

## Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai Kearifan Lokal Baduy

Burhanudin<sup>1✉</sup> & Andika Arisetyawan<sup>2</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, burhan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-0707-4200](https://orcid.org/0000-0002-0707-4200)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, andikaarisetyawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-2119-185X](https://orcid.org/0000-0002-2119-185X)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Jun 2021

Accepted:

Jun 2021

Published:

Aug 2021

### Abstract

In practice, learning media use is still rarely used, and the integration of culture in the mathematics teaching media for two-dimensional figure materials is still minimal. It is the basis for researchers to develop learning media for snakes and ladders based on Baduy culture, integrated with two-dimensional figure materials. This study aims to create learning media based on the local wisdom of Baduy that can attract students' motivation in learning mathematics with the two-dimensional figure. The research subjects are grade IV students. The method used is ethnography. Ethnographic methods are used to collect information related to Baduy culture. Data collection techniques used interviews, observations, and documentation studies. Then, after all the data were collected, the researcher used the ADDIE model to develop learning media. The steps taken are. In the analysis stage, the researcher performs task analysis, identifies problems, and analyses needs. The researcher designed the learning media framework and materials based on research and data on local wisdom of Baduy culture in the design phase. In the development phase, researchers developed a media framework and teaching materials and then validated them. The implementation stage conducted a trial of media and teaching materials with 13 students as the subject at SDN Gelam 2. The evaluation stage made product improvements based on the results of the trial of teaching materials. From this stage of development, the researcher concluded that the media and teaching materials that were made could attract students' learning motivation and could be used in learning two-dimensional figure materials for grade IV elementary school. The results of this study are the Learning Implementation Plan (RPP), Student Worksheets, Baduy Snakes and Ladders Learning Media, and learning evaluation questions.

### Keywords:

ADDIE Model, Learning Media, Ethnography

### How to cite:

Burhanudin, B., & Arisetyawan, A. (2021). Mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai alternatif media pembelajaran bangun datar berbasis nilai kearifan lokal baduy. *Didaktika*, 1(2), 331-342.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Jun 2021  
Diterima:  
Jun 2021  
Diterbitkan:  
Agu 2021

## Abstrak

Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dan pengintegrasian budaya dalam media pembelajaran matematika materi bangun datar masih sangat minim. Hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis budaya Baduy yang diintegrasikan dengan materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang dapat menarik motivasi siswa dalam belajar matematika bangun datar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD. Metode yang digunakan adalah etnografi. Metode etnografi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kebudayaan Baduy. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Kemudian setelah semua informasi terkumpul, peneliti menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahapan yang dilakukan adalah pada tahap analisis peneliti melakukan analisis tugas, mengidentifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Tahap desain peneliti merancang kerangka media pembelajaran dan bahan ajar berdasarkan hasil analisis dan data kearifan lokal budaya Baduy. Tahap development peneliti mengembangkan kerangka media dan bahan ajar kemudian divalidasi. Tahap implementasi peneliti melakukan uji coba media dan bahan ajar dengan subjek 13 siswa di SDN Gelam 2. Tahap evaluasi peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba media dan bahan ajar. Dari tahapan pengembangan ini, peneliti menyimpulkan bahwa media dan bahan ajar yang dibuat dapat menarik motivasi belajar siswa dan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa, Media Pembelajaran Ular Tangga Baduy, dan soal evaluasi pembelajaran.

---

## Kata Kunci:

Model ADDIE, Media Pembelajaran, Etnografi

## Cara mengutip:

Burhanudin, B., & Arisetyawan, A. (2021). Mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai alternatif media pembelajaran bangun datar berbasis nilai kearifan lokal baduy. *Didaktika*, 1(2), 331-342.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik untuk siswa sekolah dasar adalah pendidikan yang menyajikan pembelajaran yang ramah terhadap siswa, dimana siswa merasa senang dan menikmati setiap proses pembelajaran. Pada fase sekolah dasar, siswa sedang berada pada tahap senang bermain, hal tersebut diungkapkan oleh Zainal (dalam Masrukah, Nahrowi, & Anis 2020) yang menyatakan bahwa dengan bermain maka anak dapat belajar tentang proses belajar yang meliputi keingintahuan, ketekunan, dan penemuan. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci keberhasilan suatu proses pengajaran di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memuat banyak mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa yaitu mata pelajaran Matematika. Menurut Supriadi (2017) matematika merupakan ilmu terstruktur dan terorganisasikan. Hal ini karena matematika dimulai dari unsur yang tidak didefinisikan, unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya pada teorema. Konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks.

