

**PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
BANGUN DATAR DI KELAS III SD**

SKRIPSI

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



Oleh

Diana Rosa Nuraisa

1806652

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

HALAMAN JUDUL

**PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
BANGUN DATAR DI KELAS III SD**

SKRIPSI

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



Oleh

Diana Rosa Nuraisha

1806652

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

**PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN
DATAR DI KELAS III SD**

Oleh:

Diana Rosa Nuraisha

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

© Diana Rosa Nuraisha 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, *difotocopy*, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

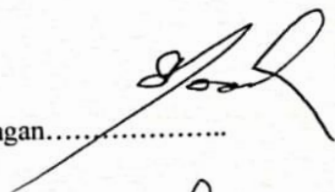
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Diana Rosa Nuraisha
NIM : 1806652
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD

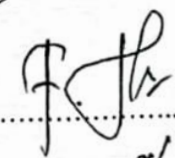
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

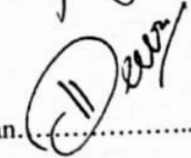
Penguji I : Dr. Supriadi, M.Pd.

tanda tangan.....


Penguji II : Fitri Alfarisa, M.Pd

tanda tangan.....


Penguji III : Deni Wardana, M.Pd

tanda tangan.....


Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 29 Agustus 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Penerapan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD*" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, Agustus 2022

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP 19810327 200502 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN

DIANA ROSA NURAISHA

PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III
SD

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP 19810327 200502 1 003

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Supriadi, M. Pd.
NIP 197907172006041002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik hingga selesai pada waktunya. Shalawat serta salam penulis curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga, sahabat, dan kita selaku umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ***“Penerapan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD”***, yang dimana skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Daerah di Serang.

Selama menyusun skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan selama skripsi ini dibuat. Melalui skripsi ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. H. Herli Salim, M.Ed, Ph.D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang.
2. Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang.
3. Deni Wardana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Dr. Andika Arisetyawan, S. Si., M. Si. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya selama proses penyusunan proposal skripsi dan skripsi dilakukan dengan memberikan bimbingan dan arahnya.
5. Papa, Mama, dan Aa, keluargaku terkasih yang telah memberikan dukungan positif dan kesabaran yang tiada habisnya kepada anaknya dari dulu, sekarang, dan nanti. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan, panjang umur, dan bahagia dunia-akhirat.
6. Diana Rosa Nuraisha, yaitu diri saya sendiri yang telah mau berjuang melawan kemalasan dalam mengerjakan skripsi ini. Meski butuh waktu dua semester, tetapi saya bersyukur karena saya bisa melalui proses ini dengan usaha sendiri tanpa bantuan joki atau semacamnya.
7. Sahabat-sahabatku tersayang Melinda alias Butagor, Ami alias Amoy, Tiwi alias Kitiw, Bella alias Belsky yang telah meluangkan waktunya untuk mendengarkan

curahan hati dan dukungan semangat yang tiada henti baik dari awal bertemu ketika kuliah hingga skripsi ini selesai dan semoga hingga rambut ini memutih seluruhnya.

8. Mas Boyfriend yang telah setia mendengarkan cerita baik sedih atau bahagia dan memberikan dukungan serta masukan sampai detik ini.
9. Aulia dan Erlina yang telah berbaik hati selama masa perkuliahan berlangsung.
10. Kawan-kawan satu bimbingan yang meski hanya bertemu sekali, tetapi saling menguatkan dan memberikan semangat satu sama lain.
11. Keluarga besar UKM PORMAPI yang telah banyak memberikan pengalaman dalam menjalankan suatu organisasi serta pahit manisnya dalam proses tersebut.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Serang, 5 Agustus 2022

Penulis

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

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

Nama : DianaRosa Nuraisha
NIM : 1806652
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)** atau karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III SD”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Bebas Hak Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mangalih media/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 sebenar-benarnya.

Dibuat : Serang

Pada tanggal : 30 Agustus 2022

Yang menyatakan


Diana Rosa Nuraisha

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 5 Agustus 2022



Diana Rosa Nuraisha

PENERAPAN PENGEMBANGAN PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III SD

