengan standar keahlian dan kelayakan praktis. Dengan demikian, keberhasilan hasil penelitian ini dapat dikaitkan dengan pendekatan metodologis yang cermat dan terencana dalam memenuhi kebutuhan pendidikan lokal serta mewujudkan bahan ajar yang efektif dan praktis.

Implikasi penelitian ini sangat signifikan dalam konteks pengembangan kurikulum dan pembelajaran di tingkat dasar, khususnya di SDN 92 Karetan dan sekolah-sekolah sejenis di wilayah yang memiliki kearifan lokal serupa. Hasil penelitian ini memberikan landasan kuat bagi pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan integrasi permainan tradisional berbasis kearifan lokal dalam bahan ajar. Implikasi ini mencakup peluang untuk menggali lebih dalam potensi pembelajaran yang bersumber dari tradisi lokal, sehingga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti bagi siswa. Lebih lanjut, temuan ini dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk menjelajahi dan mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan konteks budaya siswa.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi para pendidik, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai panduan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran yang berfokus pada penggalian kearifan lokal sebagai sumber daya potensial dalam proses pendidikan. Dengan mengimplementasikan temuan ini, sekolah dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian budaya lokal dan membentuk siswa menjadi individu yang berakar pada nilai-nilai lokal sambil tetap siap menghadapi tantangan global.

Selanjutnya, langkah tindak lanjut dapat melibatkan pemantauan terus-menerus terhadap efektivitas bahan ajar dan dampaknya terhadap pembelajaran siswa. Proses ini dapat dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis hasil ujian atau tugas terkait materi tersebut. Informasi yang diperoleh dari pemantauan ini dapat menjadi dasar untuk penyempurnaan berkelanjutan pada bahan ajar, sehingga dapat terus memenuhi kebutuhan dan dinamika pembelajaran yang mungkin berkembang seiring waktu. Dengan demikian, tindak lanjut yang terencana dan terukur akan memastikan bahwa hasil penelitian ini bukan hanya menjadi karya akademis semata, melainkan juga sebuah dorongan untuk perbaikan kontinu dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah fokusnya yang terbatas pada satu sekolah, yaitu SDN 92 Karetan di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Hal ini dapat membatasi generalisasi temuan secara luas ke konteks pendidikan dasar yang lebih luas. Oleh karena itu, hasil

penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan keunikan dan konteks khusus dari SDN 92 Karetan. Penelitian lebih lanjut yang melibatkan sejumlah sekolah dengan karakteristik yang beragam dapat memberikan pandangan yang lebih holistik tentang efektivitas bahan ajar ini di berbagai lingkungan pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini hanya mencakup tahap implementasi uji coba dan belum memasuki tahap evaluasi yang mendalam dalam jangka waktu yang lebih panjang. Sebuah pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak jangka panjang dari penggunaan bahan ajar ini memerlukan penelitian lanjutan dan pemantauan lebih lanjut. Dalam hal ini, upaya lanjutan dapat mencakup evaluasi perkembangan siswa, perubahan sikap terhadap kearifan lokal, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan. Dengan menyadari keterbatasan ini, penelitian lanjutan dapat memberikan pandangan yang lebih menyeluruh tentang kontribusi dan efektivitas bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal di tingkat dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Temuan terpenting dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan bahan ajar permainan tradisional berbasis kearifan lokal di SDN 92 Karetan, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, menunjukkan respons positif dan signifikan dari siswa serta validasi tinggi dari para ahli. Nilai rata-rata persentase validasi sebesar 90,21% dan tingkat kepraktisan sebesar 90,22% memberikan indikasi bahwa bahan ajar ini diterima dengan baik dan dianggap sangat praktis oleh para pemangku kepentingan, termasuk ahli dan peserta didik. Implikasinya, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kurikulum di tingkat dasar dengan menyediakan alternatif bahan ajar yang relevan dengan kearifan lokal, mempertahankan budaya tradisional, dan merangsang minat belajar siswa. Temuan ini memberikan dasar bagi sekolah dan pengajar untuk mempertimbangkan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai strategi pendidikan yang inovatif, tetapi juga sebagai bentuk pelestarian budaya lokal yang berdampak positif pada pengalaman belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, N. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30595/mtf.v7i1.9741>
- Eunike, P., & Putrawan, B. K. (2021). Kajian Pedagogis Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi Covid 19: Studi Kasus Siswa SMK Harapan Bagi Bangsa, Jakarta Utara. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.46307/rfidei.v6i1.83>
- Hisbullah, H., Nadirah, S., Aniati, A., & Rahman, A. (2022). Construction And Validity Of The Hypnoteaching-Based Learning Model: A Development Study In Elementary Schools. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), Article 03. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4796>
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1.
- Kaharuddin, K., & Hisbullah, H. (2022). Integrated Local Wisdom Values in Strengthening Student Character: Curriculum Design for Madrasah Ibtidaiyah. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), Article 01. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.5095>
- Kharismawati, S. A. (2023). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal “Manurih Gatah” melalui Teori Belajar Humanistik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.706>

- Lumuan, L. S. I., Wantu, A., & Hamim, U. (2023). Peran Guru PPKN dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Peserta Didik di SMP Negeri 1 Banggai Tengah Kabupaten Banggai Laut. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17924>
- Minang, P., Rustan, E., & Hisbullah, H. (2023). The Value of Solidarity in Learning Activities Integrated with Traditional Games. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54461>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Rampean, N. H. H., & Hisbullah, H. (2021). Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa di Sulawesi Selatan pada Siswa Kelas IV SD. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 4(1), Article 1.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rewatus, A., Leton, S. I., Fernandez, A. J., & Suciati, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.276>
- Rustan, E., Munawwarah, S., & Hisbullah, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.47419>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), Article 2.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), Article 02. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>