

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *NGADU KALÉCI* BERBASIS ANGKA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MATERI FAKTOR  
DAN KELIPATAN BILANGAN**



**RIRIN NURCHOLIDAH ANISA**  
**9918817025**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**2021**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *NGADU KALÉCI* BERBASIS ANGKA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MATERI  
KELIPATAN DAN FAKTOR BILANGAN**

Ririn Nurcholidah Anisa

Pendidikan Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan *ngadu kaléci* berbasis angka yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika materi faktor dan kelipatan bilangan. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan Borg dan Gall yang dilakukan pembatasan. Teknik pengumpulan data analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh melalui angket dalam penilaian kelayakan yang dengan penghitungan nilai rata-rata melui hasil yang diperoleh. Hasil validasi pengembangan permainan *ngadu kaléci* berbasis angka dilakukan oleh tiga orang ahli yang berbeda yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli permainan menunjukkan rata-rata skor secara keseluruhan sebesar 3,2 dengan kategori baik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi faktor dan kelipatan bilangan. Adapun hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 6 orang siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 3,45 dengan kategori sangat baik dan hasil penilaian kelayakan oleh guru ahli kelas IV diperoleh rata-rata skor sebesar 3,25 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *ngadu kaléci* berbasis angka layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar.

Kata kunci : Permainan *Ngadu Kaléci*, Faktor dan Kelipatan Bilangan

THE DEVELOPMENT OF NGADU KALECI GAME WITH NUMBER  
BASED IN MATH LESSON FOR GRADE IV ON FACTORS MULTIPLES  
NUMBER


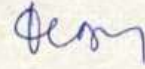

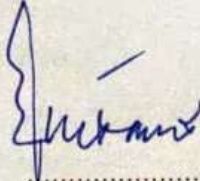
Ririn Nurcholidah Anisa  
Basic Education

ABSTRACT

This research was intended to produce a traditional game ngadu kaléci number to be applied in learning mathematics on factors and multiples of numbers. This research method was a research and development (R&D) research method by applying the Borg and Gall development model with restrictions. The data collection technique is the data analysis carried out in this research in the form of data obtained through a questionnaire in the feasibility assessment by calculating the average value through the results obtained. The results of the validation of the development of traditional game ngadu kaléci number carried out by three different experts, namely media experts, material experts and game experts showed an overall average score of 3.2 with good categories to be used in learning mathematics on factor and number multiples . The results of small group trials conducted on 6 students obtained an average score of 3.45 in the very good category and the results of the feasibility assessment by expert teachers for class IV obtained an average score of 3.25 in the good category. Based on the results of the study, it can be concluded that the traditional game ngadu kaléci number is feasible to be used in fourth grade mathematics learning in elementary schools.

**Keyword:** Ngadu Kaléci, Factors And Multiples Number

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING  
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

<p>Pembimbing I</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Dr. Lukita Ambarwati, M.Si. Tanggal : 27 Agustus 2021</p>	<p>Pembimbing II</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Deasyanti, M.Psi., Ph.D Tanggal : 26 Agustus 2021</p>	
<p>Nama</p> <p>Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus (Ketua)<sup>1</sup></p>	<div style="margin: 10px 0;">  </div> <p>..... (Tanda tangan)</p>	<p>30 Agustus 2021 (Tanggal)</p>
<p>Erry Utomo, M.Ed, Ph.D (Koordinator Prodi)<sup>2</sup></p>	<div style="margin: 10px 0;">  </div> <p>..... (Tanda tangan)</p>	<p>27 Agustus 2021 (Tanggal)</p>
<p>Nama : Ririn Nurcholidah Anisa No. Registrasi : 9918817025 Tanggal Lulus : Angkatan : 2017/2018</p>		
<p><sup>1</sup> Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta <sup>2</sup> Koordinator Prodi Pendidikan Dasar S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta</p>		

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS**

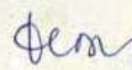
Pembimbing I



Dr. Lukita Ambarwati, M.Si.

