

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN LUDO DENGAN
BUDAYA BANTEN LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE
SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN
DATAR DI KELAS IV SD**

SKRIPSI

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



Oleh
Firyal Intan Fadhilah
NIM 2000303

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN LUDO DENGAN BUDAYA BANTEN
LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI KELAS IV SD**

**Oleh
Firyal Intan Fadhilah
2000303**

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

© Firyal Intan Fadhilah 2024
Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

FIRYAL INTAN FADHILAH
MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN LUDO DENGAN BUDAYA BANTEN
LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

ABSTRAK

Firyal Intan Fadhilah (2023) Mengintegrasikan Permainan Ludo Dengan Budaya Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Di Kelas IV SD.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran terpenting yang harus dipahami oleh siswa, karena ilmu matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, terlalu abstrak dan banyak rumusnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Cilodong 2, dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, karena berkaitan dengan rumus-rumus dan penggunaan nominal angka yang terlalu besar. Pada praktiknya, penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dan pengintegrasian budaya dalam media pembelajaran matematika materi bangun datar masih sangat minim. Hal ini yang mendasari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran permainan Ludo berbasis budaya Banten Lama yaitu Keraton Kaibon yang diintegrasikan dengan materi bangun datar. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahapan yang dilakukan adalah pada tahap analisis peneliti melakukan analisis tugas, mengidentifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran dan bahan ajar dengan mengintegrasikan bangunan Keraton Kaibon. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan kerangka media dan bahan ajar kemudian divalidasi. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran dan bahan ajar dengan subjek 22 siswa di SDN Cilodong 2. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba media dan bahan ajar. Hasil dari penelitian ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik, media pembelajaran permainan Ludo Banten Lama, dan soal evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: Model ADDIE, Media Pembelajaran, Etnomatematika

ABSTRACT

FIRYAL INTAN FADHILAH (2023) Integrating Ludo Game With Old Banten Culture Using Addie Model As An Alternative Learning Media For Flat Building In Grade Iv Elementary School.

Mathematics is one of the most important subjects that must be understood by students, because mathematics is used in everyday life. However, some students think that math is a difficult subject, too abstract and has many formulas. Based on the results of interviews conducted by researchers at SDN Cilodong 2, in the learning process there are still many students who have difficulty in understanding flat building material, because it is related to formulas and the use of nominal numbers that are too large. In practice, the use of learning media is still rarely used and the integration of culture in mathematics learning media on flat shapes is still very minimal. This is what underlies the researchers to develop learning media for the Old Banten culture-based Ludo game, namely the Kaibon Palace which is integrated with flat building material. The subjects in this study were 4th grade students. This research uses a qualitative descriptive research approach using the ADDIE model to develop learning media. The stages carried out are at the analysis stage researchers conduct task analysis, identify problems, and analyze needs. At the design stage, researchers designed learning media and teaching materials by integrating the Kaibon Palace building. The researcher's development stage develops the media framework and teaching materials and then validates them. At the implementation stage, the researchers tested the learning media and teaching materials with 22 students at SDN Cilodong 2. At the evaluation stage, the researchers made product improvements based on the results of the media and teaching materials trials. The results of this study are lesson plans (RPP), student worksheets, learning media for the Old Banten Ludo game, and learning evaluation questions.

