

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Melayu Serdang Bedagai Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas IV SD

Ira Fauziah Irawan¹, Sukmawarti², Firmansyah³

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

email: *irafauziahirawan@umnaw.ac.id, sukmawarti@umnaw.ac.id, firfansyah@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan bahan ajar berbasis budaya melayu serdang bedagai dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar di kelas IV SD. peneliti Research and Development (R&D). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran. Adapun objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang layak digunakan pada proses pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV. Hasil validasi akhir dari ahli materi didapatkan skor sebesar 85. Dari ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 87,6 dan dari ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 89. Rata-rata dari penilaian ketiga ahli didapatkan skor sebesar 87,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Budaya Melayu, Pemahaman Konsep

Abstract

The purpose of this research is to determine the development and feasibility of teaching materials based on Serdang Bedagai Malay culture in increasing understanding of the concept of flat shapes in class IV elementary school. Research and Development (R&D) researchers. The test subjects in this research were material experts, teaching materials experts, and learning experts. The object of this research is flat-shape teaching materials based on Malay culture which are suitable for use in the flat-shape material mathematics learning process in class IV. The final validation results from material experts obtained a score of 85. From learning experts obtained a score of 87.6 and from learning experts a score of 89. The average of the assessments of the three experts obtained a score of 87.2. From this score it can be said that the flat-rise teaching materials based on Malay culture that were developed are "very suitable" for use in the learning process.

Keywords: Teaching Materials, Malay Culture, Understanding Concepts

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mendapatkan ilmu pengetahuan. Manusia menempuh pendidikan di berbagai jenjang yang disesuaikan dengan kemampuan berpikirnya. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang

kehidupan di masa yang akan datang, (Sukmawarti, 2022).

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju Kearsah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih

tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.

Pada proses pendidikan, kita mengenal istilah pembelajaran. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai, (Sukmawati dkk,2022).

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya yaitu pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualitas guru dalam bentuk Guru Pembelajar, dan berbagai hal lainnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran diantaranya yaitu menciptakan suasana belajar yang baik, menciptakan pembelajaran berdasarkan pendekatan kebiasaan dan kesenangan mereka dalam belajar, sehingga mereka menjadi bersemangat dan senang dan mengikuti sepenuhnya dan seutuhnya pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam mewujudkan hal tersebut maka perlu dilakukannya pembaharuan kurikulum sesuai dengan kemajuan zaman

dan teknologi. Dikarenakan, apabila tidak dilakukan suatu pembaharuan maka akan membuat proses pembelajaran dan pendidikan di Indonesia akan mengalami keterlambatan dengan pendidikan negara lain.

Kurikulum adalah penyusunan pengalaman yang digunakan guru sebagai proses untuk membimbing anak didiknya menuju kedewasaan, (Caswell dan Campbell,2021). Dalam kurikulum merdeka belajar membebaskan guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan. Kompetensi pedagogis saat ini juga menuntut guru untuk mampu memodelkan dan melaksanakan proses pembelajaran. Guru juga diberikan amanah sebagai penggerak untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan menindaklanjuti evaluasi tersebut, (Sutrisno,2022). Konsep belajar yang aktif, inovatif dan nyaman harus mampu mewujudkan siswa sesuai dengan kebutuhan zaman terutama di era sekarang ini, (Ariga,2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi, (Kemendikbud,2022).

Matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya

matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya matematika merupakan suatu pembelajaran yang menuntun untuk berpikir logis dan kritis serta mengemukakan gagasan atau pendapat sehingga dapat di aplikasikan ke dalam kemampuan pemecahan suatu masalah, (Rohmah,2021). Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan mengamati proses dalam menemukan jawaban berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah, yakni memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, memecahkan masalah, dan mengecek ulang, (Havill,2020).