Tanggal : 27 Agustus 2021

Pembimbing II



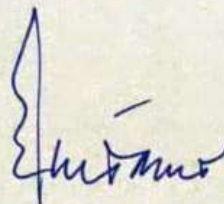
Deasyanti, M.Psi., Ph.D

Tanggal : 26 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Program Magister

Pendidikan Dasar



Erry Utomo, M.Ed, Ph. D

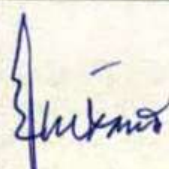

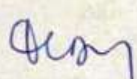
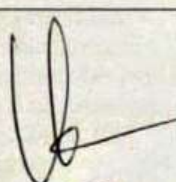

Tanggal : 27 Agustus 2021



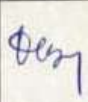


Nama : Ririn Nurcholidah Anisa

No. Registrasi : 9918817025

Angkatan : 2017/2018

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS**

No.	Nama	TandaTangan	Tanggal
1.	Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator S2 Pendidikan Dasar)		27/8/2021
2.	Dr. Lukita Ambarwati, M.Si. (Pembimbing I)		27/8/2021
3.	Deasyanti, M.Psi., Ph.D (Pembimbing II)		26/8/2021
4.	Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. (Penguji)		24/8/2021
5.	Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Penguji)		26/8/2021
Nama : Ririn Nurcholidah Anisa No. Registrasi : 9918817025			

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS SETELAH UJIAN TESIS				
No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Erry Utomo, M.Ed, Ph.D (Koordinator S2 Pendidikan Dasar)	1) Apa alasan dilakukan penelitian pengembangan yang dilakukan 2) Konsep pengembangan untuk memfasilitasi menyelesaikan masalah	Hal. 5  Hal. 82	
2.	Dr. Lukita Ambarwati, M.Si. (Pembimbing I)	1) Tambahkan landasan penggunaan permainan dalam penelitian	Hal. 7	
3.	Deasyanti, M.Psi., Ph.D (Pembimbing II)	1) Ikuti arahan dan saran-saran dari penguji.		
4.	Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. (Penguji)	1) Perbaiki kata pengantar sesuai yang baru 2) Analisis kebutuhan sesuai data lapangan 3) Cukup masukkan teori model yang diterapkan 4) Tambah kajian K13 pada konsep matematika 5) Apakah permainan kaleci hanya untuk laki-laki	Hal. vii  Hal. 2  Hal. 1  Hal. 32  Hal. 43	
5.	Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Penguji)	1) Judul lebih spesifik 2) Perbaiki abstrak 3) Perbaiki kata pengantar sesuai nama terbaru 4) Cek kembali daftar isi 5) Runtutan paragraf, penambahan bukti data awal, perjelas masalah, & novelty 6) Perbaiki pembatasan penelitian, pertanyaan	Hal. Judul Hal. iii Hal. vii  Hal. ix Hal.1 Hal. 4 Hal. 7  Hal. 8	

	penelitian & tujuan penelitian	
	7) Perhatikan penulisan sub judul	Hal. 12 Hal. 15
	8) Perbaiki penggunaan kata sesuai PUEBI, penambahan referensi teori <i>ngadu kaléci</i>	Hal. 35
	9) Perhatikan kembali letak rancangan model	Hal. 49
	10) Perjelas instrumen yang digunakan (kisi-kisi)	Hal. 50
	11) Teknik analisi data yang digunakan belum ada	Hal. 51
	12) Perbaiki rumusan indikator	Hal. 55
	13) Bukti uraian validitas & uji coba	Hal. 99
	14) Tambahkan keterbatasan penelitian	Hal. 80
	15) Sesuaikan kesimpulan dengan rumusan masalah & sesuaikan implikasi	Hal. 82
	16) Perbaiki penulisan daftar pustaka	Hal. 85
	17) Tambahkan lampiran yang belum masuk dan tidak jelas	Hal. 90
Judul: Pengembangan Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan		
Nama	: Ririn Nurcholidah Anisa	
No. Registrasi	: 9918817025	
Angkatan	: 2017/2018	



## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Nurcholidah Anisa  
NIM : 9918817025  
Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 26 Oktober 1992  
Program : Magister  
Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Permainan *Ngadu Kaléci* Berbasis Angka Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 30 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Ririn Nurcholidah Anisa  
NIM. 9918817025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ririn Nurcholidah Anisa  
NIM : 9918817025  
Fakultas/Prodi : Pendidikan Dasar  
Alamat email : rhin26@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

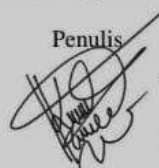
**Pengembangan Permainan *Ngadu Kaléci* Berbasis Angka Pada Pembelajaran  
Matematika Kelas IV Materi Faktor & Kelipatan Bilangan**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Agustus 2021

Penulis  
  
( Ririn Nurcholida Anisa )

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan *Ngadu Kaléci* Berbasis Angka Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan”. Shalawat serta salam semoga dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang selalu setia dan telah mengikuti ajaran-Nya.