Kemudian, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika guru harus memperhatikan kemampuan individu setiap siswa, karena tingkat kecepatan dalam memahami pembelajaran berbeda. Oleh karena itu, pemecahan masalah matematika yang disajikan oleh guru hendaknya memberikan strategi atau cara yang beragam, yang dapat memfasilitasi siswa kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah dalam sebuah kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara semiterstruktur yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gelam 2 selama melaksanakan PPLSP tahun 2021. Materi bangun datar menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa dan masih menjadi momok menakutkan bagi siswa dikarenakan berhubungan dengan rumus dan materinya yang abstrak.

Oleh karena itu, salah satu alternatif yang bisa dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya (Alexon, 2010). Sehingga tujuan penelitian ini adalah memodifikasi media pembelajaran ke dalam bentuk permainan yang familiar dan dekat dengan siswa yakni permainan Ular Tangga yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran bangun datar. Permainan tersebut akan dimodifikasi dengan mengintegrasikan budaya masyarakat Baduy dan materi bangun datar. Suku Baduy merupakan sebuah suku yang ada di daerah Banten, dan salah satu kearifan local suku Baduy yang hingga hari ini masih dilestarikan yaitu konstruksi bangunan rumah dan bangunan leuit.

Dalam proses pencarian data, digunakan metode etnografi yang mengacu pada pendapat Pinasti (dalam Kurniasih, 2018) yang mengemukakan bahwa terdapat 7 kerangka etnografi yang merupakan unsur-unsur kebudayaan universal. Tujuh kerangka tersebut adalah: bahasa, sistem teknologi, sistem ekonomi, organisasi sosial, sistem pengetahuan, sistem kesenian, dan sistem religi.

Di samping itu, Arsyad (dalam Harahap & Siregar, 2018) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; praktis; luwes; tahan lama; pembelajar terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; dan mutu teknis. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019) yakni memudahkan siswa dalam belajar, pengajaran yang abstrak bisa menjadi konkret, pembelajaran menjadi menyenangkan, dan semua alat indra dapat bekerja.

Untuk menunjang penggunaan media yang dibuat oleh peneliti, dibutuhkan bahan ajar yang tepat. Menurut BNSP (2006) (dalam Priyayi, 2016) mengemukakan bahwa kriteria bahan ajar yang baik antara lain: mengacu pada tujuan pembelajaran; berisi informasi, pesan, dan pengetahuan; berisi konsep-konsep yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong terjadinya proses berfikir kritis, kreatif, inovatif; kedalaman berpikir; serta metakognisi dan evaluasi diri; dan tampilannya menarik, sehingga akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa, penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan yang dilakukan pada kondisi alami dimana teknik pengumpulan datanya bersifat triangulasi dengan instrumennya adalah peneliti itu sendiri. Analisis pendekatan kualitatif dilakukan secara induktif untuk memperoleh makna dari sebuah data. Oleh sebab itu maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan memenuhi karakteristik penelitian terhadap masalah yang ditemukan di lapangan.

