

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DIGITAL BANGUN DATAR
MENGUNAKAN POLA PERMAINAN TRADISIONAL
ENKLEK DENGAN MODEL ADDIE PADA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

SKRIPSI

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



Oleh

Risa Amalia Febrianti
NIM 1808034

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

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

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

Nama : Risa Amalia Febrianti
NIM : 1808034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

demikian 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:

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun Datar Menggunakan Pola Permainan Tradisional Engklek dengan Model ADDIE pada Pelajaran Matematika Kelas IV”

berserta 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 : Serang

Pada tanggal : Agustus 2022



Risa Amalia Febrianti
NIM 1808034

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Risa Amalia Febrianti
NIM : 1808034
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun Datar Menggunakan Pola Permainan Tradisional Engklek dengan Model ADDIE pada Pelajaran Matematika Kelas IV

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

ABSTRAK

Risa Amalia Febrianti (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun Datar Menggunakan Pola Permainan Tradisional Engklek dengan Model ADDIE pada Pelajaran Matematika Kelas IV

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan tradisional engklek pada materi bangun datar kelas IV di SDN Leuwiranji 03, guna meningkatkan minat belajar siswa dalam materi bangun datar. Penelitian ini dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Leuwiranji 03 masih banyaknya siswa yang belum memahami karakteristik bangun datar hingga mengenai konsep bagaimana mencari keliling dan luas bangun datar. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket dan benda-benda yang berada disekitar kelas atau sekolah, sehingga membuat siswa kurang focus dan berminat dalam mendengarkan penjelasan guru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan tradisional engklek. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode kualitatif etnografi dan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif etnografi digunakan untuk mengumpulkan data serta informasi mengenai permainan tradisional engklek. Selain itu peneliti menggunakan adaptasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif, pada pengintegrasian dengan permainan tradisional engklek. Model ADDIE ini memiliki 5 tahap yaitu analisis, perencanaan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation) dan evaluasi. Teknik Pengumpulan data menggunakan metode observasi partisipan, wawancara mendalam dan analisis dokumen. Dalam tahap pengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi Macromedia Flash CS6 untuk dapat membuat produk media yang diinginkan dan menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi. Buku paket ini menjadi sumber materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran digital interaktif. Teknik analisis data yang dilakukan memiliki lima tahap yaitu mengidentifikasi data, mengklasifikasikan data, mendeskripsikan data, menafsirkan data dan menyimpulkan data. Hasil penelitian ini berupa dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa selain itu, hasil dari penelitian ini adalah berupa rencana pelaksanaan pembelajaran.

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

ABSTRACT

Risa Amalia Febrianti (2022) Development of Digital Interactive Learning Media Build Flat Using the Traditional Engklek Game Pattern with the ADDIE Model in Class IV Mathematics Lessons

The aim of this study is that to develop an interactive digital learning media based on the traditional engklek game in the material of flat shapes for fourth grade students at SDN Leuwiranji 03 in order to increase students' interest in learning in the flat shape material. This study was conducted since based on the results of interviews with fourth grade teachers at SDN Leuwiranji 03, there are still many students who do not understand the characteristics of flat shapes to the concept of how to find the perimeter and area of flat shapes. In the learning process, the learning media used are only in the form of textbooks and objects which are around the classroom or school so that it makes students less focused and interested in listening to the teacher's explanation. The subjects in this study were fourth grade students who conducted learning process using interactive digital learning media based on the traditional engklek game. Moreover, this study used qualitative research with ethnography and qualitative descriptive methods. Qualitative ethnographic methods were used to collect data and information about the traditional engklek game. In addition, researchers used the adaptation of the ADDIE model in the development of interactive digital learning media during its integration with traditional engklek game. The ADDIE model has 5 steps that are analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques used participant observation methods, in-depth interviews and document analysis. In the development step of learning media, researchers used the Macromedia Flash CS6 application to be able to create the desired media products and use teaching materials in the form of textbooks in delivering material. The textbook is a source of material which will be used in interactive digital learning media. The data analysis technique which had conducted had five steps that were identifying data, classifying data, describing data, interpreting data and concluding data. The results of this study are in the form of a learning implementation plan (RPP) document and learning media products which can increase student interest in learning and motivation.

