

SKRIPSI



**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL *SUNDA MANDA* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL FALAH**

Oleh
VERA FITRIANA
NIM 202033201

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL *SUNDA MANDA* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL FALAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

VERA FITRIANA

NIM 202033201

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Jangan pernah menyerah atas impianmu. Impian memberikan tujuan hidup untukmu. Ingatlah, sukses bukan kunci kebahagiaan, tetapi kebahagiaanlah kunci kesuksesan. Sesulit apapun rintangan untuk wisuda, jika suda berusaha pasti akan tercapai. Setiap usaha tidak akan pernah menghianati hasil.

(Vera Fitriana)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas limpahan rahmat Allah SWT sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua peneliti (Ibu Sri Hartini dan Bapak Sukandar) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tulus. Terima kasih kepada ibu dan bapak.
2. Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I dan M. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran.
3. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga kepada peneliti.
4. Teman dan sahabat yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan masukan untuk menyelesaikan penelitian ini.


PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah* oleh Vera Fitriana NIM 202033201 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 20 Februari 2024

Pembimbing I


Lovika Ardaha Riswari, M.Pd.
NIDN. 0624089301

Pembimbing II


M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Siti Masfiah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

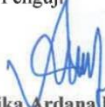
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah* oleh Vera Fitriana NIM 202033201 ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 29 Februari 2024

Tim Penguji



Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0624089301

M. Syafruddin Kurvanto, S.Si., M.Or
NIDN. 0604059102



Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0623099501



Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0627039105

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul *“Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah”* ini dengan baik. Proposal skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam penyelesaian studi jenjang strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Peneliti telah mendapat masukan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan proposal skripsi ini. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S. Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Lovika Ardana Riswari, M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
5. M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Shofa Musholia, S.Pd., guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah yang telah memberikan informasi, arahan, dan masukan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah.
7. Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah, Kayen, Pati yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan analisis kebutuhan terkait penyusunan proposal penelitian ini.

8. Keluarga khususnya kedua orang tua saya Ibu Sri Hartini dan Bapak Sukandar, kakak M. Rokhim, dan teman-teman khususnya Radisya, Ulin, Diah dan Ummi Nihayatul Fadlilah yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berharga kepada peneliti dalam menyusun proposal skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti. Proposal ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 20 Februari 2024

Peneliti



Vera Fitriana
202033201

ABSTRACT

Vera, Fitriana. 2023. *The Influence of the Traditional Sundanese Game Manda on Understanding Mathematical Concepts of Class IV Students at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah*. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) Lovika Ardana Riswari, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Keywords: Traditional Sundanese Manda Games, Understanding Concepts, Mathematics

The background of this research is the low understanding of mathematical concepts of fourth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah. This is caused by low student enthusiasm and interest in learning, as well as the limited availability of interesting and innovative learning media to support mathematics learning. Therefore, this research uses the Sundanese game media to support learning activities in understanding mathematical concepts. The aim of this research is to determine the influence of the traditional Sundanese game Manda and to determine the improvement in the understanding of mathematical concepts for fourth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah.

The traditional Sundanese game Manda is games that are played for fun and are currently used as educational learning tools. Understanding the concept is the process by which students are able to receive, understand and absorb a concept so that students are able to apply it in their own language. Mathematics is a subject that must be taught to students so that they can understand developments in science and technology.

This type of research uses pre-research-experimental with a quantitative approach. The design in this research is one group pretest-posttest, namely using only one class as the research sample. The sampling technique uses probability sampling. The population of this study was class IV with a total of 32 students. The sample in this study was class IV with a total of 32. The data analysis technique in this research was an instrument test, a prerequisite test with a test *Shapiro-Wilk*.

The research results showed that the pretest average was 61.72 and the posttest was 87.50. The results of the prerequisites in the form of a pretest Shapiro-Wilk type normality test were 0.174 and posttest were 0.053 so they were declared normally distributed because the pretest and posttest results were > 0.05 . Hypothesis testing uses the Paired Sample T-Test with a significance result (2-tailed) of 0.000. From these results it can be concluded that H_0 is accepted and H_a is rejected because $\text{sig} (0.000) < 0.05$ and the N-Gain test is 0.6861 or 68.6107% in the medium category.

The conclusion of this research is that the traditional Sundanese game Manda is declared very suitable and effective for use in mathematics learning, especially in understanding the concept of flat shapes at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah. This can be seen from the average results of the Paired Sample T-Test in the increase in pretest dan posttest results.

ABSTRAK

Vera, Fitriana. 2023. *Pengaruh Permainan Tradisional Sunda Manda Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Lovika Ardana Riswari, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: Permainan Tradisional *Sunda Manda*, Pemahaman Konsep, Matematika

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya antusias dan minat belajar siswa, serta terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan media permainan *sunda manda* untuk menunjang kegiatan pembelajaran pemahaman konsep matematika. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh permainan tradisional *sunda manda* dan mengetahui peningkatan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah.

