

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bangun Datar di SD dengan Model ADDIE Berbasis Kearifan Lokal Baduy

Gogi Agustian^{1✉} & Andika Arisetyawan²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, gooagoestian@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-7687-1767](https://orcid.org/0000-0001-7687-1767)

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

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Jun 2022

Published:

Jun 2022

Abstract

Mathematics is one of the subjects found at every level of education from elementary school to high school and even college. However, it's often heard that mathematics is one of the subjects that most students are uninterested in, of course there are many things behind this case. This is in line with the discovery of researchers in the field who are majoring in education. After making several observations in various schools, the researchers found several things that caused this to happen, among others the low interest of students in learning mathematics from the beginning, students' difficulties in understanding the lesson material and students' lack of enthusiasm for learning. Researchers realize that there are differences in students' interests and abilities in mathematics lessons, but researchers are interested in students who actually have an interest in mathematics but are less enthusiastic in participating in learning. After going through various interviews, researchers found several reasons why students were less enthusiastic in participating in mathematics learning activities in class. Including class situations and boring learning processes, too much lesson material that was delivered by the teacher, and the delivery of lesson material that was difficult to understand by students. The research conducted aims to overcome the problems encountered by developing learning media so that it is expected to increase students' enthusiasm in participating in mathematics learning. The selected learning media is a popular board game called monopoly that is modified in such a way as needed with reference to using the ADDIE model and integrating the media with local culture that is local wisdom of the Baduy society.

Keywords:

Learning Media, ADDIE Model, Baduy, Two-Dimensional Figure

How to cite:

Gogi A., & Andika A. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika bangun datar di SD dengan model ADDIE berbasis kearifan lokal Baduy. *Didaktika*, 2(2), 296-306.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agus 2021

Diterima:

Jun 2022

Diterbitkan:

Jun 2022

Abstrak

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah bahkan hingga perguruan tinggi. Namun sering kali terdengar anggapan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa kebanyakan, tentunya banyak hal yang melatarbelakangi kejadian ini. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti di lapangan yang merupakan mahasiswa jurusan pendidikan. Setelah beberapa kali melakukan pengamatan di berbagai sekolah, peneliti menemukan beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi antara lain, rendahnya minat siswa untuk belajar matematika dari awal, kesulitan siswa dalam memahami materi, dan kurang antusiasnya siswa untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa terdapat perbedaan minat dan kemampuan siswa dalam pelajaran matematika, namun peneliti tertarik terhadap siswa yang sebenarnya memiliki minat terhadap matematika namun kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Setelah melalui berbagai wawancara, peneliti menemukan beberapa alasan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika di kelas antara lain situasi kelas dan proses pembelajaran yang membosankan, terlalu banyak materi yang disampaikan oleh guru, dan penyampaian materi yang sulit dipahami. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dipilih adalah sebuah permainan monopoli yang dimodifikasi sedemikian rupa sesuai kebutuhan dengan acuan menggunakan model ADDIE serta mengintegrasikan media tersebut dengan kebudayaan lokal yaitu kearifan lokal masyarakat Baduy.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Model ADDIE, Baduy, Bangun Datar

Cara mengutip:

Gogi A., & Andika A. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika bangun datar di SD dengan model ADDIE berbasis kearifan lokal Baduy. *Didaktika*, 2(2), 296-306.

PENDAHULUAN

Bangun datar merupakan salah satu materi dalam pelajaran matematika yang tergabung dalam rumpun geometri berupa bangun dua dimensi yang berupa panjang dan lebar. Bangun datar memiliki sebuah bidang yang dibatasi oleh garis lurus maupun lengkung. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering kali bersinggungan dengan bangun datar yang mana sering kita temukan dalam berbagai benda yang terdapat di sekitar kita. Maka dari itu, sudah semestinya pembelajaran matematika dalam materi bangun datar dapat memberikan pengalaman yang berkesan untuk siswa dan setidaknya dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar dengan sepenuh hati.