Penelitian ini menggunakan metode etnografi untuk mengumpulkan data atau informasi, kemudian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk membuat desain media pembelajaran. Maisuria & Beach (2017) berpendapat bahwa etnografi merupakan metode yang digunakan untuk mengeksplorasi makna dan tindakan dapat dipahami yang berkaitan dengan interpretasi diri individu maupun masyarakat. Kemudian menurut Vejvodova (dalam Yuda, 2020) mengemukakan bahwa, model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk atau aspek yang memiliki lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis merupakan kegiatan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan menganalisis tugas (*task analysis*). Tahap desain merupakan tahapan selanjutnya setelah analisis, dimana kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan media pembelajaran dan bahan ajar. Tahap development merupakan pengembangan dari tahap desain, hasil rancangan desain tersebut kemudian diimplementasikan menjadi bentuk nyata berupa produk. Tahap implementasi merupakan tahap dimana peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang sudah dibuat seperti bahan ajar dan media pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap dimana peneliti menilai secara keseluruhan terhadap semua prosedur yang sudah dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: wawancara, observasi, dan studi dokumen. Dalam pengumpulan data peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Gelam 2, siswa kelas IV, dan masyarakat Baduy, kemudian melakukan observasi ke daerah Baduy Dalam dan Baduy Luar, serta melakukan uji coba media pembelajaran di SDN Gelam 2. Serta melakukan studi dokumentasi pada buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yang diambil.

Kemudian, analisis data mengacu pada pendapat Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data terbagi menjadi empat, yaitu:

### **a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)**

Peneliti mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan menggunakan tiga teknik, yaitu: observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Setelah data terkumpul peneliti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi selanjutnya peneliti menguraikan data tersebut dan mengelompokkan sesuai dengan kategori.

d. *Conclusion Drawing/Verification*

Peneliti membuat kesimpulan atas semua data yang sudah diperoleh

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengintegrasian Kearifan Lokal Baduy dalam Media Pembelajaran Ular Tangga



**Gambar 1.** Rumah Adat Baduy

Rumah Adat Baduy merupakan tempat tinggal masyarakat Baduy yang terbuat dari bahan alami. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan rumah adat ini semuanya bersumber dari alam. Seperti: kayu, bambu, tali rotan, dan atapnya terbuat dari daun kiray. Berikut merupakan struktur bagian rumah adat Baduy yaitu terdiri dari satu pintu yang terletak dibagian depan, tidak memiliki jendela, dan didalamnya terdapat tiga ruangan yang terdiri dari ruangan untuk memasak, ruangan untuk tidur, serta satu ruangan untuk menerima tamu.



**Gambar 2.** Leuit

Bangunan Leuit digunakan oleh orang Baduy untuk menyimpan padi dan tidak boleh untuk menyimpan barang-barang lainnya. Masyarakat Baduy biasanya menyimpan padi di leuit pada masa panen saja, yaitu dalam kurun waktu setahun sekali. Struktur bangunan leuit terdiri dari satu pintu dan empat buah gelebeg. Pintu terletak dibagian atas yang berfungsi agar tidak ada tikus yang masuk ke dalam, sedangkan gelebeg adalah bagian dari leuit yang berbentuk lingkaran dan memiliki fungsi untuk menghalangi agar tikus tidak bisa masuk.

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti memperoleh hasil beberapa bentuk bangun datar yang ada dibagian rumah Adat Baduy dan Leuit. Yaitu sebagai berikut: segitiga pada atap bangun leuit, persegi panjang pada pintu rumah adat Baduy, dan bangun persegi pada bagian tembok bangunan leuit. Dari data tersebut diintegrasikan dengan materi bangun datar dalam bentuk media pembelajaran Ular Tangga Baduy.

### **Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Bangun Datar yang Terintegrasi dengan Budaya Masyarakat Baduy (Rumah Baduy dan Leuit)**

Pada tahap penyusunan media pembelajaran bangun datar yang terintegrasi dengan budaya masyarakat Baduy digunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Vejvodova, dalam Yuda, 2020) dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis penelitian melakukan tiga kegiatan pokok yaitu *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam analisis kebutuhan adalah melakukan analisis bahan ajar yang dipakai oleh guru, diantaranya buku paket dan media pembelajaran. Untuk identifikasi masalah peneliti mengobservasi bagaimana keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk analisis tugas, peneliti melakukan analisis pada lembar kerja siswa yang dipakai dalam pembelajaran dan soal evaluasi yang dibuat guru.

