

Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Etnomatematika Sebagai Penunjang Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar

Nirmala Rahmah^{1*}, Doni Septu Marsa Ibrahim¹, Muh. Yazid¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

*Corresponding Author: nirmalarahmah121@gmail.com

Article History

Received: July 17th, 2023

Revised: August 22th, 2023

Accepted: October 12th, 2023

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. Jenis penelitian menggunakan desain penelitian pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah siswa 25 peserta didik. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli materi lembar validasi ahli media dan angket respon peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 83 berada pada rentang skor $X > 82,8$ dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji validasi ahli media dengan jumlah skor sebesar 65 berada pada rentang skor $X > 63$ dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil dari angket respon peserta didik yang dilakukan pada saat uji coba lapangan memperoleh skor 1530 dengan rata-rata sebesar 61,2. Hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik baik terhadap penggunaan cerita bergambar berbasis etnomatematika dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 4 Menceh kec. Sakra Timur.

Keywords: Etnomatematika, Literasi & Numerasi, Pengembangan Cerita Bergambar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek universal yang harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya. Kehidupan akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Pendidikan merupakan salah satu item penting dalam kehidupan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Melalui Pendidikan juga dapat mengenal kebudayaan. Pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, karena antara pendidikan dan budaya terdapat hubungan yang erat sehingga dalam penyelenggaraannya, khususnya dalam dunia Pendidikan formal perlu mendapatkan perhatian mendalam karena sangat penting untuk menerapkan pendidikan berbasis budaya lokal supaya tujuan pendidikan nasional tercapai.

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu proses Pendidikan yang penting dalam perkembangan peserta didik. Pendidikan mengajarkan kepada peserta didik untuk memperoleh semua ilmu pengetahuan termasuk pendidikan tentang budaya lokal dilingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik. Guru dapat memperkenalkan budaya lokal melalui proses

pembelajaran di kelas seperti memberikan materi pelajaran yang terintegrasi dengan budaya lokal melalui mata pelajaran matematika.

Salah satu pembelajaran yang dapat menjadi jembatan antara budaya dan pendidikan khususnya matematika adalah Etnomatematika. Sebagaimana dikemukakan oleh D'Ambrosio (Zaenuri, Dwiyantri & Suyitno, 2018: 8) bahwa etnomatematika berasal dari dua kata yaitu *etno* dan matematika. *Etno* berarti seluruh hal yang membentuk identitas budaya suatu kelompok, yaitu bahasa, kode, nilai-nilai, jargon, keyakinan, makanan, pakaian, kebiasaan, dan sifat-sifat fisik. Sedangkan matematika meliputi pandangan yang luas tentang aritmatika, mengklasifikasikan, mengurutkan, menyimpulkan dan *modeling*.

Etnomatematika dalam pembelajaran matematika merupakan suatu pendekatan yang memotivasi peserta didik dalam mempelajari matematika dengan memasukkan dan mengkaitkan materi matematika ke dalam contoh-contoh model konkret yang sesuai dengan pokok bahasan kehidupan sehari-hari, dengan budaya yang ada, dengan praktik budaya atau yang sudah ada (Zaenuri, Dwiyantri & Suyitno: 9-10). Berdasarkan kondisi yang ada di lapangan terkait dengan perkembangan zaman, saat ini peserta didik sudah mulai tergerus oleh

perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga peserta didik lebih suka bermain *game*, sehingga peserta didik kurang motivasi dalam melakukan literasi dan numerasi.

Literasi dan numerasi adalah kompetensi yang sifatnya general dan mendasar. Literasi dan numerasi berkaitan dengan kemampuan berfikir tentang dan dengan bahasa serta matematika diperlukan dalam berbagai konteks, baik personal, sosial, maupun profesional. Secara sederhana literasi tidak hanya kemampuan membaca, tetapi kemampuan menganalisis suatu bacaan, dan memahami konsep dibalik tulisan tersebut. Sedangkan numerasi berarti kemampuan menganalisis menggunakan angka. Dengan demikian, pengupayaan pembelajaran menggunakan pendekatan budaya lokal yang terintegrasi dengan matematika dalam buku cerita bergambar sangatlah baik sebagai upaya pengenalan budaya lokal dan menjadi ekspansi kebudayaan.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka beriringan pula dengan konsep literasi dan numerasi menjadi multiliterasi dan multinumerasi. Berdasarkan konsep tersebut, maka dapat diketahui bahwa saat ini pandangan tentang literasi dan numerasi dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang bidang studi atau mata pelajaran. Namun, secara sederhana literasi biasanya erat kaitannya dengan aktivitas membaca dan berhitung. Membaca merupakan suatu aktivitas menggali informasi dari sebuah sajian tulisan, sedangkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya).

