

**PENGEMBANGAN MEDIA ETNOMATEMATIKA BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MEMINIMALISIR MISKONSEPSI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD ISLAM BANDAR KIDUL**

SKRIPSI



OLEH

DINDA TSANIA HUMAIRO

NIM. 22206085

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA ETNOMATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MEMINIMALISIR MISKONSEPSI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD ISLAM BANDAR KIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH

DINDA TSANIA HUMAIRO

NIM. 22206085

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ETNOMATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MEMINIMALISIR MISKONSEPSI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD ISLAM BANDAR KIDUL**

Diajukan Oleh:

Dinda Tsania Humairo
NIM. 22206085

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing 1



Choirul Annisa, M. Pd.
NIP. 199104032025212002

Dosen Pembimbing 2



Aziza Anggi Maiyanti, S. Si. M.Pd.
NIDN. 2024069102

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ETNOMATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK MEMINIMALISIR
MISKONSEPSI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV SD ISLAM BANDAR KIDUL**

DINDA TSANIA HUMAIRO

22206085

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh
Wasil Kediri pada tanggal 17 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd
NIP. 198607262019031006

(.....)

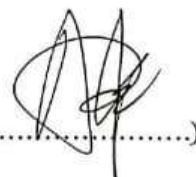
2. Penguji I

Choirul Annisa, M.Pd
NIP. 199104032025212002

(.....)

3. Penguji II

Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd.
NIDN. 2024069102

(.....)

Kediri, 17 Juni 2026
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTTO

“Manusia tidak akan memperoleh selain dari apa yang diusahakannya, usahamu akan diperlihatkan, lalu dibalas dengan balasan yang sempurna.”

(Q.S An-Najm : 39-41)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Tsania Humairo
NIM : 22206085
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



ABSTRAK

Dinda Tsania Humairo, Dosen Pembimbing Choirul Annisa, M.Pd dan Aziza Anggi Maiyanti, S.Si., M.Pd. *Pengembangan Media Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional Pada Materi Bangun Datar Untuk Meminimalisir Miskonsepsi Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Islam Bandar Kidul*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026

Kata Kunci: Pengembangan, Etnomatematika, Miskonsepsi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika, terlihat ketika peserta didik salah dalam menjelaskan pengertian dan karakteristik bangun datar. Selain itu, mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik yang lebih tertarik pada pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur, kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media etnomatematika berbasis permainan tradisional pada materi bangun datar untuk meminimalisir miskonsepsi peserta didik mata pelajaran matematika kelas IV SD Islam Bandar Kidul. Oleh karena itu, dikembangkan media etnomatematika berbasis permainan tradisional sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Islam Bandar Kidul. Penelitian melibatkan 7 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 20 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, uji N-gain untuk menilai kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media etnomatematika berbasis permainan tradisional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan melalui lima tahap ADDIE berhasil diterapkan. (2) Media etnomatematika berbasis permainan tradisional diperoleh presentase kelayakan lebih dari 80% dengan kategori “sangat layak”. Disimpulkan bahwa media etnomatematika berbasis permainan tradisional layak digunakan dalam proses pembelajaran. (3) Media etnomatematika efektif untuk meminimalisir miskonsepsi peserta didik melalui uji coba kecil dan uji coba besar. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh N-gain skor sebesar 0,7286 yang termasuk dalam kategori tinggi. (4) Kepraktisan media etnomatematika berbasis permainan tradisional diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dengan presentase 96 % dan 81 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Dinda Tsania Humairo, Supervisors Choirul Annisa, M.Pd., and Aziza Anggi Maiyanti, S.Si., M.Pd. *Development of Traditional Game-Based Ethnomathematics Media for Plane Shapes to Minimize Misconceptions Among Fourth-Grade Mathematics Students at Bandar Kidul Islamic Elementary School*, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Thesis, Faculty of Education and Teacher Training, Syekh Wasil State Islamic University, Kediri, 2026

Keywords: Development, Ethnomathematics, Misconceptions

This research is motivated by the lack of understanding of students towards mathematical concepts, seen when students make mistakes in explaining the meaning and characteristics of data structures. In addition, most students have a kinesthetic learning style that is more interested in learning that is done while playing. This research aims to determine the procedure, feasibility, effectiveness, and practicality of developing ethnomathematics media based on traditional games on the material of participant data structures to minimize the mission of fourth grade mathematics students at SD Islam Bandar Kidul. Therefore, ethnomathematics media based on traditional games was developed as an alternative learning media that is interesting and interactive.