Permainan tradisional *sunda manda* merupakan permainan yang dilakukan dengan tujuan kesenangan dan pada saat ini digunakan sebagai alat pembelajaran edukatif. Pemahaman konsep adalah proses dimana siswa mampu menerima, memahami, serta menyerap suatu konsep sehingga siswa mampu mengaplikasikannya dengan bahasanya sendiri. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa agar mereka dapat memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pre-experimental dengan pendekatan kuantitatif. Desain dalam penelitian ini *one group pretest-posttest* yakni menggunakan satu kelas saja sebagai sampel penelitiannya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*. Populasi penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah siswa 32. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah sebanyak 32. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa uji instrument, uji prasyarat dengan uji *Shapiro-Wilk*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 61,72 dan *posttest* sebesar 87,50. Hasil dari prasyarat berupa uji normalitas jenis *Shapiro-Wilk pretest* sebesar 0,174 dan *posttest* sebesar 0,053 sehingga dinyatakan berdistribusi normal karena hasil *pretest* dan *posttest* $> 0,05$. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan hasil signifikansi (*2-tailed*) adalah sebesar 0,000 dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena $\text{sig} (0,000) < 0,05$ dan uji N-Gain sebesar 0,6861 atau 68,6107% dengan kategori sedang.

Kesimpulan pada penelitian ini ialah Permainan Tradisional Sunda Manda dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Khususnya dalam pemahaman konsep bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata uji *Paired Sampel T-Test* dan uji N-Gain pada peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*.

DAFTAR ISI

COVER	
PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Deskripsi Konseptual	9
2.2 Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2 Rancangan Penelitian	33
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.4 Pengumpulan Data	35
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.6 Teknik Analisis Data	37
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44

4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.2 Pengujian Hipotesis.....	45
4.3 Pembahasan.....	48
BAB V.....	57
SIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	27
Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Materi dan Media Permainan.....	39
Tabel 3.3 Kriteria Nilai N-Gain.....	41
Tabel 3. 4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	42
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	44
Tabel 4. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan pemahamn konsep.....	45
Tabel 4. 4 Uji Paired Sample T-Test.....	47
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	48
Tabel 4. 6 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Indikator Pemahaman Konsep	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Permainan Tradisional <i>Sunda Manda</i> Payung	14
Gambar 2.2 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Kelambi (baju)	14
Gambar 2.3 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Topat	14
Gambar 2.4 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Capung	15
Gambar 2.5 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Kasor	15
Gambar 2.6 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Gunung	15
Gambar 2.7 Pola Permainan <i>Sunda Manda</i> Gunung	16
Gambar 2.8 Persegi	22
Gambar 2.9 Persegi Panjang	23
Gambar 2.10 Segitiga	24
Gambar 2.11 Skema Kerangka Berpikir	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	64
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa	65
Lampiran 3. Daftar Nilai Siswa	66
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	67
Lampiran 5. Hasil Wawancara	68
Lampiran 6. Pedoman Wawancara	70
Lampiran 7. Hasil Wawancara	71
Lampiran 8. Hasil Wawancara	73
Lampiran 9. Hasil Wawancara	75
Lampiran 10. Hasil Wawancara	77
Lampiran 11. Hasil Wawancara	79
Lampiran 12. Lembar Observasi	81
Lampiran 13. Hasil Lembar Observasi	82
Lampiran 14. Dokumentasi	84
Lampiran 15. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	85
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 17. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	89
Lampiran 18. Lembar Validasi Ahli Media	90
Lampiran 19. Lembar Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	93
Lampiran 20. Lembar Soal <i>Pretest</i>	94
Lampiran 21. Lembar Soal <i>Posttest</i>	97
Lampiran 22. Lembar Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	100
Lampiran 23. Lembar Modul Ajar	102
Lampiran 24. Hasil Uji Validitas Isi	126
Lampiran 25. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	136
Lampiran 26. Hasil Uji Normalitas	137
Lampiran 27. Hasil Uji Paired Sample T-Test	138
Lampiran 28. Hasil Uji N-Gain	139

Lampiran 29. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	140
Lampiran 30. Letter o Acceptance	141
Lampiran 31. Scan SK Pembimbing Skripsi.....	142
Lampiran 32. Scan Surat Permohonan Izin Penelitian.....	143
Lampiran 33. Scan Surat Pernyataan Orisinalitas Naskah Skripsi	144
Lampiran 34. Scan Lembar Bimbingan	145
Lampiran 35. Surat Keterangan Selesai Penelitian	146
Lampiran 36. Daftar Riwayat Hidup.....	146