Namun hal berbeda ditemukan oleh peneliti saat melakukan beberapa observasi dalam berbagai kesempatan di sekolah dasar yang berbeda. Peneliti menemukan fakta bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih dapat dibilang rendah. Tentunya hal ini masih terbatas pada pengamatan, sehingga peneliti perlu memvalidasi temuan ini dengan melakukan beberapa wawancara terhadap praktisi pendidikan seperti guru yang mengajar dan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan hal ini terjadi antara lain, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dapat terjadi karena matematika memerlukan kemampuan untuk berpikir abstrak apabila tidak ada alat bantu yang dapat membantu siswa untuk berpikir konkret. Alat bantu yang dimaksud adalah media pembelajaran atau alat peraga. Hal ini sejalan dengan pernyataan Melinda dalam (Nugraheni, 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang abstrak memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu media pembelajaran juga bermanfaat untuk menarik atensi siswa sehingga dapat fokus memperhatikan penjelasan guru, hal serupa dikemukakan oleh Karo-Karo & Rohani yaitu manfaat media dalam pembelajaran adalah: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Efisiensi waktu dan tenaga. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Melanjutkan temuan peneliti dalam pengamatan di berbagai sekolah yang berbeda, bahwa kebanyakan guru menggunakan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi. Kemudian guru memberikan soal latihan untuk mengetahui apakah siswa sudah paham dengan apa yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan cara pembelajaran yang dilakukan secara satu arah seperti ini dapat menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan dan terkesan bahwa siswa hanya perlu menghafal seluruh materi berupa rumus-rumus keliling dan luas bangun datar. Jika pembelajaran seperti ini dibiarkan terus menerus maka akan menyebabkan rasa bosan yang kemudian menurunkan minat dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan berdampak pada pemahaman siswa.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, peneliti berusaha memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah sebuah permainan papan yaitu monopoli yang dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan. Sebagai acuan dalam pengembangan media, peneliti menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ADDIE sebagai acuan pengembangan dikarenakan terdapat tahapan-tahapan yang jelas dan dirasa oleh peneliti mudah untuk dipahami dan dilaksanakan (Fariha & Ghufron, 2018).

Selanjutnya peneliti berkeinginan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kebudayaan lokal setempat. Kearifan lokal masyarakat Baduy menjadi pilihan peneliti untuk diintegrasikan dengan media pembelajaran yang akan dibuat. Untuk mengumpulkan data dan menganalisis data yang telah diperoleh nantinya, peneliti menggunakan metode etnografi. Metode ini dipilih karena peneliti merasa terdapat kesesuaian antara tahapan yang terdapat didalamnya dengan kebutuhan yang peneliti perlukan dalam memperoleh dan menganalisis data.

METODOLOGI

Menurut Spradley (dalam Darmawan, 2008), etnografi merupakan suatu bangunan pengetahuan yang meliputi teknik penelitian, teori etnografi, dan berbagai macam deskripsi kebudayaan. Pengertian tersebut sejalan dengan kebutuhan peneliti untuk mendapatkan data terkait kearifan lokal masyarakat Baduy, dalam metode etnografi terdapat tujuh kerangka seperti yang dikemukakan oleh Pinasti pada tahun 2007 (dalam Arisetyawan et al., 2014) yaitu ada tujuh kerangka etnografi yang menjadi bahan kajian kesatuan budaya masyarakat etnik ini, yaitu: (1) bahasa, (2) teknologi, (3) sistem ekonomi, (4) organisasi sosial, (5) pengetahuan, (6) seni, (7) sistem keagamaan. Dengan mengikuti pedoman penelitian yang terdapat pada metode etnografi, peneliti berusaha mendapatkan data terkait sistem teknologi dan kesenian dari masyarakat Baduy.

Etnografi merupakan salah satu metode penelitian yang terdapat dalam pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti perlu melakukan interaksi langsung terhadap objek penelitian yang kemudian peneliti berusaha memahami dan menafsirkan berbagai temuan di lapangan melalui perspektif peneliti sendiri. Sejalan dengan itu, Sukmadinata (dalam Suwendra, 2018) menyatakan bahwa dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Kemudian menurut Verstehen (dalam Gunawan, 2013) mengemukakan bahwa pendekatan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Dengan demikian pendekatan kualitatif hanya berfokus pada kualitas data yang diperoleh peneliti terhadap informan yang kemudian dianalisis melalui berbagai tahapan.