Keywords: ADDIE Model, Learning Media, Ethnomathematics.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	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	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Istilah.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Etnomatematika	7
B. Bangun Datar	10
C. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	12
D. Model ADDIE.....	16
E. Budaya Banten Lama.....	18
F. Permainan Ludo	19
G. Penelitian yang Relevan	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Pendekatan Penelitian	22
B. Metode Penelitian	23
1. <i>Analysis</i> (analisa).....	23
2. <i>Design</i> (perancangan).....	24
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	25
4. <i>Implementation</i> (penerapan).....	25
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	25
C. Teknik Penelitian	25
1. Teknik Pengumpulan Data	25
2. Teknik Analisis Data	27
D. Latar Penelitian	28
E. Subjek/Informan Penelitian.....	29
F. Instrumen Penelitian	30
G. Prosedur Penelitian	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Pengintegrasian Kebudayaan Banten Lama ke dalam Media Pembelajaran Permainan Ludo	36
B. Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Bangun Datar yang Terintegrasi dengan Budaya Banten Lama.....	41
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	48
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	60
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. SIMPULAN	71
B. SARAN	73
DAFTAR REFERENSI	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	29
Tabel 3. 2 Kriteria Media Pembelajaran	30
Tabel 3. 3 Indikator Bahan Ajar yang Baik	30
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru	32
Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa Setelah.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Bahan Ajar.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Tahap Pengambilan Data dan Desain Media Pembelajaran	36
Gambar 4. 1 Gerbang Bentar	37
Gambar 4. 2 Gerbang Paduraksa.....	39
Gambar 4. 3 Masjid Keraton Kaibon	39
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Guru	40
Gambar 4. 5 Sampul Buku Matematika Kelas IV	42
Gambar 4. 6 Rancangan Permainan Ludo Banten Lama	51
Gambar 4. 7 Media Permainan Ludo Banten Lama	56
Gambar 4. 8 LKPD Tahap Pengenalan.....	58
Gambar 4. 9 LKPD Tahap Materi.....	60
Gambar 4. 10 LKPD Tahap Evaluasi	60
Gambar 4. 11 Kegiatan Penyampaian Materi	63
Gambar 4. 12 Kegiatan Uji Coba Media.....	64
Gambar 4. 13 Kegiatan Uji Coba Kembali	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Izin ke Sekolah Dasar
- Lampiran 3. Lembar Wawancara
- Lampiran 4. Lembar Observasi
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6. Media Pembelajaran Permainan Ludo Banten Lama
- Lampiran 7. Bahan Ajar
- Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 9. Dokumentasi Observasi
- Lampiran 10. Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran dan Bahan Ajar
- Lampiran 11. Lembar Validasi Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dalam Materi Bangun Datar Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Baduy*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611-1622.
- Burhanudin. (2021). *Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Baduy Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Baduy*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Dewayani, E., Lubis, C., & Mulyawan, B. (2019). Sistem Informasi Pemetaan Warisan Budaya Kawasan Banten Lama Berbasis Android. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 3(2), 127-133.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hardiansyah, E. P. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Teknologi*, 14(1), 67.
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90-105.
- Hobri, H., Susanto, S., Syaifuddin, M., Maylistiyana, D. E., Hosnan, H., Cahyanti, A. E., & Syahrinawati, K. A. (2018). *Senang Belajar MATEMATIKA untuk SD/MI KELAS IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: ANTASARI PRESS.
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & Noge, M. D. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Budaya*. Penerbit NEM.
- Malihatunnajah, E., Muttaqin, F. R., Hariri, A. Z., Sani, L., Setiawan, F. A., Safitri, Y.

- I., Fauziyah, N. K., Abullah., Mudiasari, A., Billy, H. Y., & Bustomi, Y. (2021). *Keraton Kaibon: Sejarah, Arsitektur, Fungsi, dan Potensi Cagar Budaya Menurut Analisis SWOT*. Banten: Haura Publishing.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan bahan ajar trigonometri berbasis kearifan lokal. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80.
- Nurkamila. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Terhadap Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Peni, N. R. N., & Baba, T. (2019). Consideration of curriculum approaches of employing ethnomathematics in mathematics classroom. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3), 1–5.
- Permana, I. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berdasarkan Kearifan Lokal Suku Baduy*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Putri, A. (2023) *Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten Yang Dimodifikasi Dengan Model Addie Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Saputra, H. J., & Faizah, N. I. (2017). Pengembangan bahan ajar untuk menumbuhkan nilai karakter peduli lingkungan pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 62-74.
- Sepang, I. V. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Sosiologi Kelas XI: Integrasi Sosial Sebagai Upaya Pemecahan Masalah di Masyarakat*. SMA Kristen 1 Tomohon.

- Sevtieny, I. E., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Media Ludo Kekar dalam Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada Kelas IV Sekolah Dasar. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 560-567).
- Sidharta, A. (2005). *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Simbolon, S., & Sapri, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510-2515.
- Sinthiya, I. A. P. A., & Sobri, M. R. (2021). Rancangan aplikasi system cerdas pembelajaran ilmu bangun datar SD Negeri 01 Candiretno. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*. 4, 19-25.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Supriadi, S., Arisetyawan, A., & Tiurlina, T. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 1-18.
- Supriadi. (2017). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: PGSD UPI Kampus Serang.
- Syafriah, U., & Bachri, B. S. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Animalia Invertebrata untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 8(2), 1-5
- Taher, T. (2019). *Analisis Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 Sekolah Dasar Dengan Mengintegrasikan Permainan Geo Card Berbasis Kearifan Lokal Banten*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *In Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, (Vol. 208, pp. 208-216).

- Turmuzy, M., Sudiarta, I. G. P., & Suharta, I. G. P. (2022). Systematic literature review: Etnomatematika kearifan lokal budaya Sasak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 397-413.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. In *Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY* (Vol. 1, No. 1, pp. 114-118).
- Walidin, W., & Idris, S. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory.
- Yuda, E. K. (2020). *Mengintegrasikan Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Yuda, E. K. (2020). *Pengintegrasian Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Yuniar, S. (2022). *Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Zain, R. A. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Berdasarkan Kearifan Lokal Budaya Masyarakat Baduy Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.