

Nomor Daftar 131/S/PGSD/29/VIII/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PECLE
TERHADAP RESPONS BELAJAR ANAK
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Daniati Ginayanti

NIM 2010016

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PECLE
TERHADAP RESPONS BELAJAR ANAK DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh
Daniati Ginayanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

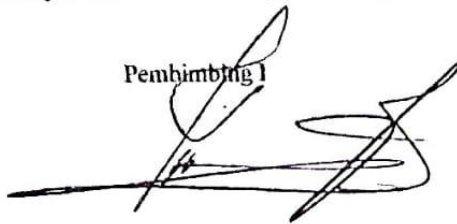
©Daniati Ginayanti
Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya
atau sebagian, dan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti

Daniati Ginayanti
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PECELE
TERHADAP RESPONS BELAJAR ANAK
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

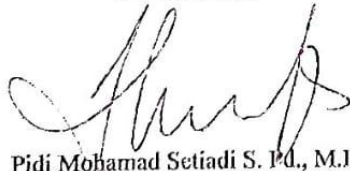
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd.
NIP 196209061986011001

Pembimbing II



Pidi Mohamad Setiadi S. Pd., M.Pd.
NIP 920900119900709101

Mengetahui,
Ketua Program Studi SI PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011001

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan jawaban pada suatu fenomena atau pernyataan dengan prosedur ilmiah yang sistematis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mencoba untuk memahami suatu makna dari suatu kejadian atau peristiwa dengan cara berinteraksi kepada orang-orang dalam keadaan atau fenomena tersebut. Salah satu fenomena yang masih rendah dan menjadi kekurangan pada kurikulum merdeka ini adalah tidak aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu kegiatan yang tepat dalam membantu mengaktifkan peserta didik dalam mengimplementasi kurikulum merdeka belajar yang baik ialah melalui media yang dapat mengaktifkan peserta didik yaitu media permainan pecele tradisional dalam kotak tangga. Pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar peserta didik di harapkan dapat memahami materi mengenal pakaian adat budaya Indonesia dengan baik. Hal ini akan berguna bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Selain itu pembelajaran ini akan menjadi dasar peserta didik memahami pembelajaran IPS yang lainnya. Akan tetapi pemahaman tentang mengenal pakaian adat budaya Indonesia di kelas IV SDN 2 Manangga belum menunjukkan kemampuan yang diharapkan. Rendahnya kemampuan peserta didik memahami pembelajaran tersebut yaitu ditandai dengan: Kelas tidak hidup dan cenderung pasif, Peserta didik kurang bersemangat, Peserta didik belum memiliki pengalaman langsung tentang mengenal pakaian adat budaya Indonesia. Metode Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, simbol, karakteristik, deskripsi maupun gejala untuk suatu fenomena, bersifat alami serta holistik fokus dan multimetode, memakai beberapa teknik, memprioritaskan kualitas, serta datanya disajikan dalam bentuk deskriptif atau naratif. Pengembangan Media Permainan ini akan dikembangkan memakai model eddie.

Kata Kunci: Respons, Media, Permainan Tradisional Pecele

ABSTRACT

The aim of qualitative research is to find answers to a phenomenon or statement with systematic scientific procedures using a qualitative approach. This research tries to understand the meaning of an incident or event by interacting with people in that situation or phenomenon (Yusuf, 2019). One phenomenon that is still low and is a deficiency in this independent curriculum is the inactivity of students in the learning process. One of the appropriate activities to help activate students in implementing a good independent learning curriculum is through media that can activate students, namely the traditional pekle game in a ladder box. In social studies learning in class IV elementary schools, students are expected to be able to understand the material about getting to know traditional Indonesian cultural clothing well. This will be useful for their lives in the future. Apart from that, this learning will be the basis for students to understand other social studies learning. However, the understanding of recognizing traditional Indonesian cultural clothing in class IV at SDN 2 Manangga has not shown the expected abilities. The low ability of students to understand the learning is characterized by: The class is not lively and tends to be passive, Students are less enthusiastic, Students do not have direct experience of getting to know traditional Indonesian cultural clothing. Method The type of research used by researchers is qualitative research. Qualitative research is a strategy that emphasizes the search for meaning, understanding, concepts, symbols, characteristics, descriptions and symptoms for a phenomenon, is natural and holistic, focused and multi-method, uses several techniques, prioritizes quality, and the data is presented in descriptive or narrative form. The development of this game media will be developed using the eddie model.

