

Rev Artikel Hasna

by F N

Submission date: 06-Sep-2023 09:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 2158693043

File name: Rev_Artikel_Hasna.docx (223.73K)

Word count: 4066

Character count: 27436

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN ISPRING SUITE

Hasna Nabila¹⁾, Farida Nursyahidah²⁾, Dina Prasetyowati³⁾
Corresponding author: faridanursyahidah@upgris.ac.id ✉²⁾
Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang^{1),2),3)}

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ETHNOMATHEMATICS-BASED 3D SHAPES MATERIALS LEARNING MEDIA USING ISPRING SUITE

Responses and positive attitudes of students towards mathematics are the key to success in learning. Therefore, teachers are required to be able to innovate in learning activities. With the rapid advancement of technology, it can be used as a motivation to develop innovative learning media that can support learning activities. In this study, the aim was to develop an ethnomathematics-based learning media using a valid Ispring Suite. This research is research and development with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, in this study, the implementation was limited to the development stage. The data collection instrument in this study was a validation sheet filled out by media experts and material experts. The data analysis technique used in this research is descriptive analysis technique. Learning media is appropriate based on the assessment of media experts who get a score of 94.00% in the "Very Good" category and the results of the assessment of material experts who get a score of 95.56% in the "Very Good" category.

Keywords: Learning Media, Ethnomathematics, Ispring Suite

ABSTRAK

Respon serta sikap positif para siswa terhadap matematika merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan *Ispring Suite* yang layak (valid). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Namun dalam penelitian ini, pelaksanaan terbatas hingga tahap *development*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi yang diisi oleh para ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Media pembelajaran dikatakan layak berdasarkan hasil penilaian ahli media yang mendapatkan skor 94,00% dengan kategori "Sangat Baik" dan hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 95,56% dengan kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Etnomatematika, Ispring Suite

Article Info

Received date:

Revised date:

Accepted date:

PENDAHULUAN

Respon serta sikap positif para siswa terhadap matematika merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Rahayu et al., (2019) guru memiliki peran besar yang dapat

mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dalam belajar. Guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan dan kecerdasan yang dimilikinya sehingga pada proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan mampu mengembangkan diri menjadi lebih baik (Hasriadi, 2022). Perlu inovasi. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengembangkan model pembelajaran, strategi pembelajaran, ataupun pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mengakibatkan siswa mendapatkan hasil belajar terbaik.

Saat ini, pemanfaatan teknologi dan informasi bukan hanya digunakan pada bidang hiburan atau komunikasi saja, namun juga dapat digunakan pada bidang pendidikan (Buchori et al., 2022). Adanya kemajuan teknologi dan informasi yang pesat dapat dijadikan sebagai motivasi bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai suatu sumber belajar yang inovatif (Hendikawati et al., 2019). Salah satu cara penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah memanfaatkan sumber daya teknologi itu menjadi media dalam kegiatan pembelajaran. Eksistensi media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang kompleks dan penyampaian materi akan lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010). Amir (2016) berpendapat bahwa penggunaan media dapat mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran, dikarenakan guru dapat menyesuaikan dengan membuat atau memilih media yang cocok dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Maka dari itu, guru perlu merencanakan dengan baik mengenai desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengatasi ataupun memecahkan permasalahan belajar yang ada.

Terdapat banyak *software* yang bisa digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran, salah satunya adalah *Ispring Suite*. *Ispring suite* merupakan sebuah *software* yang merupakan program tambahan yang ada pada *Microsoft Power Point*, sehingga pengguna khususnya yang tidak memiliki keahlian untuk membuat media dapat menggunakannya karena menu-menu dan bahasa pemrogramannya sangat sederhana. Dalam penelitian Handayani & Rahayu (2020), pengembangan media dilakukan dengan menggunakan *Ispring* karena mudah digunakan dan dalam menggunakannya dapat diulang. *Ispring Suite* memiliki beberapa kelebihan antara lain, terdapat *record video* dan *audio*, manajemen presentasi, *flash*, dapat membuat soal atau kuis yang bervariasi dan bahkan dapat memunculkan hasil nilai kuis tersebut (Puji Lestari, 2020). Wijayanto et al. (2017) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan *Ispring Suite* merupakan bentuk variasi sarana pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Nugraha & Muhtadi (2015), dalam membuat teknologi masa depan dibutuhkan pemahaman matematika yang kuat dikarenakan dalam perkembangannya dilandasi oleh matematika baik di bidang aljabar, bilangan, dan geometri. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali mengenai kemampuan matematika agar dapat menguasainya dengan baik. Namun, saat ini siswa masih memiliki kesan negatif terhadap matematika dan beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan menakutkan (MZ & Muhandaz, 2019). Roza & Maimunah, (2020) mengatakan bahwa, salah satu materi yang dianggap sulit yaitu materi bangun ruang sisi datar. Hal tersebut sejalan dengan Fitriyana & Nursyahidah (2022) yang berpendapat bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan saat menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang sisi datar. Dalam penelitian Khoirunnisa et al., (2020), disebutkan bahwa belum memahami konsep dari luas permukaan dan volume mengakibatkan siswa bingung untuk mengaplikasikan rumus ke dalam soal.