Dalam penggunaan cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar dan dikaitkan dengan budaya lokal. Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi. Melalui cerita bergambar, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran tentang materi geometri. Sehingga, cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada kelas IV dengan materi geometri.

Mengacu pada konsep tersebut, implementasi literasi dan numerasi di Sekolah Dasar perlu terus ditingkatkan, salah satunya melalui kegiatan membaca dan berhitung. Sejalan dengan hal itu, maka penulis membuat suatu cerita bergambar berbasis etnomatematika yang dalam konsep pemikiran peserta didik adalah hanya sebatas cerita dan hitung-hitungan saja tetapi melalui literasi dapat ditambahkan bacaan-bacaan yang berbasis budaya lokal sehingga terdapat nilai-nilai budaya lokal yang ada pada daerah peserta didik dan dapat terus dilestarikan. Sekolah tidak hanya membiasakan peserta didiknya untuk hanya membaca pengetahuan umum saja tetapi sekolah dapat mengenalkan bahkan dapat melestarikan budaya lokal daerah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tanggal 3 November 2022 dengan narasumber yang berinisial ZE, pelaksanaan literasi di SDN 4 Menceh berjalan dengan kondusif. Sumber bacaan yang digunakan berupa buku-buku paket dan buku pelajaran lainnya yang didapatkan dari berbagai sumber baik dari anggaran dana Pemerintah Daerah dan Depag (Departemen Agama). Pelaksanaan literasi membaca rutin dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis yang berlokasi di halaman sekolah selama 30 menit mulai dari jam 07:00-07:30 sedangkan pada hari lain (Senin, Rabu, Jum'at dan Sabtu) kegiatan literasi dilaksanakan selama 15 sebelum proses pembelajaran, hari Senin melakukan upacara bendera, hari Rabu dan Sabtu melakukan kegiatan senam pagi dan hari Jum'at melaksanakan imtak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada saat melakukan observasi tersebut, maka peneliti menemukan kurang bervariasi sumber bacaan yang ada. Minat membaca peserta didik dapat dipicu oleh variasi dari bahan bacaan yang ada. Tidak hanya buku paket dan pelajaran saja, namun dibutuhkan juga buku-buku cerita yang menarik dan memiliki unsur edukasi bagi peserta didik. Kondisi riil yang ada di sekolah bahwa sumber bacaan yang digunakan adalah buku-buku pelajaran seperti paket tematik dan sebagainya. Kemudian dari segi kesesuaian budaya lokal maupun kebiasaan dengan lingkungan peserta didik tentu masih kurang nyata, karena buku-buku yang tersedia lebih banyak disusun oleh penerbit yang mayoritas tinggal di kota besar. Sehingga, relevansi buku bacaan dengan nilai-nilai dan kehidupan nyata disekitar peserta didik masih sangat jauh.

Sehingga, dibutuhkan tersedianya bahan bacaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, supaya dapat ditiru dan diimplementasikan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan masalah tersebut membuat peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah cerita bergambar berbasis etnomatematika pada materi geometri kelas IV di SDN 4 Menceh kec. Sakra Timur, untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait materi geometri sekaligus memberikan pengenalan budaya lokal yang ada. Buku cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang ditulis dengan gaya Bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar dan menjadi satu kesatuan. Cerita yang disajikan dalam cerita bergambar adalah hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pesan yang terkandung dalam cerita dapat dicerna dengan sempurna oleh peserta didik apalagi dengan adanya bantuan gambar yang dapat membuat imajinasi peserta didik meningkat. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan penyediaan bahan ajar penunjang. Menurut Hamzah (2019: 55) penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berangkat dari analisis kebutuhan untuk mempermudah dan mempermudah (efektif dan efisien). Sehingga hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai solusi penyediaan bahan ajar dan bacaan yang relevan. Oleh karena itu, penelitian pengembangan awal di SDN 4 Menceh kec. Sakra Timur sebagai inisiatif untuk mengembangkan bahan-bahan bacaan karya sendiri.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Model

pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup analisis, desain/perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Setelah produk pengembangan cerita bergambar berbasis etnomatematika divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli maka selanjutnya cerita bergambar berbasis etnomatematika pada materi geometri diuji cobakan pada peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 4 Menceh tahun ajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket). Instrumen pada penelitian ini terdiri dari: (1) Lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media. (2) Angket respon peserta didik.