Keywords: Response, Media, Traditional Pecle Game

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Struktur Organisasi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
2.1.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
2.1.5 Jenis Media Pembelajaran	17
2.1.6 Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2.1.7 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar	19
2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPS di SD.....	21
2.1.9 Komponen Pembelajaran.....	23
2.1.10 Kualitas Pembelajaran	24
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran	26
2.2.1 Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran.....	26

2.2.2	Asal-usul Permainan Pecle	27
2.2.3	Definisi Permainan Pecle.	28
2.2.4	Pengertian media permainan tradisional pecle	31
2.1.5	Keunggulan Pengembangan Media Permainan Tradisional Pecle.....	31
2.2.6	Langkah-langkah pengembangan media permainan tradisional pecle	31
2.2.7	Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk IPS.....	32
2.3	Respons Belajar.....	33
2.3.1	Pengertian respons belajar.....	33
2.3.2	Klasifikasi Respons Belajar.....	34
2.3.3	Indikator Respons Belajar	35
2.3.4	Kriteria Respons Belajar.....	35
2.4	Penelitian Relevan.....	36
2.5	Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	Metode Penelitian	38
		39
3.2	Klarifikasi Konsep	41
3.3	Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian	42
3.3.1	Partisipan Penelitian	42
3.3.2	Tempat dan waktu Penelitian.....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5	Instrumen Penelitian	44
3.6	Prosedur Penelitian	47
3.7	Teknik Analisis Data	48
3.7.1	Analisis Kualitatif.....	48
3.8	Isu Etik Penelitian	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Temuan	52
4.1.1	Analyze (Analisis).....	52
4.1.2	Design (Perancangan)	55
4.1.3	Development (Pengembangan)	59

4.1.4 Implementasi	65
4.1.5 Evaluation (Evaluasi)	68
4.2 Pembahasan Penelitian	69
4.2.1 Pengembangan Media permainan tradisional pecele pada anak kelas IV Sekolah Dasar di SDN 2 Manangga	69
4.2.2 Respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar pada media permainan tradisional pecele di SDN 2 Manangga	73
4.2.3 Hubungan Media dengan respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar pada Permainan tradisional pecele di SDN 2 Manangga	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Implikasi	78
5.3 Rekomendasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan tata letak pecle.....	30
Gambar 4.1 Tata letak Media Pembelajaran Permainan Tradisional Pecle (Tabel Kotak Tangga Pakaian adat Budaya Indonesia).....	58
Gambar 4.2 Tampilan Sesudah Jadi Media Pembelajaran Permainan Tradisional (Kotak Tangga).	59
Gambar 4.3 Tampilan Rancangan Materi.....	61
Gambar 4.4 Tampilan Bagian Tulisan Start Sebelum Revisi.....	64
Gambar 4.5 Tampilan Bagian Tulisan Start Setelah Revisi	64
Gambar 4.6 Tampilan Bagian Jenis Huruf Sebelum Revisi.....	65
Gambar 4.7 Tampilan Bagian Jenis Huruf Setelah Revisi	65
Gambar 4.8 Implementasi Media Permainan Tradisional Pecle (Kotak Tangga).....	67
Gambar 4.9 Tampilan Media Permainan Tradisional Pecle (Kotak Tangga) Setelah diperbaiki.....	72
Gambar 4.10 Tampilan Kegiatan Melihat Respons Peserta Didik pada Produk di SDN 2 Manangga.	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	37
Tabel 3.1 Tahapan Model Eddie.....	39
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara	44
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.1 Indikator Pencapaian Kompetensi Materi mengenal Pakaian adat Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.....	46
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi mengenal Pakaian adat Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.....	57
Tabel 4.3 Rancangan Materi Pembelajaran.....	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktorat UPI Kampus Tasikmalaya	83
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3 Surat Permohonan Kesiediaan Partisipan.....	87
Lampiran 4 Surat Pernyataan Kesiediaan Menjadi Subjek Penelitian (Guru)	87
Lampiran 5 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	88
Lampiran 6 Surat Pernyataan Ahli Validasi	89
Lampiran 7 Hasil Wawancara.....	93
Lampiran 8 Hasil Studi Dokumentasi Analisis Buku.....	94
Lampiran 9 Lembar Soal Uji Pre-Text.....	95
Lampiran 10 Modul Ajar.....	96
Lampiran 11 Bahan Ajar.....	104
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	105
Lampiran 13 Lembar Soal Evaluasi.....	108
Lampiran 14 Lembar Hasil Pre-Tes Peserta Didik.....	108
Lampiran 15 Hasil Nilai LKPD.....	109
Lampiran 16 Hasil Nilai Evaluasi Peserta didik.....	113
Lampiran 17 Dokumentasi.....	114
.....	113

