

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKGLEK BUDAYA
YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE
SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

SKRIPSI

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



Oleh :

Agusti Rizqiyah

2007982

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS SERANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKLEK BUDAYA YANG
DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN
DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

Oleh

Agusti Rizqiyah

2007982

Sebuah Skripsi ini diajukan untuk untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Agusti Rizqiyah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang

Agustus 2024

Hakcipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Agusti Rizqiyah
NIM : 200792
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Mengintegrasikan Permainan Engklek Budaya yang Dimodifikasi Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN Pekalongan II

Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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

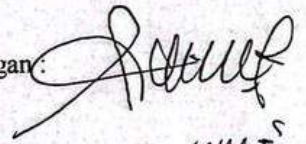
Penguji I : Dr. Encep Supriatna, M.Pd.
NIP. 197601052005011001

Tanda tangan :



Penguji II : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd.
NIP. 1963051519910220001

Tanda tangan :



Penguji III : Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.
NIP. 196105231988032001

Tanda tangan :



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 29 Agustus 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “ Mengintegrasikan Permainan Engklek Budaya yang Dimodifikasi Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN Pekalongan II” telah disetujui dan dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 12 Agustus 2024

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005021003

HALAMAN PENGESAHAN

AGUSTI RIZQIYAH

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKLEK BUDAYA YANG
DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN
DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005021003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005021003

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Mengintegrasikan Permainan Engklek Budaya yang Dimodifikasi Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 Sekolah Dasar”. Dalam penyusunan skripsi ini saya telah dibimbing dengan baik oleh para dosen pembimbing dan mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Supriadi, M.Pd., Selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd., M.Pd., M.A.P selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
3. Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.,Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, sekaligus dosen pembimbing saya yang dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai pengarahan, *sharing*, dan usul/saran yang cemerlang.
4. Prof. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D., Selaku dosen pembimbing akademik yang telah menjadi orang tua kedua selama kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang yang telah memberikan banyak sekali ilmu kepada peneliti.
6. Tohiri, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN Pekalongan II yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di SDN Pekalongan II.
7. Asri Rahmayanti, S.Pd. selaku guru kelas kelas 3 SDN Pekalongan II yang telah membantu peneliti melakukan penelitian di SDN Pekalongan II.
8. Hambasi dan Julaelah selaku Kedua Orang Tua peneliti yang selalu memberikan dukungan dan upaya dari awal peneliti menjalani perkuliahan

hingga saat ini serta tak kenal lelah agar peneliti bisa menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.

9. Syahrul Muharomi selaku kakak peneliti yang selalu memberikan dukungan serta saran dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini dan selalu mendengarkan keluhan kesah peneliti.
10. Laila Mahira Alhamidah dan Muhammad Hamzah Tajul Arifin selaku Adik peneliti yang mendoakan dan membantu hal apapun dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini.
11. Nurul Aziziyah selaku bibi peneliti yang selalu memberikan dukungan positif dan menghibur peneliti dimanapun dan kapanpun.
12. Diri saya sendiri, Agusti Rizqiyah terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini dan atas ridho Allah skripsi ini bisa selesai dengan tepat waktu.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agusti Rizqiyah
NIM : 200792
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Mengintegrasikan Permainan Engklek Budaya yang Dimodifikasi Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN Pekalongan II”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cilegon
Pada tanggal : 8 Mei 2024
Yang menyatakan

Agusti Rizqiyah

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ***“Mengintegrasikan Permainan Engklek Budaya yang Dimodifikasi Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN Pekalongan II”*** ini beserta seluruh isinya adalah benar benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Cilegon, 26 Agustus 2024

Yang menyatakan

Agusti Rizqiyah

ABSTRAK

MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II

Agusti Rizqiyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia

ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, yang merupakan model desain pembelajaran yang sistematis dan efektif. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam materi dan program pembelajaran, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online. Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Integrasi kebudayaan lokal kedalam media pembelajaran Engklek Tradisional (2) cara mendesain permainan Engklek Budaya menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Pekalongan II dengan jumlah 24 siswa, 14 perempuan dan 10 laki-laki. Hasil penelitian berupa modul ajar dan media pembelajaran Engklek yang di modifikasi peneliti

Kata kunci: Model ADDIE, Engklek, Bangun Datar

ABSTRACT

INTEGRATING MODIFIED TRADITIONAL ENKLEK GAME USING THE ADDIE MODEL AS AN ALTERNATIVE LEARNING MEDIA FOR 2- DIMENSIONAL SHAPES MATERIAL IN GRADE 3 STUDENTS OF SDN PEKALONGAN II