Penulisan tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi S2 Pendidikan Dasar di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah bersedia memberikan bantuan, bimbingan dan arahan sejak proses penelitian sampai selesainya penulisan tesis ini. Rasa terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M. Bus., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Erry Utomo, M.Ed., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dr. Lukita Ambarwati, M.Si. dan Ibu Deasyanti, M.Psi., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan mengarahkan peneliti selama penyusunan tesis dari awal hingga akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan ilmu serta inspirasi ilmiah selama penulis menempuh pendidikan.
6. Bapak dan Ibu Staff Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis.

7. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Islam “45” Bekasi yang memberikan banyak kesempatan bagi penulis untuk belajar banyak hal dan memberikan dorongan positif hingga penulis selesai dalam menyusun tesis.
8. Kepala Sekolah SDN Perwira IV dan SD Plus Al Amin yang telah memberikan izin kepada penulis guna menyelesaikan penelitian ini.
9. Orang tua tercinta yaitu Bapak Wardoyo dan Ibu Ratmini yang telah merawat dan mendidik penulis sampai sekarang dengan penuh kasih sayang serta selalu memberikan do’a yang tidak henti-hentinya kepada penulis dan selalu memberi dukungan baik moril maupun materil serta memberikan nasihat yang selalu penulis ingat dan teladani.
10. Kepada saudara-saudaraku A. Sa’di Alfa Ridwan, Nurcholid Mukhlis dan M. Fathurrohman serta seluruh keluargaku yang selalu memberikan bantuan do’a yang tulus dan dorongan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Kepada sahabat-sahabatku yang senantiasa selalu memberikan bantuan, motivasi, dan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Kepada teman – teman Dikdas A 2017 yang telah berjuang bersama dari awal semester perkuliahan hingga akhir semester perkuliahan.

Mengakhiri pengantar ini, penulis sangat menyadari jika penulisan tesis yang disusun masih jauh dari kata sempurna. Maka saran, kritik dan masukan yang dapat membangun guna penyempurnaan tesis ini, dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, Agustus 2021

Penulis,

Ririn Nurcholidah Anisa

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS .....	iii
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ix
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	x
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Penelitian .....	8
C. Pertanyaan Penelitian.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
F. Kebaruan Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK .....	12
A. Konsep Pengembangan Model .....	12
1. Model Pengembangan Penelitian.....	12
2. Konsep Model yang Dikembangkan.....	12
B. Konsep Bermain.....	15
1. Pengertian Bermain.....	15
2. Karakteristik Bermain .....	17
3. Manfaat Kegiatan Bermain .....	18
4. Jenis – jenis Bermain .....	20
5. Belajar Melalui Bermain .....	24
6. Perkembangan Bermain Anak .....	27
C. Konsep Pembelajaran Matematika .....	31
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	31
D. Hubungan Bermain dengan Belajar Matematika .....	33
E. Pengembangan Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka .....	35

1. Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> .....	35
2. Konsep Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka.....	39
3. Keterampilan yang dikembangkan dalam Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka.....	41
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka .....	43
E. Penelitian Yang Relevan.....	43
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	46
A. Tujuan Penelitian .....	46
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
C. Metode dan Desain Penelitian .....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Angket.....	51
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan Permainan <i>Ngadu Kaléci</i> Berbasis Angka .....	53
1. Studi Pendahuluan .....	53
2. Studi Pengembangan.....	56
3. Evaluasi.....	68
B. Kelayakan Model .....	70
1. Validitas Teoritik .....	70
2. Validitas Empiris .....	72
C. Pembahasan.....	75
1. Langkah-langkah proses pengembangan permainan <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka pada pembelajaran matematika .....	75
2. Kelayakan permainan <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka pada pembelajaran matematika dari hasil validasi ahli.....	78
3. Kelayakan permainan <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka pada pembelajaran matematika dari hasil uji coba kelompok kecil.....	79
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	82
A. Kesimpulan .....	82
B. Implikasi .....	83
C. Saran .....	84
 DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah-langkah model Borg dan Gall .....	13
Gambar 2.2	Karakteristik bermain .....	18
Gambar 2.3	Jenis-jenis permainan anak.....	21
Gambar 2.4	(a) Kelereng sebelum dimodifikasi .....	36
Gambar 2.4	(b) Kelereng sesudah dimodifikasi.....	36
Gambar 2.5	Contoh pembagian kelompok bermain dengan lingkaran angka 3, 4, 6, 7, dan 8.....	37
Gambar 2.6	Contoh pembagian kelompok bermain dengan lingkaran angka 4, 4, 6, 6, dan 8.....	37
Gambar 2.7	<i>Kaléci</i> gacoan .....	37
Gambar 2.8	Pemain (siswa) dalam arena bermain.....	38
Gambar 2.9	<i>Kaléci</i> angka yang diletakkan pada lingkaran.....	38
Gambar 2.10	Pemain melempar <i>kaléci</i> gacoan ke garis batas .....	39
Gambar 2.11	Pemain (siswa) bergiliran mengeluarkan <i>kaléci</i> target .....	39
Gambar 2.12	Pemain (siswa) yang berhasil mengeluarkan <i>kaléci</i> target.....	39
Gambar 2.13	Pemain (siswa) menukar <i>kaléci</i> angka 9 dengan 9 <i>kaléci</i> biasa.....	40
Gambar 2.14	Pemain (siswa) menukar <i>kaléci</i> angka 12 dengan 12 <i>kaléci</i> biasa.....	40
Gambar 2.15	Pembagian 12 butir <i>kaléci</i> biasa kepada seluruh pemain dalam lingkaran yang sama .....	40
Gambar 2.16	Pembagian 9 butir <i>kaléci</i> biasa kepada seluruh pemain dalam lingkaran yang sama .....	41
Gambar 2.17	Pemain (siswa) B dengan jumlah <i>kaléci</i> angka paling banyak (pemenang) .....	41
Gambar 3.1	Rancangan Model Penelitian.....	49
Gambar 4.1	Cover buku panduan permainan <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka .....	57
Gambar 4.2	Pengenalan dan aturan permainan <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka dalam buku panduan .....	57
Gambar 4.3	Tahapan cara bermain <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka tahap 1 - 6.....	58
Gambar 4.4	Tahapan cara bermain <i>ngadu kaléci</i> berbasis angka tahap 7 – 10 .....	58
Gambar 4.5	(a) cover panduan sebelum revisi, (b) cover panduan setelah revisi.....	59
Gambar 4.6	Penjelasan permainan membantu menanamkan konsep materi .....	60
Gambar 4.7	Penambahan tujuan pembelajaran dalam buku panduan.....	61
Gambar 4.8	Bagian daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan kata pengantar pada buku panduan .....	63
Gambar 4.9	Bagian II pada buku panduan permainan.....	64

Gambar 4.10	Bagian III pada buku panduan permainan.....	65
Gambar 4.11	Bagian tahap permainan dengan penjelasan pada buku panduan .....	65
Gambar 4.12	Bagian penjelasan unsur permainan.....	66
Gambar 4.13	Desain cover model draf final .....	69
Gambar 4.14	Desain layout final .....	69
Gambar 4.15	Pelaksanaan uji coba kelompok kecil.....	73





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Teori perkembangan bermain Piaget .....	27
Tabel 3.1	Kisi-kisi instrumen respon siswa .....	50
Tabel 3.2	Kisi-kisi instrumen penilaian guru .....	51
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian .....	51
Tabel 4.1	Perumusan kompetensi yang akan dicapai dalam permainan .....	55
Tabel 4.2	Hasil rekapitulasi validasi ahli media .....	70
Tabel 4.3	Hasil rekapitulasi validasi ahli permainan .....	71
Tabel 4.4	Hasil rekapitulasi validasi ahli materi .....	72
Tabel 4.5	Hasil kelayakan uji coba kelompok kecil .....	74
Tabel 4.6	Hasil rekapitulasi penilaian kelayakan oleh guru ahli kelas IV .....	74

