

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL

PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

DALAM MATERI BILANGAN BULAT

KELAS VII SMP NEGERI 4 NANGAPANDA

SKRIPSI



OLEH

ELMASILVIA DEIPUTRI

NIM.2020230595

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS FLORES

ENDE

2025

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN
TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MATERI BILANG BULAT KELAS VII SMP
NEGERI 4 NANGAPA**

ELMA SILVIA DEL PUTRI
NIM. 2020230595

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui,

Pembimbing I

Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0807118303

Pembimbing II

Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0820108102

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0807118303

PENGESAHAN

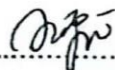
PENGEMBANGAN LPPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MATERI BILANG BULAT KELAS VII SMP NEGERI 4 NANGAPA

ELMA SILVIA DEI PUTRI
NIM. 2020230595


Skripsi Ini Telah Diuji oleh Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores

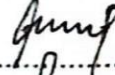
Hari : Selasa
Tanggal : 19 Agustus 2025

1. Ningsih, S.S., M.Pd.
Ketua Penguji
2. Hilaria Melania Mbagho, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris Penguji
3. Maria Fatima Mei, S.Pd., M.Pd.
Penguji Utama
4. Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd.
Anggota I
5. Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd., M.Pd.
Anggota II

(.....


(.....


(.....


(.....


(.....


Mengesahkan.

Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Dr. Desy Yuseti Demon, M.Hum.
NIDN: 0805106502

Ketua
Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Flores

Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0807418303



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama mahasiswa : Elma Silvia Dei Putri
NIM : 2020230595
Program studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Flores

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di satu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali, yang secara tertulis diacukan dalam isi skripsi ini dan disebut dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini dideteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan di atas 20% sehingga dinyatakan layak.



Yang Menyatakan


Elma Silvia Dei Putri
NIM. 2020230595

PERSEMBAHAN

Tiada kata kata yang pantas selain rasa syukur dan terimakasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan segala rahmat, berkat, serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Congklak Dalam Materi Bilangan Bulat Kelas VII Di SMP Negeri 4 Nangapanda " dengan baik dan tepat waktu. Tidak pula penulis persembahkan hasil karya sederhana ini dengan tulus dan penuh kasih sayang kepada:

1. Sang pencipta, Tuhan Yang Maha Kuasa yang selalunya menyertai saya dengan segala limpah berkat-Nya
2. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Silvester Dedi Dei dan Mama Welfrida Rusmiati Soeroso yang telah dengan senantiasa tulus dan ikhlas memberikan doa yang terbaik dan memberikan kasih sayang serta motivasi untuk segala keberhasilan ku serta pengorbanan yang tak ternilai demi mempengaruhi pendidikanku
3. Adik-adikku Gusti, Enjel, dan juga Gilang yang memberikanku semangat serta selalu mendukung saya dalam segala hal
4. Teman baikku Feby, Dorce, Hestin, Sintya, Fanti, Else, Iren, dan Inggrid yang selalu memberikan saya semangat serta motivasi dalam penulisan serta penyelesaian skripsi ini
5. Almamater tercinta universitas Flores

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat Rahmat dari bimbingan- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Congklak Dalam Materi Bilangan Bulat Di SMP Negeri 4 Nangapanda.

Penulis menyadari bahwa rampungnya penulisan proposal ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga ijinkan penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Rektoran Wakil Rektor Universitas Flores
2. Dekandan Wakil Dekan FKIP Universitas Flores
3. Ketuadan Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika
4. Ibu Yasinta Yenita Dhiki S.Pd.MPd selaku pembimbing I dan bapak Finsensius Y. Naja, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah mengorbankan waktu, tenaga untuk membimbing, dan memotivasi penulis hingga rampungnya penulisan proposal ini
5. Dosen dan Staf Administrasi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Flores
6. Teman-teman seperjuangan program studi pendidikan matematika yang memberikan dukungan kepada penulis
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil selama penulis berada di Universitas Flores

Kiranya segala jasa dan budi baik yang dilimpahkan kepada penulis mendapat ganjaran yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat menyempurnakan proposal ini.