##### a. Analisis Kebutuhan

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti menggunakan kriteria yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Secara garis besar buku paket yang digunakan sudah memenuhi standar. Akan tetapi ada beberapa aspek dari buku paket ini yang memiliki kekurangan. Diantaranya sebagai berikut: buku ini belum bisa dikatakan mengintegrasikan bahan ajarnya dengan unsur-unsur kearifan lokal setempat. Analisis kebutuhan selanjutnya adalah analisis media pembelajaran. Dalam menjelaskan bentuk bangun datar wali kelas IV biasanya menggunakan contoh sebagai berikut: pintu, keramik, buku, dan gambar-gambar bangunan rumah yang ada pada buku paket. Akan tetapi untuk menjelaskan mengenai sifat-sifat, rumus keliling, dan luas bangun datar, biasanya guru menjelaskan menggunakan media papan tulis dan buku paket.

##### b. Analisis Identifikasi Masalah Dalam Pembelajaran.

Dari perencanaan sampai proses evaluasi sudah dirancang dan disiapkan seoptimal mungkin oleh wali kelas, akan tetapi memang pada saat pembelajaran ada beberapa kendala. Diantaranya sebagai berikut: siswa kurang memahami konsep bangun datar, siswa belum memahami materi perkalian, guru perlu mengajarkan materi ini lebih dari satu kali pertemuan, media yang digunakan kurang memotivasi siswa dalam belajar, siswa mengalami kesulitan jika mengerjakan soal yang ada di buku paket, karena nominal angka yang digunakan terlalu besar.

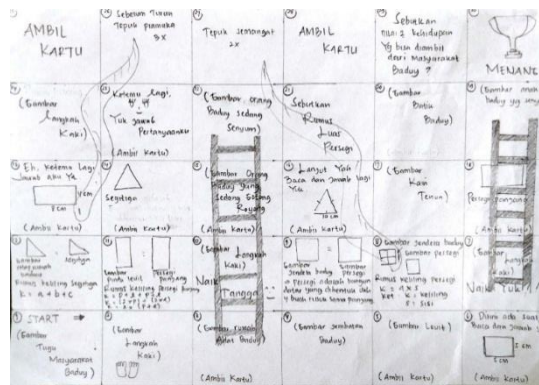
##### c. Analisis Tugas Dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket sebagai panduan anak-anak belajar. Berdasarkan hasil analisis, soal evaluasi yang ada dalam buku paket ada dua jenis yaitu soal pilihan ganda dan uraian atau essay.

## 2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain peneliti membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran berupa Ular Tangga Baduy, dan lembar kerja siswa yang mengintegrasikan kearifan lokal budaya masyarakat Baduy. Bentuk desain yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- Mendesain RPP dengan mengintegrasikan kebudayaan masyarakat Baduy ke dalam materi bangun datar.



Gambar 3. Rancangan Permainan Ular Tangga Baduy

- Mendesain media pembelajaran. peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran berbentuk papan, yaitu media ular tangga baduy.
- Mendesain lembar kerja siswa. Lembar kerja yang didesain oleh peneliti berlandaskan kepada data etnografi yang sudah diperoleh dan berdasarkan hasil analisis. Lembar kerja siswa yang disusun oleh peneliti memiliki empat komponen utama yaitu sebagai berikut: pengantar menuju materi, materi bangun datar dan contoh soal, sesi permainan Ular Tangga Baduy, dan soal evaluasi.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan ketiga perangkat produk yang dibuat oleh peneliti. Pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dibuat merupakan RPP Kurikulum 2013 sebagai berikut. (1) Melengkapi identitas sekolah, waktu, tempat dan materi sebagai informasi awal yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (2) Menentukan Komponen Inti (KI), Komponen Dasar (KD), Indikator Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran. (3) Menentukan model dan metode pembelajaran yang akan dipakai. (4) Membuat skenario pembelajaran yang berpedoman kepada model dan metode pembelajaran yang dipilih. (5) Melampirkan materi yang akan disampaikan, evaluasi yang akan dipakai dan perangkat penilaian yang akan digunakan.

