

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGKLAK DIGITAL BERBASIS ETNOMATEMATIKA  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS VI**

**SKRIPSI**

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



Oleh

Nadia Farah Annisa  
NIM 1805108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SERANG  
2022**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGKLAK DIGITAL BERBASIS ETNOMATEMATIKA  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS VI**

**Oleh**

**Nadia Farah Annisa  
1805108**

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

**©Nadia Farah Annisa 2022**

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Nadia Farah Annisa  
NIM : 1805108  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas VI

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

Penguji I : Dr. Supriadi, M.Pd. tanda tangan

Penguji II : Fitri Alfarisa, M.Pd. tanda tangan

Penguji III : Deni Wardana, M.Pd. tanda tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : Agustus 2022

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DIGITAL  
BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK  
SISWA KELAS VI**

Nadia Farah Annisa

*Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,*

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK**

Dalam proses pembelajaran, media ajar berperan sangat penting. Berdasarkan hasil interviu yang sudah dilaksanakan, pembelajaran matematika di kelas masih ada pelajar yang salah dalam memahami materi operasi hitung bilangan bulat, karena media yang dipakai masih bersifat konservatif dan belum berbasiskan budaya. Hal itu menjadi dasar untuk meningkatkan media berbentuk permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media digital berbasiskan permainan tradisional agar menarik motivasi pelajar. Hasil penelitian ini yaitu RPP dan media pembelajaran. Subyek dalam penelitian ini ialah pelajar kelas VI. Metode penelitian yang dipakai yaitu etnografi. Teknik pengumpulan data yang dipakai berbentuk interviu, observasi, dan study dokumentasi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk membuat media. Penelitian ini dilakukan melalui lima tingkatan yakni, (1) Analysis, untuk menganalisa tugas, mengenali permasalahan, dan menganalisa keperluan. (2) Design, peneliti membuat kerangka untuk media dan bahan ajar berdasarkan data yang sudah dikaji. (3) Development, untuk aktivitas meningkatkan rangka design media dan bahan ajar yang sudah dibuat dan divalidasi. (4) Implementation, pengetesan produk media yang sudah divalidasi dengan subyek 15 pelajar di kelas VI SDN Semanan 14 Petang. (5) Evaluation, sebagai tahapan paling akhir dari ADDIE yaitu, menilai aktivitas berdasar hasil eksperimen media evaluasi. Berdasar hal itu, dapat diambil kesimpulan bahwa produk media evaluasi yang dibuat dapat meningkatkan motivasi belajar dan layak dipakai dalam evaluasi materi operasi hitung bilangan bulat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Congklak, Model ADDIE.

**A DIGITAL TRADITIONAL CONGKLAK GAME BASED ON  
ETHNOMATHEMATICS WITH ADOBE FLASH FOR STUDENTS IN CLASS  
SIX**

Nadia Farah Annisa

*Primary School Teacher Education Study Program, Serang Campus,*

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRACT**

Learning media is a crucial part of the learning process. According to the findings of the interviews, there are still students who don't understand the concepts for arithmetic operations on integers when learning mathematics in the classroom because the media used is still conservative and not based on culture. This serves as the foundation for enhancing traditional video games as media. To motivate students, this study intends to create digital content based on classic games. Lesson plans and instructional resources are the study's output. Students in grade VI served as the study's subjects. The research method used is ethnography. Techniques for gathering data were used, including observations, interviews, and research recording. The ADDIE model is used in this study to produce the media. This research was done at five different levels, starting with (1) Analysis, which looked at tasks, difficulties, and needs. (2) Using the data that has been examined, researchers design a framework for media and instructional materials. (3) Development, which refers to actions taken to enhance the conceptual framework of media and instructional materials that have been produced and verified. (4) Implementation and testing of media goods that were examined by 15 students in class VI of the elementary school Semanan 14 Petang. The final stage of ADDIE is assessment, which involves evaluating activities in light of the findings of the evaluation media experiment. This leads to the conclusion that assessment media products can improve learning motivation and are appropriate for use in assessing integer arithmetic processes.

Keywords: Learning Media, Congklak Game, Model ADDIE.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI .....	ix
SURAT PERNYATAAN.....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran .....	9
B. <i>Adobe Flash</i> .....	18
C. Permainan Tradisional Congklak .....	18
D. Etnomatematika.....	23
E. Model ADDIE .....	29
F. Penelitian yang Relevan.....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	36

B. Metode Penelitian.....	37
C. Teknik Penelitian.....	40
D. Latar Penelitian .....	44
E. Subjek/Informan Penelitian.....	44
F. Instrumen Penelitian .....	44
G. Prosedur Penelitian.....	52

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

A. Pengintegrasian Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas VI ke dalam Media Pembelajaran Permainan Congklak .....	56
B. Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Permainan Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas VI .....	64
1. Tahap <i>Analysis</i> .....	64
2. Tahap <i>Design</i> .....	76
3. Tahap <i>Development</i> .....	84
4. Tahap <i>Implementation</i> .....	87
5. Tahap <i>Evaluation</i> .....	105

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. SIMPULAN .....	106
B. SARAN.....	108

#### **BIBLIOGRAFI**

#### **LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR REFERENSI