Ende, Maret 2025

Penulis

MOTTO

"MESKIBUKAN BIDANGKU, AKU AKAN TETAP BERTUMBUH DI

JALUR INI KARENA KEBERHASILAN TAK SELALU BUTUH PERMULAAN YANG SEMPURNA"

(Elma De

ABSTRAK

Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Congklak Dalam Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 4 Nangapanda

Elma Silvia Dei Putri

Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Matematika Universitas Flores 2025, Pembimbing (1) Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd Pembimbing (2) Finsensus Y.

Naja, S.Pd., M.Pd

elmasilvia1403@gmail.com

Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kearifan lokal dengan mengintegrasikan permainan tradisional congklak secara luring ke dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat untuk kelas VII SMP Negeri 4 Nangapanda. Latar belakang pengembangan ini adalah rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika, yang selama ini bersifat monoton dan kurang menarik. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal berupa permainan congklak, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), namun dibatasi hanya sampai pada tahap Develop (Pengembangan). Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VII. Hasil validasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan bulat, yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor pre-test dan post-test. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan LKPD berbasis kearifan lokal melalui permainan congklak tradisional, terutama karena mereka lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Dengan demikian, LKPD berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional congklak secara luring ini layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal pada diri siswa.

Kata kunci: Maksimum terdiri dari 5 kata kunci yang dipisah oleh tanda titik koma (;) dan disesuaikan dengan urutan abjad, Kata kunci harus spesifik; representatif bagi artikel ini

ABSTRACT

Development of Student Worksheet Based on Local Wisdom Through the Traditional Game of Congklak in Integer Material for Grade VII Students Of SMP Negeri 4 Nangapanda

Elma Silvia Dei Putri

**Study Program Of Mathematics Education, Faculty of Teacher Training and Education,
University of Flores, 2025. Supervisor (1) Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd., M.Pd, supervisor (2) Finse Finsensi**

us Y. Naja, S.Pd., M.Pd

elmasilvia1403@gmail.com

The research is an effort to develop Student Worksheets (LKPD) based on local wisdom by integrating the traditional game offline congklak into mathematics learning on integer material for Grade VII at SMP Negeri 4 Nangapanda. The background of this development is the low learning outcomes of students and their lack of engagement in mathematics learning, which has been monotonous and less appealing. By incorporating local cultural elements in the form of the congklak game, the learning process is expected to become more concrete, enjoyable, and relevant to student's daily lives.

The research employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), but was limited to the Develop stage. The research subjects consisted of material experts, media expert, and Grade VII students. The validation score in student's understanding of integer concepts, as seen from the increase in average pre-test and post-test scores. In addition, students responded positively to the use of LKPD based on local wisdom through the traditional congklak, particularly because they found it easier to understand the mathematical concepts being taught.

This LKPD based on the local wisdom through the traditional game offline congklak is feasible for use in the learning process as a medium that not only improves learning outcomes but also

installs local cultural values in students.

Keyword: students Workseheet, integrasi, congklak game, local wisdom, learning media development.

DAFTAR ISI

Halaman

COVER	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masala	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasioanal Judul	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III	30
A. Model Pengembangan	30
B. Subjek dan Objek Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian	30
D. Variabel Penelitian	31
E. Sumber dan Jenis Data	32
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisi Data	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Proses Pengembangan Perangkat	40
B. Kajian Produk Akhir	64
C. Pembahasan	65
D. Analisis Peningkatan Hasil Belajar	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. KESIMPULAN	69
B. SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Modul Ajar.....	31
Tabel 2. Skala Likert Instrumen Validasi Modul Ajar.....	32
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi LKPD.....	33
Tabel 4. Skala Likert Instrumen Validasi LKPD.....	33

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Congklak.....	12
Gambar 2. Kerangka Berpikir	25
Gambar 3. LKPD.....	40
Gambar 4. Grafik Pre-test dan Post-test.....	68

HASIL CEK_1700013142

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

10%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uma.ac.id Internet Source	1%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
5	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
6	doc-pak.undip.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1%
8	digilib.uad.ac.id Internet Source	<1%