This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth-grade students at Bandar Kidul Islamic Elementary School. The study involved 7 students as small-group trial subjects and 20 students as large-group trial subjects. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. Data were analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods to assess the feasibility, effectiveness, and practicality of the traditional game-based ethnomathematics media.

The results showed that: (1) The development procedure through the five ADDIE stages was successfully implemented. (2) The traditional game-based ethnomathematics media achieved a feasibility percentage of more than 80%, with the category "very feasible." It was concluded that the traditional game-based ethnomathematics media is suitable for use in the learning process. (3) The ethnomathematics media is effective in minimizing student misconceptions through small and large trials. Based on the results of the N-Gain test, the N-gain score was 0.7286, which is included in the high category. (4) The practicality of ethnomathematics media based on traditional games was obtained from the results of the educator response questionnaire and the student response questionnaire with a percentage of 96% and 81%, which are included in the very practical category so that they are easy to use in the learning process.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **Pengembangan Media Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional Pada Materi Bangun Datar Untuk Meminimalisir Miskonsepsi Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Islam Bandar Kidul**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Choirul Annisa, M.Pd. dan Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen UIN Syekh Wasil Kediri yang telah membimbing, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.
6. Seluruh keluarga besar SD Islam Bandar Kidul yang telah bersedia memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi ini.
7. Teruntuk kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi alasan saya untuk terus bertahan dan berjuang samapai titik ini. Terimakasih atas setiap doan yang tidak pernah putus, setiap pengorbanan yang tidak pernah terlihat, serta kasih sayang yang selalu menguatkan disaat saya merasa lelah dan ingin menyerah. Semoga setiap langkah kecil yang saya capai sampai hari ini dapat menjadi sedikit kebanggaan dan kebahagiaan untuk Bapak dan Ibu. Terimakasih karena selalu percaya bahwa saya mampu.
8. Untuk kakak dan adikku, terimakasih sudah selalu memberi dukungan, dan

bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, Terimakasih karena selalu ada dalam setiap proses, baik saat lelah maupun ingin menyerah, semoga pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan dan langkah awal untuk hal-hal baik berikutnya.

9. Untuk teman-teman seperjuangan, terimakasih telah hadir dan bertahan dalam setiap proses yang tidak selalu mudah ini, Dari rasa lelah hingga kekhawatiran yang sering datang selama perjalanan ini, Terimakasih karena sudah saling menguatkan dan menemani sampai di titik ini. Semoga usaha dan perjuangan yang telah dilalui dapat membawa kita pada masa depan yang baik dan sesuai dengan harapan masing-masing.
10. Untuk diriku sendiri Dinda Tsania Humairo, terimakasih sudah mampu bertahan sejauh ini, terimakasih telah menyelesaikan skripsi ini meskipun sering merasa lelah, takut, dan rasa ingin menyerah yang datang berkali-kali. Sampai titik ini tidak mudah, dan kamu berhasil melewatinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang dapat memperoleh manfaat darinya.

Kediri, 29 Mei 2026

Dinda Tsania Humairo

NIM. 22206085

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Penelitian Terdahulu.....	13
H. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Penelitian dan Pengembangan	24
B. Media Pembelajaran	25
C. Etnomatematika.....	29
D. Permainan Tradisional.....	33
E. Bangun Datar	35
F. Miskonsepsi	39
G. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD Islam Bandar Kidul.....	42
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	48
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk.....	55
1. Desain Uji Coba	56

2. Subjek Uji Coba	56
3. Jenis Data	58
4. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	59
5. Teknik Analisis Data	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	82
A. Penyajian Data Uji Coba	82
B. Analisis Data	121
C. Pembahasan.....	135
BAB V KAJIAN DAN SARAN	156
A. Kajian Produk.....	156
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	160
DAFTAR PUSTAKA	162
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	167

