

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA KELAS II PADA
MATERI BILANGAN DENGAN MENINGTEGRASIKAN PERMAINAN
ULAR TANGGA DI SDN ANGSANA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Leni Septriani

NIM 2007090

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

2024

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA KELAS II PADA
MATERI BILANGAN DENGAN MENINGTEGRASIKAN PERMAINAN
ULAR TANGGA DI SDN ANGSANA**

Oleh

Leni Septriani

2007090

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

©Leni Septriani 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, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ABSTRAK

Pengembangan Bahan Ajar Matematika Kelas II Pada Materi Bilangan Dengan Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Di SDN Angsana

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bahan ajar matematika SD kelas II pada materi bilangan serta membuat bahan ajar yang diintegrasikan dengan permainan tradisional ular tangga pada materi bilangan di kelas II tahun ajaran 2023/ 2024. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Karena pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar dan model bahan ajar, oleh karena itu peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini mempunyai keunggulan pada prosedur kerjanya yang sistematis, dapat dilihat dalam setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah yang sebelumnya sudah mengalami proses revisi sehingga dapat diperoleh bahan ajar yang efektif. Subjek dari penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dengan objek penelitian berupa buku paket matematika kelas II SD, media pembelajaran, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil dari penelitian ini diperoleh sebuah bahan ajar matematika kelas II SD pada materi bilangan yang telah diintegrasikan dengan kearifan budaya permainan ular tangga, dengan uji coba yang dilakukan peneliti menggunakan bahan ajar yang telah diintegrasikan dengan permainan tradisional ular tangga menunjukkan antusiasme yang tinggi dari siswa dalam belajar matematika karena bahan ajar yang dikembangkan menekankan prinsip *learning by doing* yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar selain itu juga anak dapat mengenal budaya kepada peserta didik.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Kearifan Lokal, ADDIE

ABSTRACT

Development of Class II Mathematics Teaching Materials on Numbers by Integrating the Snakes and Ladders Game at SDN Angsana

This research aims to analyze grade II elementary school mathematics teaching materials on number material and create teaching materials that are integrated with the traditional snakes and ladders game on number material in class II for the 2023/2024 academic year. This research includes qualitative descriptive research using the ADDIE teaching material development model which was developed by Reiser and Mollenda. The ADDIE model has the advantage of its systematic working procedures, which can be seen in that each step that is taken always refers to steps that have previously undergone a revision process so that effective teaching materials can be obtained. The subject of this research is the researcher himself with research objects in the form of grade II elementary school mathematics textbooks, learning media, and student worksheets (LKPD). The data collection technique for this research uses document analysis, in-depth interviews, and participant observation. This research began with licensing activities, data collection, data analysis, preparation of teaching materials, testing, and making reports. The results of this research obtained a mathematics teaching material for grade II elementary school on number material which had been integrated with the cultural wisdom of the game Snakes and Ladders, with trials carried out by researchers using teaching materials which had been integrated with the traditional game Snakes and Ladders showing high enthusiasm from students in learning. mathematics because the teaching materials developed emphasize the principle of learning by doing which is appropriate to the stage of cognitive development of elementary school age children. Apart from that, children can also get to know students' culture.

Keywords: Teaching Materials, Local Wisdom, ADDIE

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....	ix
SURAT PERNYATAAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABLE	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan penelitian	7
D. Manfaat penelitian	7
E. Definisi istilah	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Bahan Ajar.....	9
B. Mempelajari Matematika Dasar dan Teori Pendukung	10
C. Kearifan Lokal	12
D. Model Pengembangan Bahan Ajar ADDIE	15
E. Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika.....	16
F. Bilangan Cacah	21
G. Penelitian Yang Relefan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28

A.Pendekatan Penelitian	
B.Metode Penelitian.....	
C.Teknik Penelitian	12
D.Latar Penelitian	15
E.Subjek/ Informan Penelitian	16
F.Instrumen Penelitian	21
G.Prosedur Penelitian.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Temuan dan Analisis Data Temuan.....	42
B. Analisis Data Temuan	46
1 Tahap analysis	46
2 Tahap design	54
3 Tahap development	60
4 Tahap implementation	74
5 Tahap evaluasI	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A.KESIMPULAN	81
B.SARAN	82
DAFTAR REFERENSI	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Observasi Guru	31
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru	33
Tabel 3.3 Instrumen Analisis Bahan Ajar	37
Tabel 4.1 Hasil Analisis Bahan Ajar.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	35
Gambar 4.1 Wawancara Pada Guru Kelas II di SDN Angsana	46
Gambar 4.2 Cover Buku Paket Matematika	47
Gambar 4.3 Jenis-jenis Soal di Buku Paket dan LKS	53
Gambar 4.4 Rangkaian Media Permainan Ular Tangga	58
Gambar 4.5 Media Ular Tangga	67
Gambar 4.6 Cover Bahan Ajar	68
Gambar 4.7 SK, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	69
Gambar 4.8 Materi Ajar Bilangan Cacah	71
Gambar 4.9 Lembar Kerja Peserta didik/ Lembar Evaluasi	73
Gambar 4.10 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Di SDN Angsana	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Lembar Wawancara
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5. Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan
- Lampiran 6. Lembar Validasi Media Ular Tangga Bilangan
- Lampiran 7. Lembar Validasi LKPD

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2014) *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta diva press.
- Daryanto & Aris Dwicahyono. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 1-171.
- Indah Sucianti. (2021). Media Permainan “Ular Tangga” Pada pembelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset hots Pendidikan Matematika*. 1(1) 10-21.
- Irfan Fauzi & Andika Arisetyawan. (2020). Analisa Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia: Unnes* 11(1), 3 – 6.
- Ika Oktovianti, E. Z. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal di Sekolah Dasar melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional. ResearchGate*. 36-37.
- Li'anah, & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. *PAUD Teratai*, 3(1), 1-6.
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2).
- Ni Made Swasti Wulanyani. (2013) Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi UGM*, 40 (2), 184.
- Siagian, M. 2017. Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam dan teknologi Pendidikan*. 7(2): 61-73.
- Supriadi. (2016). *Cara Mengajar Matematika Untuk PGSD 1*. Kota Serang: UPI Kampus Serang.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A., (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Syafriah & Bachri. (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).

Unga. U., I Nyoman, S, D., & Sa'dun, A. (2016). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN (MEA). *Kognitif: jurnal teori dan praksis pembelajaran IPS*. 1(1), 42.