Salah satu materi pada pelajaran matematika yang dipelajari sekolah dasar adalah geometri bangun datar. Geometri bangun datar merupakan bentuk geometri yang terdiri dari dua dimensi, yaitu panjang dan lebar, tidak memiliki volume tetapi memiliki luas, (Luthfiyanti dan Sukmawarti,2022). Geometri merupakan materi penting dalam pembelajaran matematika, (Syahputra dan Yus,2020). Dalam geometri, kemampuan spasial tidak hanya kemampuan yang harus dikuasai siswa agar dapat lebih memahami konsep spasial, tetapi kemampuan spasial itu sendiri secara

tidak langsung mempengaruhi hasil belajar matematika secara keseluruhan (Wijaya, Ying, dan Suan, 2020).

Pembelajaran matematika sekolah dasar di Indonesia dapat dikatakan masih kurang. Dari hasil penelitian tim *Programme of International Student Assessment (PISA)* tahun 2018, menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 72 dari 78 negara dan hal itu menunjukkan terjadinya penurunan. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA, menunjukkan bahwa Indonesia berada pada kategori yang masih banyak perlu perbaikan dalam pembelajaran matematika.

Saat ini banyak ditemukan fakta bahwa konotasi matematika cenderung kurang disukai siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran matematika. Siswa beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami. Dari observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri No 104309 Pematang Cermi, tampak para siswa sangat pasif ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. Siswa kurang memiliki minat dan motivasi ketika mengikuti proses pembelajaran. Peneliti berpendapat hal ini dikarenakan perspektif siswa yang kurang menyukai matematika terhadap proses pembelajaran matematika, sehingga merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran matematika masih hanya sebatas menggunakan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV juga ditemukan permasalahan ketika proses pembelajaran berlangsung, khususnya pembelajaran matematika. Menurut guru kelas IV SD Negeri No 104309 Pematang Cermi siswa kurang fokus memperhatikan materi yang dijelaskan. Proses pembelajaran tidak berlangsung interaktif antara guru dan siswa dikarenakan siswa sibuk dengan aktifitasnya sendiri. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas karena tidak memahami konsep dasar bangun datar. Banyak dari siswa yang tidak membawa buku pelajarannya dan ada juga siswa yang menggambar buku pelajarannya disela guru menyampaikan materi Pelajaran dan materi yang disampaikan hanya yang terdapat pada buku paket siswa.

Perlu upaya dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa, serta perangkat pembelajaran yang mendukung, (Alvariani dan Sukmawarti,2022). Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat, Guru harusnya dapat melakukan inovasi-inovasi agar penilaian siswa terhadap matematika dapat berubah. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan

dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Dengan kecanggihan teknologi yang ada pada saat ini, guru dapat membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga minat dan motivasi siswa dapat tumbuh ketika mengikuti proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa.

Bahan ajar adalah kumpulan beberapa informasi yang disusun secara sistematis menjadi sebuah buku, (Yuningsih dalam Sakhi, dkk, 2021). Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru. Ada banyak ragam dari bahan ajar. Namun bahan ajar yang dapat berperan maksimal dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa ataupun bahan ajar yang dipadukan dengan budaya-budaya dalam pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk menumbuhkan minat, motivasi serta rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran yang baik dapat terjadi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu pengajaran budaya melalui bahan ajar dapat menjadi sarana pembelajaran pengenalan dan menanam nilai budaya tersebut serta menjadikan ketertarikan tersendiri pada siswa. Melalui bahan ajar berbasis budaya melayu khususnya melayu serdang bedagai dapat memuat dalam

kebudayaan melayu seperti ketakwaan kepada Tuhan, ketaatan kepada orang tua, persatuan dan kesatuan serta gotong royong, sifat malu, sifat tahu diri, sifat amanah, sifat rendah hati dan lain-lain. Kesemuanya itu merupakan identitas budaya melayu yang harus dijunjung tinggi. Sebagai bentuk identitas budaya yang dimiliki masyarakat melayu serdang bedagai.

Dengan adanya bahan ajar berbasis budaya melayu serdang bedagai, peneliti berpendapat bahwa proses pembelajaran matematika yang berlangsung akan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis budaya melayu serdang bedagai dinilai dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga akan terjalin suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif antar guru dan siswa. Peneliti menilai bahwa penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran sangat penting peranannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2019:394) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode

yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran. Adapun objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang layak digunakan pada proses pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV.

Analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap pada prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan, yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar berbasis masalah yang dikembangkan dengan cara melakukan validasi ke beberapa ahli, seperti ahli materi, ahli bahan ajar dan ahli pembelajaran. Berikut beberapa yang validasi yang dilakukan

untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis masalah yang dikembangkan:

1. Validasi Ahli Materi

Dari penilaian validator ahli materi, didapatkan skor 69 dengan nilai rata-rata 3,45 terhadap materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan.

Dari hasil penilaian validator ahli materi, didapatkan skor sebesar 69 pada kelayakan materi bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Namun validator ahli materi memberikan catatan revisi, yaitu agar peneliti menambahkan kunci jawaban, bahan ajar yang dikembangkan.

Mendapatkan catatan revisi dari validator ahli, peneliti kemudian mengerjakan catatan revisi tersebut dan menambahkan kunci jawaban pada bahan ajar yang dikembangkan.

Setelah dilakukan revisi, didapatkan skor 85 dengan nilai rata-rata 4,25 terhadap materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan.

Dari hasil penilaian validator ahli materi, didapatkan skor sebesar 85 pada kelayakan materi bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya

melayu yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Bahan Ajar

Dari hasil penilaian validator ahli bahan ajar, didapatkan skor sebesar 78 pada kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Namun validator ahli bahan ajar memberikan catatan revisi, yaitu agar desain setiap latar itu sama agar bahan ajar tampak lebih senada dan menyesuaikan logo universitas agar tampak lebih sesuai.

Setelah dilakukan revisi, didapatkan total skor 79 dengan nilai rata-rata 4,38 terhadap bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari hasil penilaian validator ahli bahan ajar, didapatkan skor sebesar 87,6 pada kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Dari penilaian validator ahli pembelajaran, didapatkan total skor 89 dengan nilai rata-rata 4,45 terhadap bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari hasil penilaian validator ahli pembelajaran, didapatkan skor sebesar

89 pada kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk bahan ajar bangun datar berbasis masalah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* dan (5) *Evaluation*.

Pengembangan bahan ajar ini bermula dari temuan observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri No 104309 Pematang Cermat. Dari temuan observasi didapati permasalahan pada proses pembelajaran matematika di kelas IV, khususnya pada materi bangun datar. Berangkat dari temuan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV.

Pengembangan bahan ajar dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis kebutuhan bahan ajar dan menganalisis kurikulum. Dari analisis kebutuhan siswa yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV kelas IV SD Negeri No 104309 Pematang Cermat membutuhkan suatu bahan ajar sebagai alat

pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran.

Dari analisis kebutuhan bahan ajar, dibutuhkan adanya sebuah bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan dari analisis kebutuhan kurikulum diketahui bahwa materi yang dipelajari siswa adalah materi bangun datar. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu. Setelah peneliti mendapatkan hasil dari tahap analisis, peneliti melanjutkan pada tahap *Design* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti mulai menyusun materi bahan ajar yang akan dikembangkan dan mendesain cover bahan ajar yang dikembangkan. Peneliti menggunakan beberapa *software* pada computer, seperti *canva*.

Langkah selanjutnya peneliti mencetak *cover* (sampul) bahan ajar menggunakan kertas foto berukuran A4 dengan ketebalan 230gr dan mencetak bagian isi dengan kertas *Art Paper* berukuran A4. Kemudian bahan ajar dijilid hingga membentuk sebuah buku agar mudah untuk dibawa dan digunakan pada proses pembelajaran.

Setelah bahan ajar berbasis bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan selesai, langkah selanjutnya adalah memvalidasi bahan ajar yang dikembangkan pada beberapa validator ahli, yaitu validator ahli materi, ahli bahanajar dan ahli pembelajaran. Penilaian pertama dari Validator ahli materi didapatkan skor sebesar 69 pada validasi pertama. Menyesuaikan dari

skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan sudah “Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Namun validator ahli memberikan catatan revisi agar peneliti menambahkan kunci jawaban, pada bahan ajar di kembangkan.