Responden berikutnya yang terlibat dalam penelitian ini adalah praktisi pendidikan yang terkait yaitu guru matematika SDN Kedaleman 1 yaitu bapak Jenal Arifin S.Pd dan juga siswa kelas 4 sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru untuk mengetahui apa saja persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan proses pembelajaran bangun datar di kelas 4, selain itu peneliti juga melakukan analisis bahan ajar yang digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas 4 sekolah dasar untuk mengetahui kendala atau kesulitan apa saja yang dirasakan ketika belajar mengenai materi bangun datar. Setelah mendapatkan data yang diperlukan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data secara keseluruhan. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model Spradley. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan untuk melakukan analisis data yaitu, analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial, dan analisis tema budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kearifan Lokal Suku Baduy

Baduy merupakan salah satu suku yang terdapat di Indonesia, tepatnya di kawasan pegunungan Kendeng, Desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Banten.

Masyarakat Baduy terkenal dengan salah satu suku yang menutup diri dari perkembangan jaman, namun bukan berarti menutup diri dari interaksi dengan masyarakat luar Baduy. Suku Baduy sangatlah ramah dengan wisatawan.

Dalam kesempatan kali ini, peneliti berkesempatan untuk meneliti kebudayaan Baduy dalam dua aspek yaitu sistem teknologi dan kesenian. Sebelum itu, berikut ini merupakan beberapa fakta yang peneliti temukan saat meneliti masyarakat Baduy. Berdasarkan wilayahnya, suku Baduy terbagi menjadi dua yaitu Baduy Luar dan Baduy Dalam. Secara garis besar hanya terdapat beberapa perbedaan antara Baduy Luar dan Dalam seperti penggunaan pakaian pada umumnya Baduy Luar hanya menggunakan pakaian serba hitam, sedangkan Baduy Dalam menggunakan pakaian berwarna serba hitam dan serba putih. Kemudian untuk peraturan adat, masyarakat Baduy Luar sudah boleh menggunakan transportasi umum untuk menempuh jarak yang jauh sedangkan Baduy Dalam tetap berpegang pada aturan adat yang melarang penggunaan kendaraan bermotor untuk menuju suatu tempat sejauh apapun itu.

Dari segi sistem teknologi, secara kasat mata tidak ada perbedaan diantara keduanya, namun jika kita perhatikan dan bertanya kepada beberapa narasumber diketahui bahwa masyarakat Baduy Luar telah menggunakan paku untuk kebutuhan membangun rumah dan Leuit. Sedangkan masyarakat Baduy Dalam hanya menggunakan tali rotan dan pasak yang dibentuk sedemikian rupa sehingga setiap kerangka rumah yang dibutuhkan dapat menyatu dengan baik.

Kemudian temuan peneliti yang cukup unik adalah dari aspek kesenian. Masyarakat Baduy cukup terkenal dengan kain tenun yang diproduksi oleh masyarakat Baduy Luar, sedangkan hal ini tidak akan ditemukan saat kita berada di perkampungan Baduy Dalam. Masyarakat Baduy Dalam hanya menenun kain berwarna hitam dan putih untuk dibuat sebagai pakaian, sedangkan masyarakat Baduy Luar menenun kain dengan beberapa warna dan corak yang dibuat untuk dijual kepada wisatawan. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh yang kemudian diintegrasikan kedalam media pembelajaran. Dari aspek sistem teknologi, masyarakat Baduy memiliki bangunan yang cukup unik yaitu rumah adat dan lumbung padi bernama Leuit.



Gambar 1. Rumah Adat Baduy



Gambar 2. Leuit dengan Dinding Berbentuk Trapesium Terbalik & Persegi

Selanjutnya peneliti menemukan bentuk geometri yang terdapat pada dua bangunan tersebut, dalam rumah adat Baduy, kita dapat melihat sebuah bentuk rumah sederhana dengan bentuk persegi dan persegi panjang pada dinding rumah yang dibuat dari anyaman bambu. Kemudian pada dinding Leuit, kita dapat melihat terdapat bentuk persegi, segitiga, dan trapesium terbalik. Selain itu kita juga dapat menemukan sebuah kayu berbentuk lingkaran yang bernama Gelebeg yang digunakan untuk menghalangi tikus untuk masuk kedalam Leuit.



Gambar 3. Gelebeg

Selanjutnya, setelah peneliti menganalisis mengenai kain tenun masyarakat Baduy, diketahui terdapat dua motif utama yang terdapat pada kain tenun yaitu motif Adu Mancung dan Suat Songket. Jika kita perhatikan, terdapat corak geometri yang terdapat pada kedua kain tenun tersebut. Pada kain tenun bermotif Suat Songket kita dapat melihat bentuk persegi dan persegi panjang, kemudian pada motif Adu Mancung kita dapat menemukan bentuk segitiga dan persegi.