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Indikator Miskonsepsi	41
Tabel 3.1 CP dan TP Materi Bangun Datar.....	50
Tabel 3.2 Storyboard Media Etnomatematika Engklek.....	52
Tabel 3. 3 Tabel Evaluasi	55
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Observasi	60
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara	61
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	62
Tabel 3. 7 Indikator Angket Validasi Media	65
Tabel 3. 8 Indikator Angket Ahli Materi Menurut BSKAP	66
Tabel 3. 9 Indikator Angket Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 3. 10 Indikator Angket Respon Pendidik	68
Tabel 3. 11 Indikator Angket Respon Peserta Didik.....	69
Tabel 3. 12 Kategori Skala likert.....	71
Tabel 3. 13 Kualifikasi Validasi Ahli.....	71
Tabel 3. 14 Kualifikasi Kelayakan Media	72
Tabel 3. 15 Three Tier	73
Tabel 3. 16 Klasifikasi Nilai Uji N-Gain.....	75
Tabel 3. 17 Kriteria Analisis Kepraktisan Media.....	76
Tabel 4. 1 Elemen, CP. dan TP	83
Tabel 4. 2 Desain Media Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional	86
Tabel 4. 3 Pengembangan Media Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional	89
Tabel 4. 4 Pengembangan Buku Panduan Media.....	91
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media 1	95
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media 2	96
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi 1	97
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi 2	98
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Asesmen (Pretest) 1	100
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Asesmen (Posttest) 1	101
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Asesmen (Pretest) 2	102
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Asesmen (<i>Posttest</i>) 2	103
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 1	104
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 2	105
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Ahli Angket (Respon Pendidik) 1	107
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Angket (Respon Pendidik) 2	107
Tabel 4. 17 Hasil Validasi Ahli Angket (Respon Peserta Didik) 1	108
Tabel 4. 18 Hasil Validasi Ahli Angket (Respon Peserta Didik) 2	109
Tabel 4. 19 Kritik dan Saran Validator.....	110
Tabel 4. 20 Tabel Revisi Ahli Media	111
Tabel 4.21 Tabel Revisi Ahli Materi.....	113
Tabel 4. 22 Tabel Revisi Ahli Asesmen.....	113
Tabel 4. 23 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Kecil	115
Tabel 4. 24 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Besar.....	115
Tabel 4. 25 Hasil Wawancara Peserta Didik	115

Tabel 4. 26 Tabel Evaluasi	119
Tabel 4. 27 Hasil Penilaian Ahli Media	121
Tabel 4. 28 Hasil Penilaian Ahli Materi	121
Tabel 4. 29 Hasil Penilaian Ahli Asesmen (Pretest)	122
Tabel 4. 30 Hasil Penilaian Ahli Asesmen (Posttest).....	122
Tabel 4. 31 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	123
Tabel 4. 32 Hasil Penilaian Ahli Angket Respon Pendidik.....	123
Tabel 4. 33 Hasil Penilaian Ahli Angket Respon Peserta Didik	123
Tabel 4. 34 Hasil Data Uji Normalitas Shapiro-Wilk	128
Tabel 4. 35 Tabel Ranks Uji <i>Wilcoxon</i>	129
Tabel 4. 36 Test Statistics Uji <i>Wilcoxon</i>	129
Tabel 4. 37 Hasil Data Uji Homogenitas.....	130
Tabel 4. 38 Uji N-Gain	131
Tabel 4. 39 Hasil Angket Respon Pendidik.....	132
Tabel 4. 40 Hasil Angket Respon Peserta Didik	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bangun Datar Persegi	36
Gambar 2. 2 Bangun Datar Persegi Panjang	36
Gambar 2. 3 Bangun Datar Segitiga.....	37
Gambar 2. 4 Bangun Datar Jajar Genjang.....	37
Gambar 2. 5 Bangun Datar Belah Ketupat.....	37
Gambar 2. 6 Bangun Datar Trapesium.....	38
Gambar 2. 7 Bangun Datar Layang-Layang.....	38
Gambar 2. 8 Bangun Datar Lingkaran	39
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian Pengembangan Model ADDIE	49
Gambar 3. 2 Peta Konsep Materi Bangun Datar	51
Gambar 3. 3 Design One Grup Pre Test And Post Test	56
Gambar 4. 1 Peta Konsep Materi Bangun Datar	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	167
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	169
Lampiran 3 Hasil Peneliaian Ahli Media 1	170
Lampiran 4 Hasil Penilaian Ahli Media 2	174
Lampiran 5 Hasil Penilaian Ahli Materi 1	175
Lampiran 6 Hasil Penelitian Ahli Materi 2	176
Lampiran 7 Hasil Penelitian Ahli Asesmen 1	177
Lampiran 8 Hasil Penelitian Ahli Asesmen 2	179
Lampiran 9 Hasil Penelitian Ahli Pembelajaran 1	181
Lampiran 10 Hasil Penelitian Ahli Pembelajaran 2	182
Lampiran 11 Hasil Validasi Angket 1	183
Lampiran 12 Hasil Penelitian Angket 2	185
Lampiran 13 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kecil.....	187
Lampiran 14 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Besar	189
Lampiran 15 Modul Ajar.....	191
Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Pretest Posttest.....	215
Lampiran 17 Hasil Wawancara Miskonsepsi	216
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Pendidik	218
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	219
Lampiran 20 Hasil Presentase Plagiasi Turnitin	220
Lampiran 21 Produk Yang Dikembangkan.....	221
Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan.....	222
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup	226