Teknik analisis data diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang dikumpulkan peneliti berupa hasil tanggapan dari kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli media, serta respon peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk berupa cerita bergambar berbasis etnomatematika. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (*skala likert*) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017: 238).

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > xi + 1,8 Sbi$	Sangat Baik
B	$xi + 0,6 Sbi < X \leq xi + 1,8 Sbi$	Baik
C	$xi - 0,6 Sbi < X \leq xi + 0,6 Sbi$	Cukup
D	$xi - 1,8 Sbi < X \leq xi - 0,6 Sbi$	Kurang Baik
E	$X < xi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

Eko Putro Widoyoko (2017).

Keterangan:

Xi (Re rata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar.

Hasil Penelitian

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan dengan melakukan penyebaran angket respon peserta didik. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Data Hasil Validasi Ahli

(a) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan lembar validasi ahli materi diketahui bahwa ada 3 aspek yang dikembangkan menjadi 18 butir indikator pertanyaan yang harus diisi oleh validator ahli materi. Ketiga aspek tersebut meliputi kesesuaian isi materi, bahasa yang digunakan dalam cerita bergambar dan budaya. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala lima (*skala likert*). Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu: $X > 82,8$ (Sangat Baik), $63,6 < X \leq 82,8$ (Baik), $44,4 < X \leq 63,6$ (Cukup Baik), $25,2 < X \leq 44,4$ (Kurang Baik), $X < 25,2$ (Sangat Kurang). Adapun hasil analisis validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Perolehan Skor Validasi Ahli Materi

Jumlah Skor	Rata-Rata	Rentang Skor	Kategori
83	4.61	$\frac{X > 82,8}{83 > 82,8}$	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian.

(b) Validasi Ahli Media

Berdasarkan lembar validasi ahli media diketahui bahwa ada 4 aspek yang dikembangkan menjadi 15 butir indikator pertanyaan yang harus diisi oleh validator ahli media. Keempat aspek tersebut meliputi bahan produk, tampilan/desain, desain isi dan penyajian. Skor yang diperoleh

kemudian dianalisis menggunakan skala lima (*skala likert*). Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu: $X > 63$ (Sangat Baik), $51 < X \leq 63$ (Baik), $39 < X \leq 51$ (Cukup Baik), $27 < X \leq 39$ (Kurang Baik), $X < 27$ (Sangat Kurang). Adapun hasil analisis validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Perolehan Skor Validasi Ahli Media

Jumlah Skor	Rata-Rata	Rentang Skor	Kategori
65	4.33	$\frac{X > 63}{65 > 63}$	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian.

Data Uji Coba Lapangan

Data uji coba lapangan diperoleh dari respon peserta didik dengan mengajukan beberapa pernyataan kepada peserta didik. Pertanyaan diajukan berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan buku cerita bergambar berbasis etnomatematika dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas. Angket respon peserta didik terdiri dari 15 komponen pernyataan dengan alternative jawaban menggunakan skala lima (*skala likert*) dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak

Setuju (STS). Penyebaran angket dilaksanakan kepada peserta didik kelas IV di SDN 4 Menceh Kec. Sakra Timur. Lembar angket tersebut diberikan kepada 25 peserta didik kelas IV.

Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut didapat respon positif dengan rata-rata pengisian mendapat kategori baik dan sangat baik. Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu: $X > 63$ (Sangat Baik), $51 < X \leq 63$ (Baik), $39 < X \leq 51$ (Cukup Baik), $27 < X \leq 39$ (Kurang Baik), $X < 27$ (Sangat Kurang). Hasil analisis respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4. Perolehan Skor Angket Respon Peserta Didik

Jumlah Skor	Skor Maks. Ideal	Skor Min. Ideal	Rentang Skor	Kategori
61,2	75	15	$51 < X \leq 63$	Baik
			$51 < 61,2 \leq 63$	