Faqih et al. (2021), mengkombinasikan kebudayaan dengan matematika yang merupakan pelajaran yang dianggap sukar dapat dijadikan sebuah alternatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak membuat siswa menjadi bosan. Etnomatematika merupakan salah satu wujud pembelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu tersebut. Fitriatien (2016) mengatakan bahwa, pembelajaran berbasis etnomatematika menjadi solusi untuk proses perbaikan pembelajaran siswa khususnya dalam hal meningkatkan proses berpikir, bernalar, berargumentasi atau berpendapat, serta memecahkan masalah. Menurut Hartono & Nursyahidah (2021) guru dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan konteks yang familiar pada materi yang diajarkan, hal tersebut akan membuat siswa menjadi lebih mudah untuk membayangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu konteks etnomatematika yang menarik yang dapat digunakan adalah pada makanan tradisional (Nursyahidah & Albab, 2021). Pengimplementasian etnomatematika melalui jajanan tradisional khas Jawa diharapkan mampu membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan Hartono & Nursyahidah (2021) yang

berpendapat bahwa konteks tidak hanya dijadikan sebagai *starting point* namun juga dapat mengenalkan budaya Indonesia kepada siswa, khususnya budaya Jawa.

Pada penelitian Tjitradi et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Ispring* untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik interaktif pada materi bangun ruang sisi datar dikatakan valid dan sangat praktis. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata kevalidan seluruh aspek adalah 4,17 dan skor angket penilaian peserta didik adalah 90,77%. Dalam penelitian Ratnaningsih et al. (2021), media pembelajaran berbantuan *Ispring* dengan menggunakan pendekatan etnomatematika memperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yang sangat sesuai dan sesuai, serta mendapat respon yang baik dari siswa sehingga produk layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian Ajmain et al., (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dengan penggunaan media pembelajaran dan pendekatan yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbantuan *Ispring suite* yang memfasilitasi etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran materi bangun ruang sisi datar berbasis *ethnomathematics* menggunakan *Ispring Suite* yang valid. Penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Manfaat bagi siswa dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika. Manfaat bagi guru memberikan pengetahuan dalam melakukan inovasi pembelajaran. Manfaat bagi sekolah dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

KAJIAN PUSTAKA

Etnomatematika

Zayyadi et al. (2018) berpendapat bahwa etnomatematika adalah segala aktivitas matematika yang berkembang atau dimiliki masyarakat, yaitu meliputi konsep matematika semacam peninggalan budaya yang dapat berupa prasasti, candi, alat-alat tradisional, gerabah, motif kain batik, satuan lokal, permainan tradisional, dan pola pada pemukiman masyarakat maupun pada objek budaya yang lain. Menurut Sarwoedi et al. (2018), etnomatematika merupakan suatu kaidah yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan menghubungkan aktivitas budaya sekitar sehingga dapat mempermudah pemahaman. Budaya sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebuah dalam penerapan prinsip sebuah mata pelajaran. Mengaitkan budaya yang ada masyarakat dengan matematika bisa dijadikan solusi untuk pembelajaran karena matematika tidak akan dianggap sebagai sesuatu yang asing oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan Luthfi & Rakhmawati (2022) yang menyatakan bahwa, mengaitkan budaya yang sering dijumpai dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa. Menurut Pratiwi & Pujiastuti (2020), etnomatematika dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan matematis siswa meliputi kemampuan memahami konsep, kemampuan untuk berhitung, dan kemampuan pemevahan masalah. Pada penelitian ini menggunakan Jajanan Tradisional khas Jawa sebagai konteks atau titik awal dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. Penggunaan etnomatematika pada jajanan tradisional dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika (Fitriani & Putra, 2022). Bentuk-bentuk jajanan tradisional khas Jawa mengandung unsur dan konsep bangun ruang sisi datar, sehingga dapat dijadikan objek dalam kegiatan pembelajaran.

