

**MENGINTEGRASIKAN KOMIK BERBASIS BANGUNAN
BANTEN LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR
SISWA KELAS 1 DI SDN PALASARI 4**

SKRIPSI

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



Oleh

FIRDA RAISYA GUNAWAN

2000761

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

**MENGINTEGRASIKAN KOMIK BERBASIS BANGUNAN
BANTEN LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR
SISWA KELAS 1 DI SDN PALASARI 4**

SKRIPSI

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



Oleh

FIRDA RAISYA GUNAWAN

2000761

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

**MENGINTEGRASIKAN KOMIK BERBASIS BANGUNAN BANTEN
LAMA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF
MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR SISWA KELAS 1 DI SDN
PALASARI 4**

Oleh

**Firda Raisya Gunawan
2000761**

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

©Firda Raisya Gunawan 2024

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang

Maret 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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Firda Raisya Gunawan
NIM : 2000761
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Mengintegrasikan Komik Berbasis Bangunan
Banten Lama Menggunakan Model ADDIE
sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun
Datar Siswa Kelas 1 di SDN Palasari 4

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

1. Penguji 1 : Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. tanda tangan
NIP. 195910221985031008

2. Penguji 2 : Dra. Hj, Susilawati, M.Pd.
NIP. 196305131991022001

3. Penguji 3 : Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.
NIP. 1961052311988032001

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 15 Maret 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Mengintegrasikan Komik Berbasis Bangunan Banten Lama Menggunakan Model ADDIE sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas 1 di SDN Palasari 4*” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 12 Februari 2024

Mengetahui,
Pembimbing I



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 19810327200511004

LEMBAR PENGESAHAN

FIRDA RAISYA GUNAWAN
MENINTEGRASIKAN KOMIK BERBASIS BANGUNAN BANTEN LAMA
MENGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN BANGUN DATAR SISWA KELAS 1 DI SDN PALASARI

4

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 19810327200511004

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 19810327200511004

ABSTRAK

MENGINTEGRASIKAN KOMIK BERBASIS BANGUNAN BANTEN LAMA MENGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR SISWA KELAS 1 DI SDN PALASARI

4

Firda Raisya Gunawan

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

Matematika merupakan ilmu terstruktur dan terorganisir (Supriadi, 2017, hlm. 7). Matematika merupakan disiplin ilmu yang fundamental dan universal, namun masih menjadi persoalan klasik karena masih terdapat anggapan bahwa matematika itu sulit, menyeramkan, atau anggapan serupa lainnya. Anggapan tersebut juga dialami oleh siswa di SDN Palasari 4. Siswa SDN Palasari 4 sulit memahami materi bangun datar karena usia sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret, hal ini sesuai dengan teori Piaget (dalam Juwantara, 2019, hlm. 30). Selain itu, pembelajaran sering sekali tidak menggunakan media pembelajaran. Pembuatan media visual berbasis budaya dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Arisetyawan (2019, hlm. 1) mengemukakan pembelajaran berbasis budaya memiliki dua nilai-nilai pokok, yaitu *transfer of knowledge*, dan *transfer of value*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain integrasi Keraton Kaibon ke dalam media pembelajaran komik, dan mengetahui mengintegrasikan model ADDIE pada komik berbasis bangunan Banten Lama untuk pelajaran matematika materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar kelas 1 di SDN Palasari 4. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil keseluruhan dari uji coba yang dilakukan bahwa media pembelajaran berupa komik berbasis bangunan Banten Lama layak digunakan. Peneliti menyimpulkan bahwa komik berbasis bangunan Banten Lama dapat memotivasi siswa dalam mempelajari bentuk-bentuk bangun datar dan layak digunakan.

Kata kunci: Matematika, Model ADDIE, Komik, Bangunan Banten Lama

ABSTRACT

INTEGRATING COMICS BASED ON OLD BANTEN BUILDINGS USING THE ADDIE MODEL AS AN ALTERNATIVE BUILDING LEARNING MEDIA FOR CLASS 1 STUDENTS AT SDN PALASARI 4

Firda Raisya Gunawan

Elementary School Teacher Education Program, Serang Campus, Indonesian
University of Education

Mathematics is a structured and organized science (Supriadi, 2017, p. 7). Mathematics is a fundamental and universal scientific discipline, but it is still a classic problem because there is still the opinion that mathematics is difficult, scary, or other similar assumptions. This assumption is also experienced by students at SDN Palasari 4. Students at SDN Palasari 4 find it difficult to understand material about flat figures because elementary school age is still in the concrete operational stage, this is in accordance with Piaget's theory (in Juwantara, 2019, p. 30). Apart from that, learning often does not use learning media. Creating culture-based visual media can be an alternative to overcome these problems. Arisetyawan (2019, p. 1) stated that culture-based learning has two main values, namely the transfer of knowledge and the transfer of values. This research aims to determine the integration design of the Kaibon Palace into comic learning media, and to find out how to integrate the ADDIE model in Banten Lama building-based comics for mathematics lessons on the introduction of class 1 flat shapes at SDN Palasari 4. The approach in this research uses qualitative. The method in this research uses the ADDIE model. Data collection through interviews, observation and documentation. Data analysis referring to Miles and Huberman includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The overall results of the trials carried out show that learning media in the form of comics based on Banten Lama buildings is suitable for use. Researchers concluded that comics based on Banten Lama buildings can motivate students to learn flat shapes and are suitable for use.