Gambar 4. Kain Tenun Baduy Motif Suat Songket & Adu Mancung

Untuk melakukan analisis data mengenai kearifan lokal masyarakat Baduy, peneliti menggunakan analisis data model Spradley. Terdapat beberapa tahapan analisis dalam model Spradley yaitu yang pertama adalah analisis domain, dalam tahapan ini peneliti perlu menentukan domain utama yaitu kebudayaan tentang kearifan lokal masyarakat Baduy. Kemudian, berdasarkan kerangka etnografi yang menyebutkan bahwa terdapat tujuh komponen sistem dalam sebuah kearifan lokal, maka peneliti memilih dua dari ketujuh komponen tersebut. Kemudian peneliti berusaha mencari keterkaitan antara komponen sistem satu dengan lainnya yang kemudian ditemukan bentuk nilai kearifan lokal tersebut.

Tahapan selanjutnya adalah analisis taksonomi, yaitu berupa analisis terhadap dua komponen sistem yang telah dipilih oleh peneliti yaitu sistem teknologi dan kesenian. Dalam komponen sistem teknologi, peneliti menganalisis mengenai bangunan rumah adat dan Leuit. Kemudian untuk komponen kesenian, peneliti melakukan analisis terhadap kain tenun Baduy.

Berikutnya peneliti melakukan analisis komponensial berupa analisis terhadap rumah adat, Leuit, dan kain tenun Baduy. Temuan peneliti terhadap setiap komponen adalah aspek geometrik yang terdapat pada tiap-tiap komponen seperti bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, dan lingkaran yang terdapat pada rumah adat Baduy dan Leuit. Sedangkan dalam kain tenun Baduy, peneliti menemukan bentuk persegi, persegi panjang, segitiga dan belah ketupat. Beberapa temuan tersebut dapat peneliti integrasikan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya.

Kemudian pada tahapan akhir analisis data, peneliti perlu melakukan analisis tema budaya. Dalam tahapan ini peneliti perlu menyimpulkan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada komponen sistem teknologi dan kesenian yang sebelumnya telah dianalisis. Dan peneliti menemukan bahwa masyarakat Baduy memiliki kehidupan yang sederhana, dan merasa cukup dengan apa yang telah dimiliki. Kemudian semangat gotong royong dan rasa kekeluargaan yang masih terasa. Dan yang paling penting adalah kebiasaan masyarakat Baduy yang selalu menjaga keberlangsungan alam.

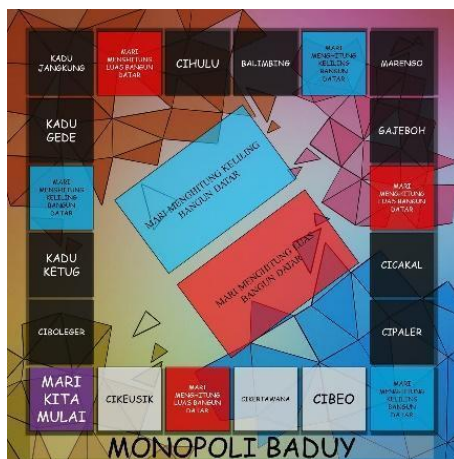
Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Kearifan Lokal Baduy