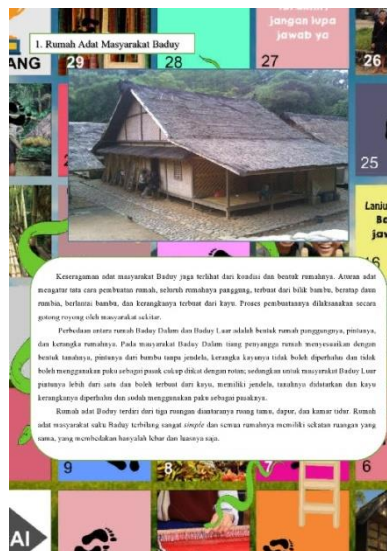
- Pengembangan Media Pembelajaran.

Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran. (1) Menyiapkan laptop sebagai alat untuk membuat. Disini peneliti menggunakan aplikasi *photo shop* dan menyiapkan kerangka desain yang sudah dibuat. (2) Melakukan desain, desain yang dibuat berisi materi bangun datar, foto bangun datar dan kebudayaan Baduy. (3) Menghias desain

tersebut dengan semenarik mungkin agar siswa antusias pada saat penggunaannya. (4) Langkah terakhir adalah proses editing, kemudian setelah selesai produk dicetak dan divalidasi oleh pakar pendidikan di Sekolah Dasar.



Gambar 4. Media Ular Tangga Baduy



Gambar 5. LKS Tahap Pengenalan

c. Pengembangan Alat Evaluasi

Dari hasil tahap desain yang telah dilakukan pada Lembar Kerja Siswa (LKS), berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan kerangka yang sudah ada menjadi produk pembelajaran. (1) Menyiapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. (2) Menyisipkan artikel tentang kebudayaan masyarakat Baduy khususnya bangunan rumah adat dan leuit yang bermuatan materi bangun datar disertai dengan gambar. (3) Menambahkan soal evaluasi. (4) Menambahkan aturan permainan.

d. Validasi

Validasi dilakukan oleh pihak yang berkompeten. Validator yang memvalidasi bahan ajar yang sudah dibuat adalah Ibu Hj. Supiyati, S. Pd. Sebagai praktisi lapangan yang menjadi wali kelas kelas 4 SDN Gelam 2. Dari hasil validasi, perangkat media dan bahan ajar yang dibuat sudah layak untuk di uji coba.

4. Tahap Implementasi



a. Sistem Pelaksanaan Implementasi

Implementasi media pembelajaran di lakukan secara tatap muka di SDN Gelam 2 dengan memperhatikan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19. Jumlah siswa yang terlibat yakni 13 siswa atau bisa disebut dengan implementasi pada kelompok kecil. Implementasi pembelajaran dilakukan di hari selasa, 15 juni 2021. Adapun nama-nama siswanya sebagai berikut. Ayu, Irma, Windi, Selvi, Valeska, Rozak, Kiki, Fahmi, Rendi, Putra, Rizki, Faisal, dan Faiz. Pembelajaran dilakukan pada pukul 09.00-10.30 WIB.

b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran



**Gambar 6.** Proses Pelaksanaan Pembelajaran di SDN Gelam 2

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, membaca doa dan memberikan pertanyaan mengenai manfaat berdoa sebelum melakukan aktivitas. Peneliti memberikan penguatan beberapa nilai karakter seperti memperhatikan guru ketika pembelajaran dimulai, menyimak dengan seksama, dan bekerja sama.

Peneliti menunjukkan berbagai bentuk bangun datar (kardus berbentuk bangun datar) kemudian anak diintruksikan untuk menyebutkan nama bentuk bangun datar, kemudian peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran.

Peneliti memberikan artikel dan gambar tentang bangunan rumah masyarakat Baduy dan bangunan leuit. Kemudian peneliti bertanya kepada siswa mengenai gambar tersebut, setelah itu peneliti menjelaskan nama bangunan pada gambar yang diberikan dan bertanya kepada siswa tentang bagian-bagian yang ada pada bangunan tersebut yang berkaitan dengan bangun datar.

Peneliti mengintruksikan siswa untuk membaca artikel, setelah siswa membaca artikel peneliti memberikan penjelasan dan penguatan mengenai materi yang akan diajarkan.