Ispring Suite

Sasahan et al. (2017) mengatakan bahwa *Ispring Suite* merupakan salah satu tool yang terintegrasi dengan Microsoft Powerpoint, dapat di-publish dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat android. Menurut Ilmi (2023), *Ispring Suite* adalah sebuah program pada power point yang dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik. Sedangkan menurut Ramadhani et al. (2019) *Ispring Suite* merupakan suatu alat yang dapat menambahkan bermacam fitur pada power point seperti karakter animasi, simulasi dialog, dan evaluasi penilaian, dimana dapat dikonversikan dalam berbagai macam format, antara lain, power point, flash, MP4, HTML5, serta dapat dibuat menjadi media berbasis *mobile*. Media yang dihasilkan dengan menggunakan *software Ispring suite* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran baik pembelajaran daring maupun luring (Tani & Ekawati, 2017). *Ispring suite* dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bisa diakses pada android maupun melalui web, dimana untuk dapat digunakan pada android format file dipublish dalam HTML5 kemudian membutuhkan

bantuan aplikasi tambahan yaitu APK Builder agar format file berubah menjadi apk sehingga dapat di-*install* dan dibuka pada android. Dalam penggunaannya, *Ispring* merupakan salah satu *software* yang mudah dipelajari tanpa membutuhkan keahlian khusus. Widyawati et al. (2022) berpendapat bahwa, *Ispring Suite* mendukung penerapan *e-learning* dengan menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Pribadi (2009), model ADDIE merupakan model desain sistem pembelajaran yang tahapannya sederhana dan mudah untuk dipelajari. Adapun tahapan dalam model ADDIE yaitu : (1) *analysis*, tahap ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa yaitu melakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan dengan wawancara guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Limpung, (2) *design*, dalam tahap ini dilakukan perancangan produk serta alat penilaiannya, (3) *development*, tahap ini merupakan kegiatan merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat serta dilakukan uji kevalidan produk oleh ahli media dan ahli materi, (4) *implementation*, tahap ini merupakan pengimplementasian produk pada kegiatan pembelajaran di kelas, (5) *evaluation*, dalam tahap ini dilakukan uji kepraktisan dengan memberikan angket penilaian media pada siswa.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Limpung dengan subjek penelitian siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Limpung. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi yang diisi oleh para ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan mendeskripsikan hasil *review* kevalidan. Dalam penelitian ini dilakukan sampai tahap *development*. Walaupun demikian produk yang dikembangkan dapat langsung digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu *implementation* dan *evaluation*. pada siswa SMP kelas VIII dengan pokok pembahasan bangun ruang sisi datar materi semester II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran materi bangun ruang sisi datar berbasis etnomatematika menggunakan *Ispring Suite* berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Namun, pada penelitian dilakukan dengan 3 tahap yaitu *analysis, design, development*.

Pada tahap pertama adalah tahap *analysis* (analisis), peneliti menggunakan dua tahap analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VIII SMP Negeri 1 Limpung didapatkan informasi bahwa penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif. Pada saat diminta untuk menyelesaikan permasalahan siswa akan mengikuti contoh yang telah diberikan guru maupun yang telah ada pada buku paket. Hal ini mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang. Oleh karena itu, siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik dan praktis dan pendekatan pembelajaran yang variatif sehingga mampu membantu kegiatan pembelajaran.

Pada tahap kedua adalah tahap *design* (perencanaan). Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran seperti mempersiapkan apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media seperti menyiapkan video, *quiz*, mengumpulkan *icon* yang akan digunakan dalam media, serta merancang desain tampilan media pembelajaran. Pembuatan media dilakukan dengan bantuan *Microsoft Power Point* yang terintegrasi *Ispring Suite*. Setelah desain telah selesai dibuat, selanjutnya mengatur navigasi *button* yang ada pada file presentasi. Pembuatan *quiz* dilakukan menggunakan fitur yang ada pada *Ispring Suite*, dimana dalamnya sudah terdapat sistem skor dan tipe pertanyaan yang bervariasi seperti pilihan ganda, isian singkat, mengurutkan, benar salah, dan lain lain. Setelah file presentasi sudah selesai dibuat, maka hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mempublikasikannya. Karena produk akhir yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran yang dapat digunakan pada *android* maka presentasi dikonversi ke dalam format HTML5 yang kemudian diubah menjadi format (.apk) agar dapat di-*install* pada *android*.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian awal dan bagian inti. Pada bagian awal terdapat cover yang berisi nama dari media pembelajaran dan beberapa *button* seperti *button* profil, *button* informasi, dan *button* mulai. Sedangkan bagian inti terdapat