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. Prosedur model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut akan dijelaskan tentang hasil yang didapatkan setelah melakukan pengembangan terhadap buku cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi pada materi geometri kelas IV di SDN 4 Menceh Kec. Sakra Timur, antara lain:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait produk yang akan dikembangkan peneliti. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara guru mengenai bahan ajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 4 Menceh Kec. Sakra Timur. (1) hasil analisis sarana penunjang yang ada di SDN 4 Menceh adalah peneliti menemukan belum terdapat buku khususnya pada mata pelajaran matematika yang berbasis etnomatematika terutama yang berkaitan dengan budaya yang ada disekitar tempat tinggal peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV di SDN 4 Menceh, peneliti mendapatkan informasi bahwa bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika masih terbatas. Guru hanya menggunakan buku ajar seperti buku siswa dan buku KTSP, sedangkan untuk penunjang bahan ajar masih kurang sehingga guru lebih banyak menggunakan buku yang disediakan dari pemerintah. (2) bahan bacaan yang tersedia di sekolah lebih banyak disusun oleh penerbit yang mayoritas tinggal dikota besar. Sehingga, relevansi buku bacaan dengan budaya yang ada dilingkungan tempat tinggal peserta didik masih sangat jauh. Oleh karena itu,

dibutuhkan tersedianya bahan bacaan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, supaya dapat dikembangkan dan dilestarikan serta menjadi warisan budaya.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah perencanaan (*design*), adapun beberapa hal yang sudah direncanakan oleh peneliti yaitu: (1) cerita bergambar berbasis etnomatematika dirancang peneliti berdasarkan kebutuhan peserta didik sebagai sasaran penggunaan produk. Oleh karena itu, peneliti mengambil materi geometri pada materi kelas IV sekolah dasar yang diintegrasikan kedalam buku cerita bergambar yang dikembangkan. Peneliti mengambil materi geometri kelas IV dengan mengambil dua bab pokok bahasan. Bab pertama membahas materi segi banyak dan bab kedua membahas materi keliling dan luas bangun datar yang dituangkan kedalam cerita bergambar berbasis etnomatematika. (2) cerita bergambar dibuat berdasarkan kompetensi dasar 3.1: Membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan, 3.2: Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga, 4.1: Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, 4.2: Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. (3) Pengumpulan sumber materi yang dibutuhkan dalam membuat cerita bergambar seperti ilustrasi gambar budaya daerah disekitar tempat tinggal peserta didik diambil dari dokumentasi peneliti dan internet. Adapun sarana penunjang yang digunakan peneliti dalam proses pembuatan cerita bergambar yaitu alat untuk mendesain cerita bergambar tersebut menggunakan Canva.

Tahap Pengembangan (*Development*)

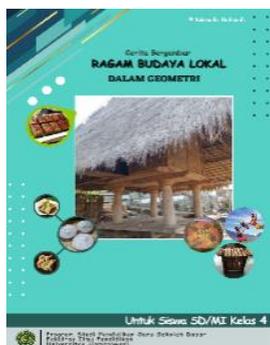
Tahap pengembangan (*development*) adalah proses merealisasikan desain rancangan produk dan instrument penilaian yang dibutuhkan. Tahap ini terdiri dari tahap

pembuatan produk dan validasi ahli atau penilaian produk.

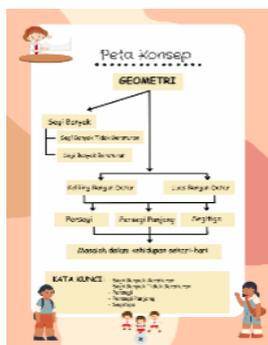
(1) Pembuatan Produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan cerita bergambar berbasis etnomatematika, sesuai dengan spesifikasi produk yang telah

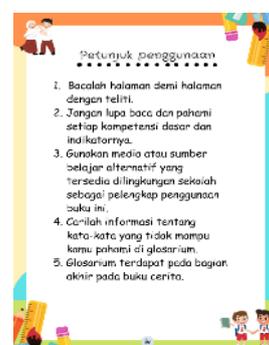
dibuat. Pada tahap ini peneliti juga melakukan pembuatan cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, peta konsep dan lain-lain menggunakan canva.



Gambar 1. Desain Cover Depan



Gambar 2. Peta Konsep



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan

(2) Validasi Ahli

Penilaian atau validasi kemudian dilakukan setelah produk buku cerita bergambar berbasis etnomatematika selesai dibuat. Validasi produk dibuat oleh dua tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini dilakukan untuk memperoleh penilaian dan analisis mendalam mengenai buku cerita yang dibuat peneliti. Lembar validasi dibuat dengan skala lima (*skala likert*) serta memuat saran dan masukan untuk perbaikan produk yang dikembangkan peneliti.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan bahan ajar yang telah dibuat peneliti, artinya produk yang sudah layak digunakan selanjutnya dapat di uji cobakan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Produk tersebut diuji cobakan kepada 24 peserta didik kelas IV di SDN 4 Menceh Kec. Sakra Timur pada tanggal 07 - 22 juni 2023. Setelah uji coba diakhir pertemuan, peserta didik diberikan angket respon yang terdiri dari 15 komponen. Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut didapatkan respon positif dengan rata-rata pengisian mendapat kategori baik dan sangat baik.

Tahap Evauasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan pengisian angket oleh peserta didik maka produk berupa cerita bergambar berbasis

etnomatematika yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan efektif digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini untuk mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar yang valid dan praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian tim ahli materi berdasarkan hasil analisis skala lima menghasilkan jumlah skor aktual 83 yang berada pada rentang skor $X > 82,8$ atau $83 > 82,8$ dengan kategori "Sangat Baik", adapun penilaian dari tim ahli media yang dianalisis menggunakan skala lima menghasilkan jumlah skor aktual 65 yang berada pada rentang skor $X > 63$ atau $65 > 63$ dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 1530 dengan rata-rata sebesar 61,2 sehingga menunjukkan bahwa respon

peserta didik bahan ajar yang dikembangkan peneliti mendapat respon yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah sabar membimbing dan senantiasa memberi arahan sampai saat ini. Terima kasih saya ucapkan kepada kepala sekolah dan staf guru SDN 4 Menceh kec. Sakra Timur yang telah memberikan saya izin untuk melakukan observasi dan penelitian. Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah memberi do'a dan dukungan dalam penyusunan penelitian ini terutama untuk keluarga, guru-guru, sahabat dan teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 di kampus tercinta Universitas Hamzanwadi.

REFERENSI

- Aulani, M. (2020). *Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Sebagai Penunjang Literasi Di SDN 3 Teros Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi. Selong: Universitas Hamzanwadi.
- Ayuningtyas, Annis & Dafid (2019). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis etnomatematika kraton Yogyakarta. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(1), halaman 11-19.
<http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1630>
- Banny & Dewi (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Batu bara, H., H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *JPSD*. 1(4), 15-29.
<http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2965>
- Ermawanti, E. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Geometri Sekolah Dasar*. Skripsi. Selong: Universitas Hamzanwadi.
- Evilina, D. (2019). *Asyiknya Belajar Bngun Datar dan Bangun Ruang*. Semarang: Alprin.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogic*. 5(1), halaman 100-108.
<https://doi.org/10.33650/pjp.v5i1.226>
- Fauzi A., et al. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi budaya sasak sebagai sumber belajar matematika sekolah dasar. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*. Volume 5, halaman 1-13.
<https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.1-13>
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Numerasi Abadi.
- Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian & pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Numerasi Abadi.
- Handayani, P. (2021). *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD*. Bangka Belitung: Guepedia.
- Hardiansyah, F. dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Irawan, A., Lestari M., & Rahayu W. (2022). *Konsep Etnomatematika Batik Tradisional Jawa Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Islam Malang.
- Izzudin. M. & dkk. (2020). *Geometri Datar dan Ruang*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Kokasih (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT bumi aksara.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardati, A. & Mukti S. (2019). *Modul 1 Bangun Datar Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Nana (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: lakaisha.
- Nuryadi, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berorientasi Pada Kemampuan Numerasi*. Yogyakarta: K-Media.
- Panggabean, S. & dkk. (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Priatna, Nanang, & Yuliyardi, Ricki (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Rohmah, S.N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PT Intan Perwira.

- Sa'adah, R.N. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) kajian teoritis dan aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saefudin, A. A. (2017). *Keajaiban Segitiga Siku-Siku*. Yogyakarta: PT. Intan Perwira.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supatminingsih, T. & dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Tariana, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*. 2(2), 141-152.
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>
- Unaenah, E. dkk. (2020). Teori Bruner Pada Konsep Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan ilmu sosial*. 2 (2), 327-349.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/840/577>
- Wardani, B.D.R. (2021). *Pengembangan modul matematika berbasis kearifan lokal sebagai penunjang literasi kelas IV SDN 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi. Selong: Universitas Hamzanwadi.
- Widoyoko, E.P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari & Meita (2021). Lembar kerja peserta didik kelas V pada materi geometri berbasis etnomatematika. *Jurnal inovasi Pendidikan matematika*. 4(1), 73-8.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i1.6496>
- Zaenuri, Dwiyantri, N., & Suyitno, A. (2018). *Pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika*. Semarang: Unnes Press.