

**PERMAINAN PAPAN ETNOMATEMATIKA BALAP
KULINER BANTEN YANG DIMODIFIKASI DENGAN
MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
SD**

SKRIPSI

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



Oleh

**ARSIKA PUTRI
NIM 1900736**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2023**

**PERMAINAN PAPAN ETNOMATEMATIKA BALAP
KULINER BANTEN YANG DIMODIFIKASI DENGAN
MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
SD**

SKRIPSI

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



Oleh

ARSIKA PUTRI
NIM 1900736

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2023**

**PERMAINAN PAPAN ETNOMATEMATIKA BALAP
KULINER BANTEN YANG DIMODIFIKASI DENGAN
MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
SD**

**Oleh
ARSIKA PUTRI
NIM 1900736**

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

**©Arsika Putri 2023
Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
Maret 2023**

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

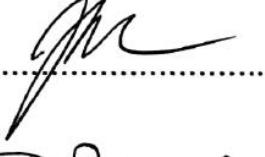
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Arsika Putri
NIM : 1900736
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Permainan Papan Etnomatematika
Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Model ADDIE
Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD

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

DEWAN PENGUJI

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

Pengaji II : Drs. H. Widjojoko, M.Pd. tanda tangan..... 

Pengaji III : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd. tanda tangan..... 

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 20 Maret 2023

ABSTRAK

Arsika Putri (2023) Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD

Pembelajaran matematika telah diajarkan kepada siswa sejak pendidikan dasar. Namun realitanya, pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami oleh siswa. Permasalahan tersebut membuat kurangnya minat dan semangat belajar siswa sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran matematika berbasis budaya lokal yang menunjang pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Hal tersebut melatarbelakangi dikembangkannya permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten sebagai alternatif media pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD yang diintegrasikan dengan budaya Banten berupa kuliner khas Banten dan batik Lebak motif sadulur. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 31 siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan. (1) tahap *analyze*, melakukan analisis pada bahan ajar yang digunakan oleh guru, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran, dan media yang digunakan oleh guru, (2) tahap *design*, membuat rancangan desain awal produk berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik, (3) tahap *development*, mengembangkan rancangan produk yang dibuat pada tahap *design* dan divalidasi oleh praktisi pendidikan, (4) tahap *implementation*, melakukan uji coba produk pada siswa kelas IV SD, (5) tahap *evaluation*. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika bangun datar kelas IV SD dan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar matematika siswa.

Kata kunci: Model ADDIE, Media Pembelajaran, Etnomatematika.

ABSTRACT

Arsika Putri (2023) Banten Culinary Race Ethnomathematics Board Game

Modified Using ADDIE Model on Two-Dimensional Figure in 4th Grade

Primary School

Mathematics learning has been taught to students since primary education. However, in reality, learning mathematics is considered as a difficult subject for students to understand. These problems create lack of interest and enthusiasm for student learning so that innovation in mathematics learning based on local culture is needed which supports learning to be interesting and fun. This is the background of the development of Banten culinary race ethnomathematics board game as an alternative media for learning mathematics in two-dimensional figure in 4th grade primary school which is integrated with Banten culture consist of typical Banten culinary and Lebak batik with sadulur motifs. The approach used in this study is a qualitative approach. The subject of this study were 31 students of 4th grade primary school. This study used ADDIE model which consists of several stages. (1) analyze stage, conducting an analysis of the teaching materials used by the teacher, the problems that occur in learning and the media used by the teacher. (2) design stage, making initial product design which consist lesson plans, teaching materials, learning media, and student worksheets. (3) development stage, developing product designs that are made at the design stage and validated by educational practitioners. (4) implementation stage, conducting product trials on 4th grade primary school. (5) evaluation stage. Based on this, it can be concluded that the teaching materials and learning media for the Banten culinary race ethnomathematics board game are appropriate for use in the learning process of flat shape mathematics for grade IV SD and can foster students' interest and enthusiasm for learning mathematics.