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. (1986). Media Belajar. Jakarta Rineka Cipta.
- AECT (Association for Educational Communication and Technology). Evaluating Media Programs District and School, Washington, D.C: The Association, 1976.
- Fleming 1987 [Http://Edu-Articlex.Com/Mengenal-Media-Pembelajaran](http://Edu-Articlex.Com/Mengenal-Media-Pembelajaran) Diakses 9 Februari 2022.
- Arsyad. (2014a). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad. (2014b). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharudin, Esa Nur Wahyuni. 2010. Teori Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borg, R.W. & Gall, M.D (2007). Educational Research and Introduction The Eight Edition. Sydney: Pearson Education, Inc.
- Creswell, J.W., & Plano Clark, V.L. (2011). Designing and Conducting Mixed Methods Research (2nd Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications Inc.
- Darmawan, D.(2022). Nilai Sosial dalam Permainan Pecle sebagai Media Pendidikan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta:Depdiknas.
- Dewi&Surur, (2021).Langkah Guru Menggunakan Media.
- Eviyanti, (2019). Peran Gamme Pecle dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Anak Didik, 4(1),49-54.
- Fitriyah, (2021).Pengaruh penggunaan metode drill berbantuan permainan pecle.Journal.Semarang,1(2), 74-81.

- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Gino, H. J., Suripto Suwani, & S. M. (2000). *Belajar Dan Pembelajaran 1*. Universitas Sebelas Maret Press.
- Hamalik, (1989). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamidjojo dan Latuheru (1993). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IK IP Ujung Pandang Press.
- Hidayati, dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Husein, Akhlan, & R. (1996). *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Depdikbud.
- Iswinarti.(2017). *Pedoman Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Anak*. Malang: Psychology Forum.
- Kemp. dan Dayton. (1985). kutipan A. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Kusumo. A (2020). *Mengenal Simbolisme Pada Alat Permainan Péclé*. Jurnal Pendidikan Dan Budaya, 4(1), 30-37.
- Mahmudi, I., dkk(2022). *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S.Bloom*. Jurnal Multidisiplin Madani, 2(9), 3507-3514.
- Moleong, L, J.(2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M. Nunan Somantri (2001). *Menggagas Pembahasan Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Nidaul Khairiyah, S,P. (2019). *Pendekatan Science, technology, engineering dan mathematics (STEM)*. SPASI MEDIA
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 3(1), 171-187.

- Oemar, & H. (2002). Psikologi Belajar Dan Mengajar. Sinar Baru Algensindo.
- Prasetya, (2021). Permainan Pecle Khas Kebudayaan Sunda.12(1), 1-6.
- Rafikayuni,R., dkk (2019). Pengembangan LKS.Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)6(11).
- Rifai, Anni. (2012) Psikologi Pendidikan. Semarang: UNS
- Sari. (2020). Siswa Sekolah Dasar Masih Minim Menggunakan Media.
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z (1990) Exercises in Instructionals Design. Columbus: Merril Publishing Company.
- Sudarsono,H (2016). Permainan Tradisional Pecle sebagai Media Pembentukan Karakter Anak di Era Global. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Hal:125-132.
- Sugiyono, 2018 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D, penerbit Alfabeta,Bandung.
- Sulistyawati, R. (2015). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Tarigan, Djago, & A. H, (1996) Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia SMTP. Depdikbud..
- Wina. (2014). Fungsi Media Pembelajaran.
- Wijana, I.D.P (2013).Permainan Tradisional dan Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter Bangsa Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia,47-54.
- Yusuf, M (2014), Tinjauan Sejarah Perkembangan Permainan Pecle di Indonesia.Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 10(2), 129-138.
- Yusuf. (2019). Metode penelitian: Kualitatif. Jakarta: Prenama Dia.