Agusti Rizqiyah

Primary School Teacher Education Study Program

Serang Campus, Universitas Pendidikan Indonesia

ADDIE stands for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, which is a systematic and effective instructional design model. This model can be used to develop various learning materials and programs, both for face-to-face and online learning. The ADDIE instructional model is an instructional process consisting of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study aims to determine (1) the integration of local culture into the traditional Engklek game learning media (2) how to design the cultural Engklek game using the ADDIE model. The subjects of this study were 24 third-grade students of SDN Pekalongan II, consisting of 14 girls and 10 boys. The results of this study are a learning module and a modified Engklek game learning media developed by the researcher.

Keywords: ADDIE Model, Engklek, 2-Dimensional Shapes

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMA PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
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	
A. Permainan Tradisional Engklek	7
B. Model ADDIE	13
C. Media Pembelajaran	18
D. Bangun Datar	19
E. Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	22
B. Metode Penelitian	22
1. <i>Analysis</i> (analisis)	23
2. <i>Design</i> (perancangan)	24

3. <i>Development</i> (pengembangan).....	24
4. <i>Implementation</i> (penerapan)	24
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	25
C. Teknik Penelitian	25
1. Teknik Pengumpulan Data	25
2. Teknik Analisis Data	26
D. Latar Penelitian	26
E. Subjek/Informan Penelitian	27
F. Instrumen Penelitian	27
G. Prosedur Penelitian	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengintegrasian Budaya Indonesia ke Dalam Media Pembelajaran Engklek Budaya	33
B. Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Bangun Datar yang Terintegrasi dengan Budaya Lokal tertentu (Rumah Honai, Rumah Gadang, Angklung, Gendang, Tari Piring, Tari Saman, Kue Cucur, Lemang dan Candi Borobudur)	46
1. Tahap Analysis	46
2. Tahap Desain	50
3. Tahap Development	55
4. Tahap Implementation	59
5. Tahap Evaluation	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	66
B. SARAN	67
BIBLIOGRAFI	68
LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP	102

DAFTAR TABEL

3.1 Indikator Media Pembelajaran yang Baik	28
3.2 Indikator Bahan Ajar yang Baik	28
3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru	30
3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa Setelah Melakukan Uji Coba	31

DAFTAR GAMBAR

4.1 Rumah Honai	33
4.2 Rumah Gadang	35
4.3 Angklung	37
4.4 Kendang atau Gendang	38
4.5 Tari Piring	40
4.6 Lemang	42
4.7 Kue Cucur	43
4.8 Candi Borobudur	44
4.9 Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelas 3 dan Kepala Sekolah	45
4.10 Buku Tema 8 Kelas 3	47
4.11 Tugas Siswa Tentang Bangun Datar pada Tema 8	50
4.12 Gambaran Kasar Engklek Budaya	54
4.13 Desain Engklek Budaya	56
4.14 Bahan Ajar	57
4.15 Pelaksanaan Pembelajaran	60
4.16 Siswa Menyanyikan Lagu Wajib Nasional	61
4.17 Siswa Mencari <i>Gaco</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing	72
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	76
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	77
Lampiran 4 Lembar Validasi Bahan Ajar	78
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran	82
Lampiran 6 Bahan Ajar	84
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	92
Lampiran 8 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok 1	97
Lampiran 9 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok 2	98
Lampiran 10 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok 3	99
Lampiran 11 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok 4	100
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	101

DAFTAR PUSTAKA

- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(4), 1065. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577>
- Bintang, S. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV MI*. 2(2). [http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/16069%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/16069/7/SKRIPSI DAFTAR PUSTAKA.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/16069%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/16069/7/SKRIPSI%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf)
- Burhanuddin. (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, Serang.
- 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>
- Desmariansi, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M. (2021). Permainan Tradisional Sonlah/Engklek untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(No.1), 16–25.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Mulyana, Y. & Lengkana, A.S.(2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>
- Prihastari, E. B. (2015). Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2010), 155–162. <http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/23/13>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Yanti, Y. R., Sari, E., Azzahra, M., & Semarang, U. N. (2022). Penerapan Metode Etnomatematika Pada Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Datar Matematika Jenjang Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4*(Sandika IV), 612–618. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1269>
- Yuda, E.K. (2020). *Mengintegrasikan Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama* (skripsi). Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.