penjabaran mengenai KI, KD, IPK, & tujuan pembelajaran, konteks, LAS, materi, *quiz*, dan referensi. Tampilan awal media yang telah didesain dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Pada tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis etnomatematika divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 orang sebagai ahli media dan ahli materi. Validator ahli media dan ahli materi yang ditunjuk yaitu 2 dosen pendidikan matematika Universitas PGRI Semarang dan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Limpung. Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Hasil validasi kemudian direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing ahli. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, ketiga validator ahli media memberikan nilai dengan persentase secara menyeluruh terhadap aspek yang terdapat di dalamnya sebesar 94,00%. Untuk hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor			Skor Maksimal	Persentase
		Ahli I	Ahli II	Ahli III		
1	Aspek Umum	13	15	15	45	95,56%
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	13	15	15	45	95,56%
3	Aspek Penyajian	21	23	25	75	92,00%
4	Aspek Kelayakan Bahasa	19	20	20	60	98,33%
5	Aspek Kelengkapan	22	21	25	75	90,67%
Jumlah		282			300	94,00%

Berdasarkan Tabel 1. penilaian aspek media oleh ahli media meliputi: (1) aspek umum, (2) aspek rekayasa perangkat lunak, (3) aspek penyajian, (4) aspek kelayakan bahasa, (5) aspek kelengkapan. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa persentase kelayakan produk media pembelajaran sebesar 94%. Persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, dimana kriteria hasil persentase adalah 81% - 100% dikatakan *sangat baik*, 61% - 80% dikatakan *baik*, 41% - 60% dikatakan *cukup*, 21% - 40% dikatakan *kurang*, dan < 20% dikatakan kurang sekali. Dari tabel konversi skala tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase 94% berada pada kriteria "**Sangat Baik**", sehingga produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan saran dari validator, perlu adanya beberapa perbaikan terhadap produk media pembelajaran agar produk dapat digunakan dengan sempurna.

Sedangkan untuk hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran mendapat skor nilai dengan persentase secara menyeluruh terhadap aspek yang terdapat di dalamnya sebesar 95,56%. Untuk hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor			Skor Maksimal	Persentase
		Ahli I	Ahli II	Ahli III		
1	Aspek Umum	16	20	20	60	93,33%
2	Aspek Substansi Materi	30	35	35	105	95,24%
3	Aspek Penggunaan Bahasa	19	20	20	60	98,33%
Jumlah		215			225	95,56%

Berdasarkan Tabel 2. penilaian aspek materi pembelajaran oleh ahli materi meliputi: (1) aspek umum, (2) aspek substansi materi, (3) aspek penggunaan bahasa. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa persentase kelayakan produk media pembelajaran sebesar 94%. Persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, dimana kriteria hasil presentase adalah 81% - 100% dikatakan sangat baik, 61% - 80% dikatakan baik, 41% - 60% dikatakan cukup, 21% - 40% dikatakan kurang, dan < 20% dikatakan kurang sekali. Dari tabel konversi skala tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase 95,56% berada pada kriteria “Sangat Baik” , sehingga materi produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan saran dari validator, perlu adanya beberapa perbaikan terhadap produk media pembelajaran agar produk dapat digunakan dengan sempurna.

