

**INTEGRASI BUDAYA SUNDA PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
MELALUI MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
OPERASI HITUNG BILANGAN DI KELAS IV SDN CEMPAKA PUTIH
TIMUR 01**

SKRIPSI

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



Oleh

Syabila Fazrin

NIM. 1900771

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

**INTEGRASI BUDAYA SUNDA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
MELALUI MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
OPERASI HITUNG BILANGAN DI KELAS IV SDN CEMPAKA PUTIH
TIMUR 01**

Oleh

Syabila Fazrin

NIM. 1900771

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

© Syabila Fazrin 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

i

Syabila Fazrin, 2023

*INTEGRASI BUDAYA SUNDA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MELALUI MODEL ADDIE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN DI KELAS IV SDN CEMPAKA PUTIH
TIMUR 01*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Syabila Fazrin
NIM : 1900771
Program Studi : S1 – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Integrasi Budaya Sunda Permainan
Tradisional Engklek Melalui Model ADDIE
Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung
Bilangan di Kelas IV SDN Cempaka Putih
Timur 01

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 1 : Dr. Supriadi, M.Pd tanda tangan
NIP. 197907172006041002

Penguji 2 : Firman Robiansyah, M.Pd tanda tangan
NIP. 198009102005011003

Penguji 3 : Fitri Alfarisa, M.Pd tanda tangan
NIP. 198911062019032014

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 17 April 2023

ABSTRAK

Syabila Fazrin (2023) Integrasi Budaya Sunda Permainan Tradisional Engklek Melalui Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan di Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui integrasi budaya Sunda permainan engklek sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01. Penelitian ini dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01 masih terdapat siswa yang belum memahami operasi hitung bilangan sampai terkait penjumlahan bilangan bulat. Saat proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan hanya buku paket, dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu pembelajaran yang berfokus pada guru, sehingga membuat siswa kurang fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Cempaka Putih Timur 01 berjumlah 26 siswa yang melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran karpet engklek berbasis permainan tradisional engklek. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Selain itu peneliti menggunakan adaptasi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan memiliki 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini berupa dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

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

ABSTRACT

Syabila Fazrin (2023) Integration of Sundanese Culture of Traditional Engklek Games Through the ADDIE Model as a Learning Medium for Number Counting Operations in Class IV SDN Cempaka Putih Timur 01

This study aims to determine the integration of Sundanese culture engklek game as a learning medium for integer summation in grade IV SDN Cempaka Putih Timur 01. This research was conducted because based on the results of interviews with grade IV teachers at SDN Cempaka Putih Timur 01, there were still students who did not understand the operation of calculating numbers until it was related to the sum of round numbers. During the learning process, the learning media used is only package books, and the learning method applied by the teacher is teacher-focused learning, thus making students less focused and interested in following the learning. The subjects in this study were grade IV students at SDN Cempaka Putih Timur 01, totaling 26 students who carried out the learning process using engklek carpet learning media based on traditional engklek games. The approach used in this study is a qualitative approach. In addition, researchers use the adaptation of the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques use in-depth interview methods, participant observation and documentation. The data analysis technique carried out has 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study are in the form of learning implementation plan documents (RPP) and learning media products that can increase student interest and motivation in learning.

Keywords: Learning Media, Engklek Game, ADDIE Model.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Integrasi.....	8
B. Integrasi Budaya.....	9
C. Permainan Tradisional Engklek	11
D. Etnomatematika.....	15
E. Model <i>ADDIE</i>	16
F. Media Pembelajaran	19
G. Operasi Hitung Bilangan Bulat	21
H. Penjumlahan Bilangan Bulat.....	22
I. Penelitian yang Relevan	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25

A. Pendekatan Penelitian	25
B. Metode Penelitian.....	25
C. Teknik Penelitian.....	29
D. Latar Penelitian	32
E. Subjek/Informan Penelitian.....	32
F. Instrument Penelitian.....	32
G. Prosedur Penelitian.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Pengintegrasian Budaya Sunda Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Bulat di Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01.....	43
C. Desain Permainan Tradisional Engklek Budaya Sunda yang dimodifikasi Melalui Model ADDIE sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Bulat di Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	67
BIBLIOGRAFI.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Media Pembelajaran	34
Tabel 3. 2 Indikator Bahan Ajar yang Baik	34
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru	36
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa setelah Uji Coba	37
Tabel 4. 1 Data Jumlah Guru SDN Cempaka Putih Timur 01	42
Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01	42
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SDN Cempaka Putih Timur 01	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pola Permainan Engklek	14
Gambar 3. 1 Tahap-tahap Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Guru Kelas IV	45
Gambar 4. 2 Sampul Buku Matematika Kelas IV.....	47
Gambar 4. 3 Desain Permainan Engklek Penjumlahan Bilangan Bulat	52
Gambar 4. 4 Tampilan Karpet Engklek sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Bulat.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	72
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Ke SD.....	75
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	76
Lampiran 4. Lembar Wawancara.....	77
Lampiran 5. Lembar Observasi.....	84
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	86
Lampiran 7. Media Pembelajaran Karpét Engklek Penjumlahan Bilangan Bulat	92
Lampiran 8. Bahan Ajar.....	93
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas IV	111
Lampiran 10. Dokumentasi Uji Coba Media dan Bahan Ajar di Sekolah	112
Lampiran 11. Lembar Validasi Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	115
Lampiran 12. Soal dan Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa	120