Ketika siswa sudah mulai memahami bagian-bagian yang ada pada bangun rumah adat masyarakat Baduy dan leuit, selanjutnya peneliti mulai menjelaskan lebih mendalam tentang konsep-konsep bangun datar.

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan permainan Ular Tangga Baduy. Permainan dimulai dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan kelompok tersebut diberikan nama, kelompok pertama bernama burung Merak dengan anggota (Ayu, Irma, Windi, Selvi, dan Valeska), kelompok kedua bernama Jalak Kebo (Rendi, Fahmi, Rojak, dan Putra), dan kelompok terakhir dengan nama Banteng dengan anggota (Rizki, Kiki, Faisal, dan Faiz).

Setelah itu peneliti membagikan aturan permainan Ular Tangga Baduy dan siswa membaca aturan tersebut secara berkelompok, setelah siswa memahami aturan permainan, permainan Ular Tangga Baduy pun dimulai. Kelompok pertama yang memainkan permainan Ular Tangga Baduy

yakni kelompok burung Merak, kemudian Jalak Kebo, dan terakhir kelompok Banteng. Permainan berlangsung sangat seru sampai selesai dengan hasil juaranya adalah Kelompok Banteng, kemudian disusul oleh kelompok Merak, dan juara terakhir adalah kelompok Jalak Kebo. Setelah selesai bermain, pembelajaran kemudian ditutup dengan melakukan penguatan dan wawancara kepada siswa tentang refleksi pembelajaran yang dilakukan.

#### c. Respon Siswa

Dalam proses pembelajarannya, siswa dapat memahami dengan baik. Akan tetapi pada saat penjelasan terakhir mengenai bangun datar segitiga ada beberapa siswa yang mulai merasa bosan dan kehilangan fokus, hal tersebut terlihat ada dua, tiga siswa yang ngobrol dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan peneliti. Akan tetapi hal tersebut bisa diatasi dengan cara memanggil nama anak tersebut.

Pada saat permainan Ular Tangga Baduy dimulai, siswa sangat antusias, terlihat semua siswa dengan seksama mengikuti aturan yang dijelaskan oleh peneliti, siswa mendekati banner Ular Tangga Baduy, dan beberapa siswa berebut ingin memegang dadu ular tangga yang berukuran besar. Permainan berlangsung sangat seru setiap tim ingin menjadi yang terbaik, hal tersebut terlihat anak-anak antusias menjawab pertanyaan yang ada di dalam permainan, dan anak-anak antusias untuk menjawab pertanyaan kelompok lain apabila kelompok tersebut tidak bisa menjawab.

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada saat pelaksanaan model ADDIE. Pada tahap evaluasi ini ada dua kegiatan utama yang dilakukan. Kegiatan tersebut adalah refleksi implementasi yang sudah dilakukan dan revisi bahan ajar berdasarkan refleksi.

#### a. Refleksi Implementasi

Pada proses pembelajaran yang sudah dilakukan selama tiga jam pelajaran terdapat beberapa poin yang menjadi bahan evaluasi. Diantaranya adalah:

- 1) Materi yang ada dalam lembar kerja sudah dijelaskan secara keseluruhan, akan tetapi karena kecepatan siswa berbeda-beda pada saat memahami konsep bangun datar, ada beberapa anak yang belum memahami secara baik mengenai materi bangun datar akan tetapi sudah dilanjutkan ke materi bangun datar yang lain karena peneliti merasa waktu selama tiga jam kurang untuk mengajarkan tiga materi bangun datar.
- 2) Pada saat permainan ular tangga, harus ada pembagian kelompok yang adil, harus diseimbangkan. Sehingga pembagian tugas pada satu kelompok bisa berjalan dengan baik.

#### b. Revisi bahan ajar.

Dari perangkat bahan ajar yang digunakan pada tahap implementasi berupa lembar kerja siswa dan media pembelajaran secara garis besar sudah memenuhi standar. Akan tetapi ada beberapa hal yang menjadi penghambat dalam pembelajaran sehingga ada beberapa bagian yang perlu direvisi.