Diana Rosa Nuraisha¹

Andika Arisetawan²

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang*

dianarn@upi.edu

ABSTRAK

Etnomatematika adalah bentuk matematika yang didasarkan oleh budaya. Melalui penerapan etnomatematika dalam pendidikan khususnya pendidikan matematika diharapkan nantinya peserta didik dapat lebih mengenal serta memahami budaya kita sendiri dan para pendidik juga dapat lebih mudah dalam menanamkan nilai budaya itu sendiri pada diri peserta didik, sehingga nilai budaya yang seharusnya merupakan bagian dalam karakter bangsa dapat tertanam sejak dini dalam diri peserta didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan tradisional congklak. Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu permainan tradisional congklak yang dirasa cocok dalam materi bangun datar dimana pada bagiannya terdapat beberapa bentuk dari bangun datar, seperti lingkaran dan persegi panjang. Permainan tersebut tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran saja, tetapi siswa dapat lebih mengenal mengenai permainan tradisional congklak dan agar permainan tradisional congklak dapat terus dilestarikan. Sekolah memiliki beragam media pembelajaran, namun tidak semua media tersebut mengandung unsur budaya Indonesia terutama untuk mata pelajaran matematika. Peneliti juga menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi dan metode deskriptif menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE untuk menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penerapan media ini dikatakan memiliki hasil yang positif dari hasil lapangan yang didapat oleh peneliti dan dari hasil wawancara yang dilakukan setelahnya. Penggunaan media ini nyatanya dapat diterapkan ke dalam media pelajaran di kelas karena penggunaannya yang mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: Permainan Congklak, Bangun Datar.

THE APPLICATION OF CONGLAK GAME DEVELOPMENT AS A LEARNING MEDIA IN TWO-DIMENSIONAL FIGURE THEORY IN GRADE III ELEMENTARY SCHOOL

Diana Rosa Nuraisha¹

Andika Arisetyawan²

Elementary School Teacher Education Study Program, Serang Area Campus, Indonesia University of Education

dianarn@upi.edu

ABSTRACT

Ethnomathematics is a form of mathematics based on culture. Through the application of ethnomathematics in education, especially mathematics education, it is hoped that later students can better know and understand our own culture and educators can also more easily instill cultural values themselves in students, so that cultural values that should be part of the nation's character can be embedded early on in students. One of them is by using the traditional game of congklak. One of the games that can be used in learning mathematics is the traditional game of congklak which is considered suitable in the material of two-dimensional figure where in its section there are several shapes of two-dimensional figure, such as circles and rectangles. The game is not only used as a learning medium, but students can get to know more about the traditional game of congklak and so that the traditional game of congklak can continue to be preserved. Schools have a variety of learning media, but not all of these media contain elements of Indonesian culture, especially for mathematics. The researcher also uses a qualitative method with an ethnographic approach and a descriptive method using the ADDIE teaching material development model to explain the results of the research that has been done. The application of this media is said to have positive results from the field results obtained by researchers and from the results of interviews conducted afterwards. The use of this media can in fact be applied to learning media in the classroom because its use is easy and fun for students.

Keywords: Congklak Game, Two-Dimensional Figure.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
A. Etnografi	Error! Bookmark not defined.
B. Permainan Congklak	Error! Bookmark not defined.
C. Bangun Datar	Error! Bookmark not defined.
D. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
E. Model ADDIE.....	Error! Bookmark not defined.
F. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
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.....Error! Bookmark not defined.
A. Data Temuan.....Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data Temuan.....Error! Bookmark not defined.
BAB V.....Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....13
LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R., & dkk. (2019). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini*. Kendari.
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). *Etnografi Virtual sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian*. Surabaya: The Journal of Society & Media.
- Febriyanti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2019). *Pembelajaran dengan Etnomatematika Congklak*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, T., Tisngati, U., & Sugiyono. (2020). *EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL*. Retrieved from <http://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/322>
- Lisdiantari, A. (2019). *Analisis Bahan Ajar Statistik SD pada Materi Penyajian Data Diagram Batang Menggunakan Model ADDIE*. Serang.
- Risa, P. (2020). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Congklak dan Kaitannya dengan Pembelajaran Matematika*.
- Rohmatin, T. (2020). *Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak sebagai Teknik Belajar Matematika (Vol. 2)*. Konferensi Ilmiah Dasar.
- Safitri, T. (2022). *PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO (Vol. 10)*.
- Shafira, S. (2019). *Pengaruh Etnomatematika Sunda dengan Media Congklak dalam Konsep Perkalian SD Kelas II SDN 13 Serang*. Serang.
- Siddiq, M., & Salama, H. (2019). *Etnografi sebagai Teori dan Metode*. Jakarta.
- Triani, R. (2019). *Analisis Bahan Ajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Mengintegrasikan Kearifan Lokal Bangunan Paseban*. Serang.
- Yantoro, Kurniawan, D. A., & Silvia, N. (2021). *Implementation of the Congklak Traditional Game in Madrasah Ibtidaiyah and Elementary School (Vol. 18)*. Yogyakarta:

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta.