

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA  
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA TEMA 8 SUBTEMA 2  
PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SD NEGERI CIBEREM**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disusun Oleh :  
TITIS ARUM WIJAYANTI  
1601100125**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA  
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA TEMA 8 SUBTEMA 2  
PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SD NEGERI CIBEREM**

**TITIS ARUM WIJAYANTI  
1601100125**

Diperiksa dan disetujui oleh:

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

  
**Santhy Hawanti, Ph.D**  
**NIK. 2160355**

  
**Cicih Winarsih, M.Pd**  
**NIK. 2160403**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Titis Arum Wijayanti  
NIM : 1601100125  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : Pengembangan Permainan Tradisional Ular Naga dengan Pendekatan Kontekstual pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas IV SD Negeri Ciberem

Telah dipertahankan di depan dosen penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

1. Pembimbing 1 : Santhy Hawanti, Ph.D  
NIK. 2160355

2. Pembimbing 2 : Cicik Wiarsih, M.Pd  
NIK. 2160403

3. Ketua Sidang : Dedy Irawan, M.Pd  
NIK. 2160542

4. Penguji Netral : Sri Muryaningsih, M.Pd  
NIK. 2160539

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 24 Agustus 2020

Mengetahui:  
Dekan FKIP,



Drs. Eko Suroso, M.Pd.  
NIK. 2160103

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titis Arum Wijayanti

NIM : 160100125

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

### **PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SD NEGERI CIBEREM**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Dengan pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 24 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Titis Arum Wijayanti  
1601100125

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿١﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(terjemahan Surat *Al-Insyirah* ayat 6-8)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Tradisional Ular Naga Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas IV SD Negeri Ciberem”** yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Skripsi ini disusun menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan penerapan permainan tradisional ular naga sebagai panduan guru dalam menerapkan permainan tradisional ular naga yang peneliti kembangkan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), Tahap Penyebaran (*Disseminate*) dari Thiagarajan (Arifin, 2011:128). Pengembangan permainan tradisional ular naga merupakan pengembangan permainan tradisional ular naga pada umumnya. Pada pengembangan permainan tradisional ular naga ini bertujuan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 2. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Pengembangan permainan tradisional ular naga diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada di dalam Sekolah Dasar kelas IV SD Negeri Ciberem.

Peneliti menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga mengalami kesulitan dan hambatan serta kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Peneliti yakin tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih pada :

1. Dr. Anjar Nugroho, M.S.I, M.H.I., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
2. Drs. Eko Suroso, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

3. Santhy Hawanti, Ph.D., Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, pengarahan, saran serta koreksi dalam penyusunan skripsi ini,
4. Cicih Wiarsih, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan waktunya untuk memberikan pengarahan, saran serta koreksi dalam penyusunan skripsi ini,
5. Segenap dosen PGSD yang telah membimbing dan memberika banyak ilmu selama perkuliahan,
6. Aji Heru Muslim, M.Pd., Validator I yang telah memberikan koreksi dan saran agar penyusunan buku panduan untuk penerapan permainan tradisional ular naga menjadi lebih baik lagi,
7. Sri Muryaningsih, M.Pd., Validator II yang telah memberikan koreksi dan saran agar penyusunan buku panduan untuk penerapan permainan tradisional ular naga menjadi lebih baik lagi,
8. Sri Lestari, S.Pd., Kepala SD Negeri Ciberem yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Ciberem,
9. Kustiyah, S.Pd., Guru Kelas IV A yang telah bersedia memberikan ijin dan membantu selama kegiatan penelitian skripsi,
10. Hesti Mariani, S.Pd., Guru Kelas IV B yang telah bersedia memberikan ijin dan membantu selama kegiatan penelitian skripsi,
11. Sri Widianti, S.Pd., Guru Kelas V yang telah bersedia memberikan ijin dan membantu selama kegiatan penelitian skripsi,
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusuna skripsi.

Peneliti menyadari dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan di berbagai aspek yang masih memerlukan penyempurnaan. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Purwokerto, Agustus 2020  
Peneliti

Titis Arum Wijayanti  
1601100125

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT, atas berkah dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi sebagai ungkapan rasa terima kasih sebagai berikut :

1. Kedua orang tua, Bapak Agus Priyanto dan Ibu Rodiyah yang saya sayangi, terima kasih selalu memberikan yang terbaik dan mendoakan setiap langkah saya,
2. Kakak dan adek terkasih (Kondang dan Riski) yang selalu memberikan semangat dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini,
3. Sahabat terdekat yang telah membantu kelancaran menyelesaikan skripsi, dan
4. Sahabat-sahabat PGSD UMP angkatan 2016, terimakasih atas segala nasehat, motivasi dan kebersamaan yang tak akan pernah saya lupakan.

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA  
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA TEMA 8 SUBTEMA 2  
PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SD NEGERI CIBEREM**

**Oleh:**

**Titis Arum Wijayanti**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik anak yang senang bermain. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengembangkan permainan tradisional ular naga untuk pembelajaran. 2) Menguji validitas produk yang dikembangkan menurut ahli. 3) Mengetahui respon guru terhadap produk pengembangan untuk pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan langkah-langkah 4D menurut Thiagarajan (Arifin, 2011:128) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: menurut Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahapan yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Dessiminate* (pendesiminasian/penyebaran). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ciberem. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian validator terhadap buku panduan penerapan permainan tradisional ular naga adalah 4,17 memiliki kriteria baik dan untuk RPP adalah 4,26 memiliki kriteria baik. Respon guru terhadap buku panduan penerapan permainan tradisional ular naga adalah 3,74 memiliki kriteria baik yang berarti respon guru positif terhadap pengembangan permainan tradisional ular naga.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional, Ular Naga, Pendekatan Kontekstual, Buku Panduan*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Permainan Tradisional .....	10
a. Pengertian Permainan Tradisional .....	10
b. Manfaat Permainan Tradisional.....	12
2. Permainan Ular Naga .....	14
a. Permainan atau <i>games</i> .....	14
b. Ular Naga.....	16
c. Aplikasi Permainan Ular Naga dalam Pembelajaran.....	17
3. Pembelajaran Tematik.....	20
4. Pendekatan Kontekstual .....	21
5. Buku Panduan .....	25
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	33
D. Langkah-langkah Pengembangan .....	33
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	33
2. Tahap Perancangan .....	36

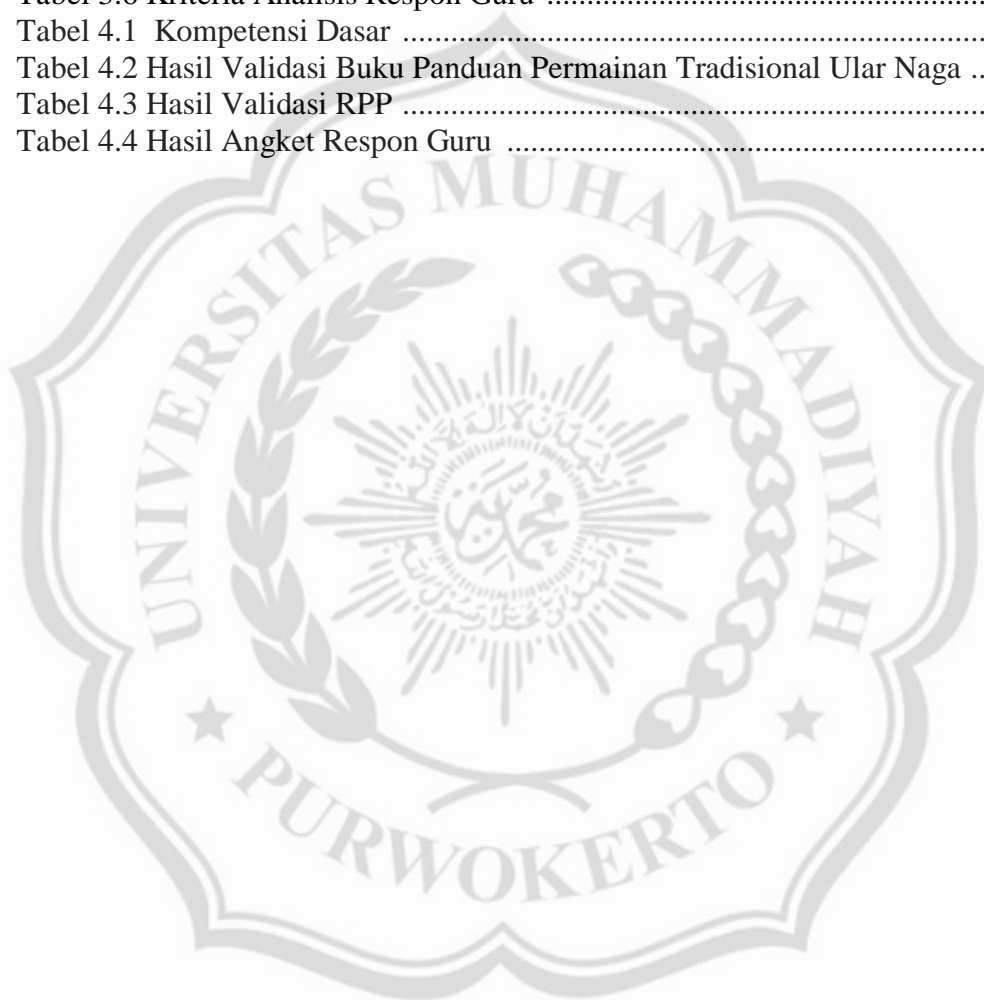
3. Tahap Pengembangan .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
1. Angket .....	31
a. Angket Validasi Ahli .....	31
b. Angket Respon Guru .....	32
F. Instrumen Penelitian .....	40
1. Angket .....	40
a. Angket Validasi Pakar .....	40
b. Angket Respon Guru .....	41
G. Teknik Analisis Data.....	41
1. Analisis Instrumen Angket.....	41
2. Analisis Data Deskriptif .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk .....	45
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	45
a. Analisis Awal-Akhir .....	45
b. Analisis Peserta didik .....	45
c. Analisis Tugas .....	46
d. Analisis Konsep .....	46
e. Analisis Tujuan Pembelajaran .....	47
2. Tahap Perancangan .....	49
a. Penyusunan Tes Acuan Patokan .....	50
b. Pemilihan Permainan .....	50
c. Pemilihan Format .....	51
d. Rancangan Awal .....	51
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	
a. Validasi Ahli .....	49
b. Hasil Angket Respon Guru .....	50
4. Tahap Deseminasi .....	52
B. Hasil Revisi Produk .....	60
1. Ahli 1 .....	60
2. Ahli 2 .....	67
C. Kajian Produk Akhir .....	75
D. Keterbatasan Penelitian .....	77
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	79
B. Saran Pemanfaatan .....	80
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	30
Gambar 4.1 Cover Rancangan Pengembangan .....	51
Gambar 4.2 Kata Pengantar Rancangan Pengembangan .....	52
Gambar 4.3 Daftar Isi Rancangan Pengembangan .....	53
Gambar 4.4 BAB I Rancangan Pengembangan .....	54
Gambar 4.5 BAB II Rancangan Pengembangan .....	55
Gambar 4.6 Daftar Pustaka Rancangan Pengembangan .....	56
Gambar 4.7 Cover Sebelum diperbaiki .....	61
Gambar 4.8 Cover Sesudah diperbaiki .....	62
Gambar 4.9 BAB I Sebelum diperbaiki .....	63
Gambar 4.10 BAB I sesudah diperbaiki .....	64
Gambar 4.11 RPP Sebelum diperbaiki .....	65
Gambar 4.12 RPP Sesudah diperbaiki .....	66
Gambar 4.13 BAB I Sebelum diperbaiki .....	67
Gambar 4.14 BAB I Setelah diperbaiki .....	68
Gambar 4.15 Sebelum diperbaiki .....	69
Gambar 4.16 Setelah diperbaiki .....	70
Gambar 4.17 Setelah diperbaiki .....	71
Gambar 4.18 Sebelum diperbaiki .....	72
Gambar 4.19 Setelah diperbaiki .....	73
Gambar 4.20 Sebelum diperbaiki .....	74
Gambar 4. 21 Setelah diperbaiki .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Validator Pengembangan Permainan .....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validator Ahli .....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	40
Tabel 3.5 Kriteria Analisis Validator .....	42
Tabel 3.6 Kriteria Analisis Respon Guru .....	44
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar .....	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Buku Panduan Permainan Tradisional Ular Naga .....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi RPP .....	57
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A</b>	
A.1 Biodata Ahli 1 .....	86
A.2 Biodata Ahli 2 .....	88
<b>Lampiran B</b>	
B.1 Bahan Pertimbangan Kategori Instrumen Validator .....	90
B.2 Surat Pernyataan Ahli 1 .....	99
B.3 Instrumen Validator .....	100
B.4 Surat Pernyataan Ahli II .....	104
B.3 Angket Respon Guru .....	109
<b>Lampiran C</b>	
C.1 Surat-surat .....	115
C.2 Dokumentasi .....	118
C.3 Silabus .....	119
C.4 Produk .....	129
<b>Lampiran I</b>	
I.I Biodata Penulis	