Pembahasan

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran materi bangun ruang sisi datar berbasis etnomatematika menggunakan *Ispring Suite* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena mendapat kualifikasi sangat baik. Dari hasil validasi terdapat beberapa komentar dan saran yang digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi. Media pembelajaran ini dikembangkan secara menarik dan dapat diakses melalui *android* sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Menurut Swara et al. (2020), media pembelajaran yang dapat di akses melalui *android* memiliki beberapa keunggulan yaitu mempermudah siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun serta dapat mengulang materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang dapat membantu pemahaman materi siswa. Materi yang bersifat abstrak atau rumit untuk dijelaskan secara verbal dapat dipermudah penyampaiannya melalui penggunaan media pembelajaran (Batubara, 2017). Dalam penelitian Valda et al., (2022) penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika mendapatkan hasil yang baik karena merupakan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa, materi yang dikaitkan dengan budaya lebih membuat siswa teringat akan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan perolehan skor keseluruhan dari para ahli dan dapat digunakan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis etnomatematika dengan model ADDIE dalam penelitian ini dinyatakan valid dan praktis. Media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari validasi ahli media yang mendapatkan skor 94,00% dengan kategori sangat baik dan penilaian dari validasi ahli materi yang mendapatkan skor 95,56% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan membutuhkan waktu yang banyak dan persiapan yang matang, oleh karena itu peneliti selanjutnya sebaiknya mempersiapkan segala keperluan penelitian sejak jauh hari. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkannya lagi media pembelajaran berbasis etnomatematika menggunakan *Ispring Suite* pada pokok bahasan yang lain agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajmain, Hema, & Masrura, S. I. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(April), 45–54.
- Amir, A. (2016). Jurnal eksakta volume 1, 2016 1. *Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–14.
- Buchori, A., Rahmawati, N. D., Prasetyowati, D., & Setiawan, A. (2022). Pelatihan Hypermedia Berbasis Virtual Reality Bagi Guru Guru MAN 2 Kudus. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 4(1), 50–59. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v4i1.6960>
- Faqih, A., Nurdian, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301–310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.876>
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada

- Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Fitriatien, S. R. (2016). Pembelajaran berbasis etnomatematika. *Conference Paper. December, December 2016*. https://www.researchgate.net/profile/Sri-Fitriatien/publication/317318097_Pembelajaran_Berbasis_Etnomatematika/links/5931a4b2a6fdcc89e7a37493/Pembelajaran-Berbasis-Etnomatematika.pdf
- Fitriyana, E. V., & Nursyahidah, F. (2022). Desain Pembelajaran Limas Berkonteks Atap Masjid Agung Jawa Tengah Berbantuan Video. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4272>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hartono, H., & Nursyahidah, F. (2021). Supporting 7th Grade Students' Understanding of Angles using Central Java Traditional House. *Kreano. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2), 212–226. <https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.30541>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>
- Ilmi, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Software Ispring Suite Kelas XII*. 4(1), 11–19.
- Khoirunnisa, S., Sulhan, S., Kalsum, U., Timbu, D. L., Ngongo, O. B., & Ambarawati, M. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(2), 21–32. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i2.740>
- Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98–109. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1877>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- MZ, Z. A., & Muhandaz, R. (2019). Profil Kesulitan Belajar Matematika dan Self efficacy Matematis Siswa Sekolah Menengah di Riau. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i2.8254>
- Nugraha, A. N. C., & Muhtadi, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 16–31. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5201>
- Nursyahidah, F., & Albab, I. U. (2021). Learning Design on Surface Area and Volume of Cylinder Using Indonesian Ethno-mathematics of Traditional Cookie maker Assisted by GeoGebra. *Mathematics Teaching Research Journal*, 13(4), 79–98.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Puji Lestari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis I-Spring Suite 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.124>
- Rahayu, A. D., Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2019). Pengembangan Media E-Comic Dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (4th SENATIK)*, 234–245.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan Ispring di SMA Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>

- Ratnaningsih, N., Nuradriani, M., & Nurazizah, I. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran pada materi transformasi dengan berbantuan i-spring menggunakan pendekatan etnomatematika berbasis android. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(2), 32–42.
- Roza, M., & Maimunah, Y. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 5(1), 11–18.
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & I.R.N., O. O. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 52. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105–117. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.35028>
- Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 13–16. <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31454>
- Tjitradi, S. S., Ansori, H., & Kamaliyah, K. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Interaktif Berbasis Hots Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Powerpoint Ispring. *Jurmadikta*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v2i2.1425>
- Valda, R. E., Sakinah, N. L., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Pada Materi Lingkaran Kelas VI di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1504. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9195>
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 76, 128–134.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4), 240–247. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336>
- Zayyadi, M., Jalan, A., Panglegur, R., & Pamekasan, K. M. (n.d.). *Eksplorasi Etnomatematika pada Batik Madura*.

Rev Artikel Hasna

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Pasundan University Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
3	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Tanjungpura Student Paper	1%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Pakuan Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%

9

Submitted to Universiti Teknologi Petronas

Student Paper

<1 %

10

Submitted to Program Pascasarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

<1 %

11

Submitted to Universitas Negeri Surabaya

The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

12

Submitted to Udayana University

Student Paper

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On