Keywords: ADDIE Model, Learning Media, Ethnomathematic.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
SURAT PENYATAAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Istilah.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Etnomatematika.....	8
B. Bangun Datar	11
C. Media Pembelajaran.....	13
D. Model ADDIE.....	22
E. Penelitian Relevan.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian	27
B. Metode Penelitian.....	28
1. Tahap <i>Analyze</i>	29
2. Tahap <i>Design</i>	30
3. Tahap <i>Development</i>	30
4. Tahap <i>Implementation</i>	31
5. Tahap <i>Evaluation</i>	31
C. Teknik Penelitian	31
1. Teknik Pengumpulan Data.....	31
2. Teknik Analisis Data.....	35
D. Latar Penelitian	37
E. Subjek Penelitian.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Prosedur Penelitian.....	42

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Pengintegrasian Budaya Banten ke dalam Media Pembelajaran Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD	44
B. Desain Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.....	51
1. Tahap <i>Analyze</i>	52
2. Tahap <i>Design</i>	57
3. Tahap <i>Development</i>	63
4. Tahap <i>Implementation</i>	69
5. Tahap <i>Evaluation</i>	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
BIBLIOGRAFI.....	78
LAMPIRAN.....	81
RIWAYAT HIDUP MAHASISWA.....	123

BIBLIOGRAFI

- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, 1(1).
- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geografi pada Materi Lipatan dan Patahan Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D pada Materi Lipatan dan Patahan. *Swara Bhumi e-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa*, 5(9), 2.
- Baharun, H. (2017). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Burhanudin, B., & Arisetyawan, A. (2021). Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai Kearifan Lokal Baduy. *Didaktika*, 1(2), 331–342. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.37311>.
- Erlitasari, D. (2016). Pengembangan Media Board game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampselsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1), 3.
- Fasha, A., R, J., & M, I. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(2), 53-64.
- Fauzi, I. &. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27-35.
- Hamshire, C., Forsyth, R., & Whitton, N. (2013). Designing Games to Disseminate Research Findings. *European Conference on Games Based Learning*, 209-2014.
- Hardiansyah, E. P. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Teknologi*, 14(1), 67.
- Harmayani, E., & dkk. (2017). Makanan Tradisional Indonesia Seri 2: Makanan Tradisional Indonesia yang Populer. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Istianto. (2013). Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 2.
- Jarmita, N. (2015). Kesulitan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Awal Sekolah Dasar. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4 (2), 10.

- Khabib, R. S. S. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Peraga Papan Paku pada Siswa Kelas III Ma'arif Kumpulrejo 02 Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*
- Mahuda, I. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada motif Batik Lebak Dilihat dari Sisi Nilai Filosofi dan Konsep Matematis. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 29–3.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4214-4215.
- Matang, R. A. (2006). Linking Ethnomathematics, Situated Cognition, Social Constructivisme, and Mathematics Education: An Example from Papua Newa Guinea. *ICME-3 Conference Paper*. New Zealand.
- Mufarizuddin. (2018). Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 012 Bangkinang Kota. *Journal of Education*, 1(1).
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Nursalam, Nursalam. (2016). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika: Studi pada Siswa SD/MI di Kota Makassar. *Lentera Pendidikan*, 19 (1).
- Puspita, R., Yani, E., Dinnisa, K., Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Ayuningtyas, A. D., & Irfan, M. (2022). Interactive Math Path: Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.30738/union.v10i1.12139>.
- Putri, W. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game The Labyrinth Of Trigonometry Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Satya Widya*, 34(2), 88-100.
- Rayanto, Y. H., & Sugianto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizkitania, A., & Arisetyawan, A. (2021). Penerapan Model ADDIE Pada Perancangan Permainan Ular Tangga Digital Berbasis Budaya Materi Bangun Datar. *Didaktika*, 1(3), 499–509.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Sleman: Deepublish Publisher.
- S, C. W. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1), 1-8.
- Sardjiyo, & Pannen. (2005). Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi KBK. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriadi, S. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Etnomatematika Sunda. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 22(1).
- Supriadi, S., Arisetyawan, A., & Tiurlina, T. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 1-18.
- Taher, T. (2019). Analisis Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 Sekolah Dasar dengan Mengintegrasikan Permainan Geo Card Berbasis Kearifan Lokal Banten. *skripsi*.
- Tegeh, I., & Kirna, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12-26.
- Unaenah, d. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Unlu, M., E, E., & B, D. (2017). Predicting Relationships between Mathematics Anxiety, Mathematics Teaching Anxiety, Self-efficacy Beliefs towards Mathematics and Mathematics Teaching. *International Journal of Research in Education and Science*.
- Utari, S. d. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Wahab, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 1(1), 113–118.
- Wibawati, D., & Prabhawati, A. (2021). Upaya Indonesia untuk Mempromosikan Wisata Kuliner sebagai Warisan Budaya Dunia. *Journal of Tourism and Creativity*, 5(1), 36–44. <https://doi.org/10.19184/jtc.v5i1.21108>.
- Yuniastuti. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Yusmin, E. (2016). Kesulitan Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika (Rangkuman Dengan Pendekatan Meta-E. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 164.