Setelah dilakukan revisi, hasil dari validasi ke dua didapatkan skor sebesar 85. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah ”Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Penilaian selanjutnya adalah dari validator ahli bahan ajar. Skor penilaian yang didapatkan, yaitu 78. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan “Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Namun validator ahli memberikan catatan revisi agar peneliti merubah desain latar bahan ajar. Setelah desain latar diubah, peneliti kembali melakukan validasi dan dari validasi tersebut didapatkan skor sebesar 87,6. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket, dapat dikatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Penilaian kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang terakhir dilakukan oleh seorang guru kelas IV selaku ahli pembelajaran. Dari hasil penilaian yang

dilakukan didapatkan skor sebesar 89. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket, dapat dikatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi bahan ajara. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implemetasi produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Validasi produk oleh para ahli yang terdiri ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba produk meliputi: (a) uji coba dengan jumlah responden sebanyak 17 (tujuh belas) orang siswa kelas IV SD Negeri No 104309 Pematang Cermai, dari ketujuh belas siswa tersebut terdapat 14 siwa dengan hasil belajar tinggi, 2 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 1 orang siswa dengan hasil belajar rendah. Hasil belajar siswa dilihat pada daftar nilai yang dimiliki oleh guru kelas IV. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap V *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan

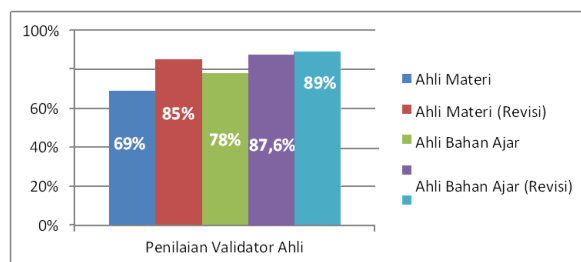
melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan bahan ajar ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

Setelah dilakukan revisi, didapatkan skor 85 dengan nilai rata-rata 4,25 terhadap materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan.

Dari hasil penilaian validator ahli materi, didapatkan skor sebesar 85 pada kelayakan materi bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa materi pada bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Setelah dilakukan revisi, didapatkan total skor 79 dengan nilai rata-rata 4,38 terhadap bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan. Dari hasil penilaian validator ahli bahan ajar, didapatkan skor sebesar 87,6 pada kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan. Dari skor tersebut diketahui bahwa bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Adapun hasil penilaian dari ketiga validator ahli yang menilai kelayakan bahan ajar bangun datar berbasis masalah yang dikembangkan dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1 Diagram Persentase Hasil Penilaian Validator Ahli

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap ke-5, Peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain: Produk yang dikembangkan berupa sebuah bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu di kelas IV SD. Bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan berisi pelajaran matematika materi bangun datar dengan menyajikan unsur budaya melayu di dalamnya. Hasil validasi akhir dari ahli materi didapatkan skor sebesar 85. Dari ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 87,6 dan dari ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 89. Rata-rata dari penilaian ketiga ahli didapatkan skor sebesar 87,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis budaya melayu yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afrilianasari, Fisa. 2014. *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi Mata Pelajaran*

- Seni Rupa Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smpn 6 Magelang*. Universitas Negeri Padang. Skripsi. Program Studi Pendidikan SeniRupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Akani, Omiko. 2016. *An Evaluation of Classroom Experiences of Basic Science Teachers in Secondary Schools in Ebonyi State of Nigeria*. British Journal of Education Vol.4, No.1, pp. 64-76.
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- B.P Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Fitri Erning Kurniawati. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak diMadrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Penelitian, Vol. 9, No. 2.
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.
- Ika Kurniawati. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar*. 2015. <http://sumberbelajar.belajar.kemendikbud.go.id>.
- Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata. Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Adiatama.
- Luthfiyanti, F. & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Langkat Pada Pembelajaran Bangun Geometri*. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 6(2), 61-68. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1140>.
- Maryati, I. dan Priatna, N. 2017. *Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika melalui Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Mosharafa*, 6 (3), 333-344.
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurlaeli. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Siswa Kelas XI SMA*. Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwoketo.
- Rahmawati, Marsigit. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.6, No. 6. Hal. 69-76.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Rusman. 2011. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada. Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmawarti, & Alvariani, N. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bebas Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 6(2), 43-51. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1133>
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.