Keywords: Mathematics, ADDIE Model, Comics, Old Banten Buildings

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Istilah	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Etnomatematika	Error! Bookmark not defined.
B. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
C. Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
D. Bangun Datar	Error! Bookmark not defined.
E. Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

B. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Latar Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Subjek/Informan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pengintegrasian Keraton Kaibon ke dalam Media Pembelajaran Komik	Error! Bookmark not defined.
B. Tahap Penyusunan Bahan Ajar Bangun Datar yang Terintegrasi dengan Bangunan Banten Lama.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP MAHASISWA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Indikator Bahan Ajar yang Baik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4.1 Hasil Analisis Bahan	
Ajar.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Persegi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Persegi Panjang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Segitiga.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Komponen-Komponen Analisis Data Miles dan Huberman.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Skema Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Skema Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Keraton Kaibon.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Wawancara dengan Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Sampul Buku Tema 4 Kelas 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Contoh Soal di Buku Paket	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Cover dan Halaman Pengenalan Tokoh...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Rancangan halaman isi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Soal Evaluasi dan Halaman Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Media Komik Berbasis Bangunan Banten Lama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Lembar Kerja Siswa (LKS).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Proses Pelaksanaan Pembelajaran di SDN Palasari 4	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5. Surat Pencatatan Ciptaan**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 6. Kisi-Kisi, Pedoman, dan Hasil Wawancara..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 7. Lembar Observasi.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 8. Modul Ajar**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 9. Media Pembelajaran Komik Berbasis Bangunan Banten Lama **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 10. Bahan Ajar**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 12. Lembar Validasi Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran oleh Guru Kelas I**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 13. Lampiran Surat Bebas Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 14. Lampiran Surat Keterangan Bebas Plagiarisme ...**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 15. Lampiran Surat Bebas Laboratorium **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. dan Napitupulu, S. (2022). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis buku fabel materi bangun datar kelas IV. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 98-110. Retrieved from <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1756>
- Arisetyawan, A. (2019). Bagaimana mendesain penelitian etnomatematika murni dan etnomatematika untuk pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika*, 1-8.
- Burhanudin. (2021). Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Baduy Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Baduy. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, P. K., dan Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Fahmi, S. (2021). *Multimedia Pembelajaran Matematika*. UAD Press.
- Gusniani, R. (2023, 22 November). Mengintegrasikan Komik Berbasis Bangunan Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas 1 di SDN Palasari 4. (F. R. Gunawan, Interviewer).
- Hasanah, H. N, Murtono, dan Fathurohman, I. (2021). Analisis fungsi bahasa figuratif pada anak sebagai bahan ajar kelas 1 di sekolah dasar. *Jurnal*

Inovasi Penelitian, 2(5),1381-1384.

<https://dx.doi.org/10.47492/jip.v2i5.806>

Hasibuan, C. A., dan Napitupulu, S. (2023). Analisis kesalahan menyelesaikan soal cerita materi bangun datar di kelas 4 SD Negeri No 101933. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 208-217. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i2.1979>

Hidayat, F. dan Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Indofah, A. V. & Hasanudin, C. (2023). Anggapan siswa tentang pelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 1(1), 1110-1113.

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>

Malihatunnajiah, E., Muttaqin, F. R., Hariri, A. Z., et al. (2021). *Keraton Kaibon: Sejarah, Arsitektur, Fungsi, dan Potensi Cagar Budaya Menurut Analisis SWOT*. Sukabumi: Haura.

Nuryasana, E. dan Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>

- Rayanto, Y. H., dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosyada, D. (2020). *Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Sari, Mutia. (2020). Perbedaan penggunaan media audio visual dan pembelajaran langsung terhadap pengembangan literasi anak. *Journal of Education Science (JES)*, 6(1), 28-33. <https://doi.org/10.33143/jes.v6i1.763>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., dan Melani. (2018). Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 113-121. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (2017). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: UPI Kampus di Serang.
- Supriadi. (2018). *Inovasi dan Miskonsepsi Penyampaian Materi Matematika SD*. Serang: UPI Kampus di Serang.
- Kurniawan, B. dan Widiastuti, N. P. K. (2020). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL*. Bandung: Widiana.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Wahab et al. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yaumi, Muhammad. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yayuk, Erna. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.