Setelah melakukan analisis terhadap temuan data kebudayaan masyarakat Baduy, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE sebagai acuan. Terdapat lima tahapan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Pada tahapan pertama, peneliti melakukan analisis mengenai bahan ajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang sudah ada. Untuk itu peneliti melakukan wawancara bersama praktisi pendidikan terkait. Peneliti memilih bapak Jenal Arifin S.Pd yang merupakan seorang guru SDN Kedaleman 1 sebagai narasumber. Wawancara dilakukan untuk mengetahui seperti apa proses dari awal hingga akhir mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada kelas empat dalam materi bangun datar. Setelah melakukan wawancara diketahui bahwa sebelum memulai pembelajaran, persiapan yang dilakukan adalah mempelajari materi yang akan disampaikan dan kemudian menyiapkan RPP. Kemudian untuk sumber bahan ajar yang digunakan adalah buku paket matematika kelas 4 dengan revisi terbaru. Selain itu guru juga telah menyiapkan media yang akan digunakan, dan untuk materi bangun datar biasanya guru menggunakan benda-benda yang terdapat pada lingkungan kelas atau sekolah yang dekat dengan anak, selain itu jika diperlukan biasanya siswa diminta untuk membawa kertas origami dan gunting untuk membuat bentuk-bentuk bangun datar. Kemudian diketahui juga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan jarang sekali menggunakan metode permainan. Dan bahan ajar ataupun media yang digunakan jarang sekali mengaitkan kebudayaan lokal dikarenakan matematika kelas tinggi sudah tidak termasuk kedalam pembelajaran tematik. Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan data yang cukup, peneliti melakukan analisis mengenai bahan ajar, media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan bapak Jenal Arifin S.Pd saat mengajar. Kemudian, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa yang tentunya terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan sebagai langkah peneliti untuk mengetahui kendala dan kesulitan apa saja yang dirasakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Ketika data yang diperoleh dirasa sudah cukup, langkah selanjutnya adalah mendesain atau merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti memilih media berupa permainan monopoli yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran. Modifikasi yang dilakukan oleh peneliti mencakup tampilan permainan, aturan permainan, dan instrumen yang terdapat di dalamnya (Ratri, 2018). Untuk tampilan permainan, peneliti memasukan unsur kebudayaan Baduy kedalam papan permainan. Kemudian untuk peraturan permainan, peneliti menyusun beberapa peraturan yang dirasa dapat mengatur jalannya permainan. Selanjutnya, untuk instrumen permainan terdapat modifikasi dalam kartu kesempatan dan kartu dana umum yang biasanya ditemukan pada monopoli pada umumnya, dalam hal ini peneliti melakukan modifikasi dengan mengganti dua kartu tersebut menjadi kartu latihan soal menghitung keliling dan luas bangun datar.

Setelah mendapatkan rancangan awal media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah pengembangan. Dalam tahapan ini, peneliti mengajukan validasi kepada praktisi pendidikan yang telah peneliti pilih yaitu bapak Jenal Arifin S.Pd. untuk mendapatkan saran dan masukan yang dapat menyempurnakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Setelah validasi diterima, peneliti mendapat masukan untuk menambahkan bahan ajar berupa materi singkat mengenai bangun datar dan juga kebudayaan Baduy dalam bentuk tulisan sehingga dapat dibaca oleh siswa. Menanggapi masukan tersebut, peneliti menambahkan instrumen permainan dalam bentuk "Kartu Pengetahuan" yang berisikan tentang materi bangun datar serta kebudayaan masyarakat Baduy.



Gambar 6. Tampak Depan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Baduy

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan implementasi dengan menguji coba media yang telah dibuat kepada siswa kelas 4 sekolah dasar. Sehubungan dengan kondisi pandemi yang tidak kunjung membaik, maka peneliti melakukan uji coba dengan partisipan yang terbatas yaitu tiga orang siswa kelas 4 sekolah dasar yang terdapat di lingkungan sekitar rumah peneliti. Sebelum melakukan uji coba, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan merupakan sebuah kelompok belajar nonformal. Setelah itu peneliti menentukan waktu dan tempat yang disepakati bersama para siswa dan atas seijin orang tua / wali dari para siswa. Dengan memperhatikan protokol kesehatan, peneliti melaksanakan uji coba media yang sudah dibuat. Pada saat bagian awal pembelajaran, terlihat para siswa masih terasa kaku dan sulit untuk masuk ke dalam pembelajaran. Namun ketika sudah masuk kedalam inti pembelajaran, siswa mulai merasa antusias karena media pembelajaran yang sudah mulai digunakan. Dalam kegiatan inti, peneliti memulainya dengan membagikan kartu pengetahuan untuk dibaca oleh para siswa, kemudian memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang terdapat di dalam kartu. Sebagian siswa tertarik dengan materi kebudayaan Baduy dan bertanya beberapa hal. Kemudian setelah dirasa siswa merasa cukup dengan jawaban yang diberikan guru, langkah selanjutnya adalah menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan, pada tahapan ini terlihat antusias siswa kembali meningkat. Setelah menjelaskan aturan permainan, siswa langsung dipersilahkan untuk memulai permainan. Dalam tahapan ini, terdapat beberapa kendala seperti bervariasinya waktu yang dibutuhkan oleh masing-masing siswa dalam mengerjakan latihan soal sehingga mengganggu jalannya permainan. Kemudian kartu latihan soal yang disiapkan ternyata kurang dikarenakan permainan yang berlangsung saat itu cukup memakan waktu yang lama. Setelah permainan usai, peneliti meminta para siswa untuk memberikan kesan terhadap media yang digunakan dan juga proses pembelajaran yang telah dilalui. Secara keseluruhan, siswa merasa senang karena ini merupakan pengalaman pertama bagi mereka untuk bermain saat belajar. Proses pembelajaran yang dilalui juga berkesan bagi mereka. Selain itu mereka juga merasa mudah untuk memahami materi yang disampaikan karena dapat dibaca berkali-kali.