BIBLIOGRAFI

- Abas Setiawan, E. K. (2013). Preservation of Gobak Sodor traditional games using augmented reality computer game simulation.
- Ahmad Farid Utsman, R. N. (2018). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA AL Fattah Pacing Parengan Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 132-141.
- Aini Fitriyah, I. K. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Jurnal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 267.
- Alif, Z. (2019, Februari 16). *BaleBandung Bukan Sekedar Berita*. Retrieved from 40% Permainan Rakyat Tradisional Punah: <https://www.balebandung.com/zaini-alif-40-permainan-rakyat-tradisional-punah/>
- Amirotun Sholikhah, A. W. (2022). Akulturasi Budaya Jawa Sunda pada Masyarakat Kutasari, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. *MEUSEURAYA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 24-37.
- Asthiani Kholida, I. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) untuk Menstimulasi Kecerdasan Logismatematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 76-87.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer US: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Chatarina Febriyanti, R. P. (2018). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 1-6.
- Dewi, M. Y. (2017). Kamampuh Budak Tk Kana Ngawasa Kandaga Kecap Dina Kaulinan Barudak di TK Hajjah Multazam Kecamatan Antapani Kota Bandung. *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Dosinaeng, W. B. (2018). Analisis Pemikiran Matematis dalam Permainan Tradisional Masyarakat Lamaholot. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 491-498.
- Endang Widi Winarni. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ferlina Tri Setowati, L. H. (2013). Survey Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI di SMA Negeri 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0"*.
- Gerdes dalam Tandililing. (2013). Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Hasan Alwi, d. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hatma, T. (n.d.). *theAsianparent*. Retrieved from id.theasianparent.com: <http://id.theasianparent.com/permainan-engklek>
- Heruman. (2013). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Irianto, A. B. (2019). Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakan Yogyakarta). *SEBATIK*, 381-386.
- Kurniawati, A. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Anak Autis Kelas 2 di SLB Autis Mutiara Hati Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Lima, H. P. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Maulana, A. (2022, June 13). *UNPAD*. Retrieved from Kanal Media UNPAD, Etnomatematika Buat Pelajaran Matematika Jadi Lebih Asyik: <https://www.unpad.ac.id/2022/06/etnomatematika-buat-pelajaran-matematika-jadi-lebih-asyik/>
- Michael Dubnewick, T. H.-L. (2018). There's a Cultural Pride Through Our Games: Enhancing the Sport Experiences of Indigenous Youth in Canada Through Participation in Traditional Games. *Journal of Sport and Social Issues*, 207-226.
- Neneng Eliana. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Permainan Lompat Henti. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nindya Ayu Indahsari, N. Y. (2018). Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Muslimat NU Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 544-550.
- Novri Asri, E. P. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi melalui Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 126-133.
- Nurlatif Wahyuni, W. M. (2022, Oktober). Pengembangan Media Sipitung (Aksi Pintar Berhitung) pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03, 364-376.

Syabila Fazrin, 2023

INTEGRASI BUDAYA SUNDA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MELALUI MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BILANGAN DI KELAS IV SDN CEMPAKA PUTIH TIMUR 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 171-187.
- Pasys, R. (2022). Jenis-jens Integrasi: Kebudayaan, Sosial dan Nasional. *GRID Kids*.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidik dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 23-30.
- Putri, R. D., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019). Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "Sunda Manda". *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 8-15.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*.
- Ruqoyyah, S. (2021). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Edutrimedia Indonesia.
- Saebani, A. R. (2022, May 10). *Tradisional Games Returns*. Retrieved from tgrcampaign: <https://tgrcampaign.com/read/338/manfaat-permainan-tradisional-engklek-untuk-anak>
- Suardi, W. (2017). Catatan Kecil Mengenai Desai Riset Deskriptif Kualitatif. *Jurnal Online Universitas Islam Nusantara*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (2017). Komposisi Bahan Ajar Konsep Analisis Real "Supremum dan Infimum" Lapisan dalam Bumi Melalui Pembelajaran Etnomatematika Sunda. *Jurnal of Sainstek*, 151-157.
- Supriadi, S. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Etnomatematika Sunda. *Jurnal Pengajaran MIPA*.
- Suwarto. (2017, November). Strategi Pembelajaran Operasi Bilangan dengan Benda Konkrit. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematik*, 5.
- Syaripuddin. (2020). Pemanfaatan Ethonematika Permainan Engklek dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 97-102.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Varina Handayani, D. A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 811-816.
- Violita, T. (2020). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI. *Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung*.

- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan sampai Angka 20 dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik I. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 1323-1336.
- Wuriyandani, W. (2010). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Nasionalisme di Sekolah Dasar. 8.
- Zayyadi, M. (2017, Maret). Eksplorasi Etnomatematika pada Batik Madura. *ΣIGMA*, 2, 35-40.