#### 1) Lembar kerja siswa

Muatan materi yang dibuat oleh peneliti sudah sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran. Di dalamnya sudah ada unsur-unsur budaya, kemudian sudah jelas mengenai materi bangun datar. Akan tetapi, materi yang terlalu padat apabila disampaikan dalam satu kali pertemuan dan mengharapkan semua siswa paham atas materi yang ada di dalamnya akan kesusahan.

Hal tersebut dikarenakan setiap siswa unik dan memiliki kecepatan dalam memahami materi berbeda-beda, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada juga yang lambat. Sehingga dengan materi sepadat ini peneliti mempertimbangkan harusnya diajarkan dalam dua, atau tiga kali pertemuan. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan guru kelas 4.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan saat tahap implementasi adalah Ular Tangga Baduy. Ketika digunakan anak-anak sangat antusias dan bisa memahami materi dan bisa menjawab soal yang ada di dalamnya dengan benar. Jadi secara konten media pembelajaran Ular Tangga Baduy sudah tidak perlu direvisi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian antara kearifan lokal dengan materi bangun datar yang dikemas dalam sebuah permainan papan berupa Ular Tangga Baduy sangat efektif untuk digunakan dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan pada saat implementasi media pembelajaran dimana siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran bangun datar. Pada saat media pembelajaran diperlihatkan, siswa langsung mendekat dan ingin langsung mencoba media ular tangga, siswa memperhatikan dengan seksama apa yang disampaikan oleh peneliti, siswa dengan mudahnya langsung memahami peraturan permainan ular tangga, dan keseruan permainan dapat terlihat dari anggota kelompok yang berusaha dengan semaksimal mungkin untuk menjadi yang terbaik. Kemudian dalam proses pembelajarannya siswa dapat memahami dengan baik mengenai definisi, sifat-sifat bangun datar, rumus keliling dan luas bangun datar, hal tersebut dapat dibuktikan pada saat implementasi media pembelajaran siswa dapat menjawab soal-soal yang ada di dalam permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexon, A. (2010). *Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya*. Bengkulu: Unit FKIP UNIB Press.
- Harahap, M. & Siregar, L. M. (2018). *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. Working Paper*. Retrieved July 2021 from [https://www.researchgate.net/publication/322203747\\_Mengembangkan\\_Sumber\\_dan\\_Media\\_Pembelajaran?enrichId=rgreq-62ea3e625dad5cdc2d7bfc70465ea7-XXX&enrichSource=Y292ZXJOYWdlOzMyMjIwMzc0NzUzotBUzo1NzgyOTM0OTM5MTE1NTJAMTUxNDg4NzMyMTI3Mw%3D%3D&el=1\\_x\\_2&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/322203747_Mengembangkan_Sumber_dan_Media_Pembelajaran?enrichId=rgreq-62ea3e625dad5cdc2d7bfc70465ea7-XXX&enrichSource=Y292ZXJOYWdlOzMyMjIwMzc0NzUzotBUzo1NzgyOTM0OTM5MTE1NTJAMTUxNDg4NzMyMTI3Mw%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf)
- Kurniasih, D. (2018). *Integrasi Kearifan Lokal Masyarakat Baduy pada Bahan Ajar Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar*. Undergraduate Thesis. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
- Maisuria, A, & Beach, D. (2017). Ethnography and Education: Ethnography and Explanatory Critique. *Oxford Research Encyclopedia of Education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.100>
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas media permainan ular tangga bermotif bangun datar pada pembelajaran matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 10-17. <https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4526>
- Priyayi, D. F. (2016). Analisis bahan ajar model pembelajaran ALID (Accelerated Learning Included By Discovery) pada materi jaringan tumbuhan kelas XI SMA N 7 Jakarta, *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1), 29-36. <https://doi.org/10.26714/jps.4.1.2016.29-36>
- Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi. (2017). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: UPI Kampus di Serang.

Yuda, E. K. (2020). *Mengintegrasikan Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama*. Undergraduate Thesis. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.