Langkah terakhir yang perlu peneliti lakukan adalah melakukan evaluasi terhadap kendala dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam hal ini, berdasarkan temuan peneliti pada tahap implementasi, peneliti perlu menyiapkan kartu latihan soal yang lebih banyak dan menambahkan peraturan terkait lamanya

waktu pengerjaan latihan soal. Kemudian hal yang perlu diperbaiki dari segi pelaksanaan uji coba adalah memaksimalkan kembali tahapan implementasi dengan melibatkan responden yang lebih banyak jika situasi lebih memungkinkan. Pengembangan ini mengikuti saran dari penelitian Hendratni & Budiharti (2017) dan Saputra, (2021) yang menyesuaikan kebutuhan akan media bangun datar.

Berdasarkan temuan diatas, peneliti merasa media yang dikembangkan telah berhasil meningkatkan minat dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan meningkatnya antusias dan minat siswa maka tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat terwujud dikarenakan kesesuaian kebutuhan siswa sekolah dasar yang berada pada fase bermain namun tanpa mengesampingkan hal utama dari pendidikan yaitu belajar. Tentunya masih banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, penggunaan media pembelajaran ini hanya salah satunya. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam hal ini sehingga perlu adanya inovasi terus menerus yang dilakukan. Media pembelajaran yang telah peneliti buat dalam penelitian ini tentunya masih dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi, untuk itu peneliti sangat terbuka terhadap segala bentuk kerja sama atau hal lainnya yang dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat.

KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan peneliti untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran matematika dalam materi bangun datar, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berhasil mencapai tujuan tersebut. Siswa sekolah dasar yang berada pada usia bermain memungkinkan peningkatan antusias siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, hal yang sebelumnya tidak peneliti temukan dalam kegiatan pembelajaran formal di sekolah. Pembelajaran di sekolah dasar yang seharusnya menyenangkan menjadi membosankan ketika guru menciptakan kondisi pembelajaran yang itu-itu saja. Dengan meningkatnya antusias siswa, maka tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi sejalan, karena siswa dengan sukarela menikmati kegiatan pembelajaran yang memberi kesan tersendiri bagi mereka. Sebagai tambahan mengenai wawasan kontekstual dalam hal ini adalah unsur kearifan lokal, peneliti berusaha mengintegrasikan media yang dikembangkan dengan kebudayaan Baduy yang merupakan suku asli yang berasal dari Provinsi Banten. Dengan adanya integrasi ini, proses pembelajaran yang berlangsung dapat memberikan pengetahuan baru untuk anak mengenai kebudayaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisetyawan, A., Suryadi, D., Herman, T., & Rahmat, C. (2014). Study of ethnomathematics: A lesson from the Baduy culture. *International Journal of Education and Research*, 2(10), 681-688.
- Darmawan, K. Z. (2008). Penelitian etnografi komunikasi: Tipe dan metode. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 181-188. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1142>
- Fariha, M., & Ghufron, Z. (2018). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(1), 11-18. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/1254/972>

- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hendratni, R. W., & Budiharti, B. (2017). Pengembangan media pembelajaran bangun datar berbasis miniatur rumah pada mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 53-64. <http://repository.upy.ac.id/1221/>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/490>
- Ratri, N. K. (2018). Pengembangan media boxi materi bangun datar pada siswa kelas II SDN Kebonagung 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(25), 2405-2412. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/11975/11531>
- Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Badung: Nilachakra.
- Saputra, R. G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Datar Kelas IV Berbasis Android*. (Skripsi). Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/19580/>