Key words: Learning Media, Engklek Game, ADDIE Model

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.ii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	7
B. Bangun Datar	12
C. Permainan Tradisional Engklek	14
D. Model ADDIE.....	16
E. Macromediamedia Flash	19
F. Penelitian yang Relevan.....	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	23
B. Metode Penelitian	24

1. <i>Analysis</i> (analisis)	24
2. <i>Design</i> (perancangan)	25
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	26
4. <i>Implementation</i> (penerapan)	26
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	26
C. Teknik Penelitian	27
1. Teknik Pengumpulan Data.....	27
2. Teknik Analisis Data	28
D. Latar Penelitian	30
E. Subjek/Informan Penelitian	30
F. Instrumen Penelitian	30
G. Prosedur Penelitian	36

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Bangun datar Berbasis Permainan Tradisional Engklek menggunakan Macromedia Flash.....	39
B. Pengintegrasian Media Pembelajaran Interaktif digital bangun Datar Bebas Permainan Tradisional Engklek dengan Model ADDIE	53
1. Tahap <i>Analysis</i>	58
2. Tahap <i>Desain</i>	62
3. Tahap <i>Development</i>	67
4. Tahap <i>Implementation</i>	70
5. Tahap <i>Evaluation</i>	87

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN.....	89
B. SARAN.....	90

BIBLIOGRAFI

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BIBLIOGRAFI

- Achmad, Zainal., & Ida, Rachmia. (2018). *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian*. Ilmu komunikasi FISIP Universitas Airlangga Surabaya.
- Ariadi, R. A., (2020) *Pengembangan Desain Pembelajaran Jaring-Jaring Kubus Berdasarkan Analisis Etnomatematika Permainan Engklek*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Burhanudin. (2021). *Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Baduy Menggunakan Model Addie Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Baduy*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Christinanda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan Buku Petunjuk Penggunaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*. Vol 1 (No 2),130-141.
- Fero. David. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendratni, Ratna. W., & Budhiharti. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Miniature Rumah Pada Mata Pelajaran Matematika..* PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Ika, Oktaviani, Riani., Yudi ,Purwoko, Riawan., Puji, Astuti, Erni., (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Melalui Permainan Tradisional Jawa. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN MATEMATIKA(JIPM)*, 1(1), 29-40

- Indrianti, Desi. (2018). *Pengaruh Alat Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Kelas IV*. PGMI IFTK Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Khairani, Majidah., & Febrinial, Dian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *JURNAL IPTEKS TERAPAN*, Volume 10, 96
- Lestari, Yeni. (2013). *ENSIKLOPEDIA MATEMATIKA (A-J)*. Bandung: PT INDAH JAYA adipratama.
- Maryanti. E., Ekok. A.S., Febriandi. R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 4212-4226
- Nita. Yuliana. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Pythagoras Di kelas VIII Smp*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Sari, Bintari. (2017). *Desain Pembelajaran ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. PBSI FKIP Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: ALFABETA.
- Susilana, Rudi., & Riyani, Cepi. (2007). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: CV WACANA PRIMA
- Syahputra, Rusman., & Yuliana, Gati. (2016). Komunikasi Moho Seksual Berbasis Teknologi. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 5(2), 142
- T, Triana., & E C M, Asih (2019). The Development Of The Computer-Based Instructional Media With Interactive Tutorial Model. *Journal of physic conference series*, volume 1157

- Tika, Violita (2021) *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd/Mi*. Undergraduate Thesis, Uin Raden Intan Lampung
- Walid, M, Ismail. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas Xi Mia Sma Negeri 3 Takala*. Pendidikan Matematika FITK universitas Islam Negeri Makassar.
- Yulita, Rizki. (2017). *PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa