

**PENGUNAAN PERMAINAN DOMINO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL
ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS
IV SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Jayanti Simanjuntak
(1902615)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2023**

**PENGGUNAAN PERMAINAN DOMINO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL
ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS
IV SD**

**Oleh
Jayanti Simanjuntak
1902615**

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Jayanti Simanjuntak 2023
Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

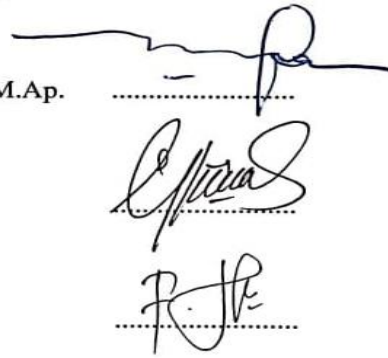
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Jayanti Simanjuntak
NIM : 1902615
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Domino Sebagai Media Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Segi Empat di Kelas IV SD

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd., M.Pd., M.Ap.
NIP. 197401142001121001
Penguji II : Dr. Encep Supriatna, M.Pd.
NIP. 197601052005011001
Penguji III : Fitri Alfarisa, M.Pd.
NIP. 198911062019032014



Ditetapkan di : Serang

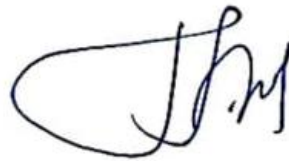
Tanggal : 22 Agustus 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Skripsi dengan judul “Penggunaan Permainan Domino Sebagai Media Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Segi Empat di Kelas IV SD” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 11 Agustus 2023

Mengetahui
Pembimbing,



Dr. Andika Arisetyawan, S.Si, M.Si.

NIP. 19810327200511004

HALAMAN PERSETUJUAN

JAYANTI SIMANJUNTAK

PENGGUNAAN PERMAINAN DOMINO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE
PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, S.Si, M.Si.

NIP. 198103272005021003

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, S.Si, M.Si.

NIP. 198103272005021003

ABSTRAK

PENGGUNAAN PERMAINAN DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS IV SD

Jayanti Simanjuntak

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar siswa. Sebagian besar pendidik menghadapi kesulitan saat membuat bahan ajar, baik itu terjadi dari dalam diri maupun luar diri guru tersebut. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan karena kurang atau bahkan jarang media yang digunakan dalam mengatasi masalah minat siswa dalam matematika materi bangun datar. Maka dari itu peneliti ingin membuat sebuah media yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan unsur budaya yaitu permainan kartu domino Batik Banten yang akan digunakan pada pembelajaran bangun datar. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif menggunakan metode etnografi kemudian dalam pembuatan media menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu: (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi (5) tahap evaluasi). Media pembelajaran kartu domino menggunakan budaya Banten yang dirancang sesuai kebutuhan kurikulum pembelajaran, media tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Batik Banten dan materi bangun datar. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh tenaga pendidik di sekolah dasar dan peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Etnomatematika, Segi Empat

ABSTRACT

THE USE OF DOMINO GAMES AS AN ETHNOMATHEMATICS LEARNING MEDIA USING THE ADDIE MODEL IN QUADRILATERAL SHAPE MATERIAL IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

Jayanti Simanjuntak

Elementary School Teacher Education Study Program, UPI Campus in Serang,
Indonesian University of Education

Using learning media during teaching and learning activities is very influential in student learning success. Most educators face difficulties when making teaching materials, both from within and outside the teacher. This research is motivated by less active during the learning activities take place. This is caused by the lack or even infrequency of the media used in overcoming the problem of students' interest in mathematics in flat shape material. Therefore the researcher wants to create a modified media by integrating cultural elements, namely the Batik Banten domino card game which will be used in learning flat shapes. In this study, the method used by researchers is a qualitative method using an ethnographic approach then in making media using the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages, namely: (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage (5) evaluation stage. Domino card learning media uses Banten culture which is designed according to the needs of the learning curriculum, this media can increase students' understanding of Banten Batik and flat shape material. The results of this study can be used by educators in elementary schools and future researchers.

Keyword: Learning Media, Ethnomathematics, Quadrilateral Shape

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
SURAT PERNYATAAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definsi Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Etnografi.....	9
B. Etnomatematika.....	10
C. Bangun Datar Segi Empat	11
D. Media Pembelajaran	13
E. Permainan Domino	15
F. Model ADDIE.....	16
G. Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Pendekatan Penelitian.....	21
B. Metode Penelitian.....	21
C. Teknik Penelitian.....	24
D. Latar Penelitian.....	26

E.	Subjek Penelitian	26
F.	Instrumen Penelitian.....	26
G.	Prosedur Penelitian.....	32
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
A.	Pengintegrasian Budaya Banten ke dalam Media Permainan Domino pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas IV SD	34
B.	Merancang dan Mendesain Permainan Domino Batik Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Batik Banten pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas IV SD	40
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A.	SIMPULAN.....	65
B.	SARAN	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	102

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, A. M. (2016). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang: *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol.1(1), 1-6.
- Adawiyah, A. R. & Kowiyah.(2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol.5(4). 2370-2373.
- Alghadari, F. & Aloisius L. S. (2018). Teori dan Kemampuan Matematis Dalam Permainan Kartu Gapple: Kajian Etnomatematika. *Jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. Vol. 2(1). 25-36.
- Alhamid, T. & Bubur, A.(2019). Instrumen Pengumpulan Data: *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri(STAIN)*, 1-20.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD: *Jurnal Pelangi*, Vol.9(2), 123–134.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Publikasi Pendidikan*, Vol.8(2), 137–145.
- Hardiarti, S. (2017). Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segi Empat pada Candi Muaro Jambi. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*. Vol.8(2), 99-109.
- Hidayat,F.,& Muhamad, N.(2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.Vol. 1(1). 29-37.
- Kenedi, A. K., Hendri, S., & Ladiva, H. B. (2018). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Numeracy*, 5(2), 226–235.
- Mulyadi, M. (2014). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi danmedia*, 15(1),128-137.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30.

- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Amaedives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149.
- Nurfadhilla, S. (2021). Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. *CV Jejak*. Hal 7- 43
- Prasetyo, A. & Singgih. (2016). Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis. *Jurnal Imanijasi*, Vol 10(1). 51-56.
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. *Pernada media group*, 22-34
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *J Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
- Risdiyanti, I., & Rully, C. I. P. (2020) Ethnomathematics (Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar). *Universitas Ahmad Dahlan*, 27-30.
- Romdiani, N. S., & Lestari, P. (2018). Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 250.
- Sabella, D. dkk. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang: *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 132-140
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 1-12.
- Sirate, F. S. (2012). Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan*. 15 (42): 41-54.
- Wiratni, Ardana, & Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD: *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120-134.