

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR BENTUK BANGUN  
DATAR BERBASIS *PUZZLE* DIGITAL *FLASH* DENGAN  
MENGINTEGRASIKAN BUDAYA BATIK LEBAK BANTEN**

**SKRIPSI**

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



Oleh

Reza Primatama  
NIM 1805123

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

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR BENTUK BANGUN  
DATAR BERBASIS *PUZZLE DIGITAL FLASH* DENGAN  
MENGINTEGRASIKAN BUDAYA BATIK LEBAK BANTEN**

Oleh

**Reza Primatama  
1805123**

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

©Reza Primatama 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 : Reza Primatama  
NIM : 1805123  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Perancangan Media Belajar Bentuk Bangun Datar Berbasis  
*Puzzle Digital Flash* Dengan Mengintegrasikan Budaya  
Batik Lebak Banten

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

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR BENTUK BANGUN DATAR BERBASIS  
PUZZLE DIGITAL FLASH DENGAN MENINGTEGRASIKAN BUDAYA BATIK  
LEBAK BANTEN**

Reza Primatama

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

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK**

Memahami konsep matematika merupakan hal dasar yang perlu dikuasai oleh pelajar, hingga guru harus memberikan konsep dasar yang kuat supaya pelajar bisa memahami matematika secara utuh. Berdasar hasil pengamatan yang sudah dilakukan di kelas II SDN Semanan 14 Petang, pelajar masih kesusahan dalam memahami materi bangun datar khususnya dalam mengenali wujud bangun datar. Di samping itu, media belajar belum berbasiskan budaya. Hal itu jadi dasar periset untuk meningkatkan media evaluasi bangun datar berbasiskan puzzle digital dengan memadukan budaya batik Lebak Banten. Riset ini mempunyai tujuan untuk membuat media evaluasi berbasiskan kearifan lokal Lebak Banten untuk berikan motivasi pelajar dalam pelajari materi bangun datar. Metode etnografi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kebudayaan Batik Lebak Banten. Tehnik penghimpunan data melalui interviu, pengamatan, dan studi dokumentasi. Selanjutnya, periset memakai model ADDIE dalam meningkatkan media evaluasi dengan tingkatan ini. Tahapan yang dilakukan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi periset lakukan eksperimen media di kelas II SDN Semanan 14 Petang dan tahapan evaluation, periset lakukan refleksi implikasi dan koreksi media evaluasi. Adapun hasil riset ini ialah RPP dan Media Evaluasi Bangun Datar Berbasiskan Puzzle Batik Lebak Banten yang dimana layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bangun Datar, Model ADDIE.

**THE BATIK CULTURE OF LEBAK BANTEN WAS INTEGRATED INTO THE  
DESIGN OF LEARNING MEDIA FOR FLAT SHAPE BASED ON PUZZLE  
DIGITAL FLASH**

Reza Primatama

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

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRACT**

Teachers must present solid foundational ideas for students to understand mathematics as a whole because they view mathematical topics as fundamental ideas that they must learn. According to the findings of observations done in class II of the elementary school Semanan 14 Petang, kids continue to struggle to comprehend the subject of flat shapes, particularly in terms of flat shape recognition. Additionally, culture is not yet the foundation of the assessment media. This served as the inspiration for academics to incorporate Lebak Banten's batik culture into evaluation tools for flat shapes based on digital puzzles. The purpose of this study is to develop an assessment tool based on Lebak Banten's traditional knowledge in order to encourage students to learn the subject of flat shapes. To gather data pertaining to the Batik Lebak Banten culture, ethnographic techniques were applied. ways for gathering data through observations, interviews, and research recording. The researchers also employed the ADDIE methodology to raise the standard of the evaluation media. The steps carried out are: analysis phase, design, development, implementation researchers ran media experiments in class II of Semanan 14 Petang Elementary School, and the researcher considers the implications and modifies the evaluation medium during the evaluation stage. The Lesson Plan (RPP) and Evaluation Media of Flat Shapes Based on the Lebak Banten Batik Puzzle are the useful outcomes of this study.

Keywords: Learning Media, Flat Shapes, Model ADDIE.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HAK CIPTA.....</b>	<b>2</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Manfaat penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Definisi Istilah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran atau Media Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Fungsi media pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Adobe Flash .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Bangun Datar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Permainan <i>Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Etnomatematika.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Model ADDIE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Batik Lebak Banten .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Penelitian Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- 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 Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- F. Instrumen Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- G. Prosedur Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

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

- A. Pengintegrasian Kearifan Lokal Batik Lebak Banten ke dalam Media Pembelajaran Puzzle Digital..... **Error! Bookmark not defined.**
- B. Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Bangun Datar yang Terintegrasi dengan Budaya Masyarakat Lebak Banten (Batik Lebak Banten)..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 1. Tahap Analisis ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2. Tahap Desain..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 3. Tahap Pengembangan ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4. Tahap Implementasi.....83
  - 5. Tahap Evaluasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

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

- A. SIMPULAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
- B. SARAN..... **Error! Bookmark not defined.**

### **BIBLIOGRAFI**

### **LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP MAHASISWA**

## DAFTAR REFERENSI

- Ajmain, d. (2020). IMPLEMENTASI PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12 hal.46.
- Benny. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL GENTALA*, 141.
- Burhanudin. (2021). *MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ULAR TANGGA BADUY MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR BERBASIS NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL BADUY (Skripsi)*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its Place in the History and Pedagogy of Mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1) hal. 44-48.
- Hardianti. (2015). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWAPADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDNKAPUNGRENGAN KAB. TAKALAR (Skripsi)*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Indraleka. (2017). Penggunaan Media Pengajaran (Alat Peraga) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 009 Tembilahan Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *Primary*, 159.
- Junita, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK PEMAHAMAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Keesing, R. M. (1989). *Antropologi Budaya 1 Terjemahan Samuel Gunawan*. Jakarta: Erlangga.
- McGriff, S. J. (2000). Instructional system design (ISD). *Using the ADDIE model*, Retrived June, 553.
- Moleong, L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Mufti, N. N. (2020). Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol.5, 94.
- Noer, E. (2017). Kedudukan Kearifan Lokal dan Peranan Masyarakat dalam Penataan Ruang di Daerah. *RechtsVinding*, 161.



- Noviana. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD/MI (Skripsi)*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nuraini. (2019). *PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG (Skripsi)*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
- Nurhasana. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Materi Aritmatika Sosial dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Adobe Flash*. Sumatera: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Rachma, A. &. (2017). *PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL BENTUK GEOMETRI KELOMPOK A DI TK ANEKA RIA (Skripsi)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sari, W. (2019). *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE GEOMETRI DALAM MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI RA MUTIARA BUNDA BANDA ACEH (Skripsi)*. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Sudjana, N. d. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.