

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hadirnya revolusi industri 4.0, dunia pendidikan menuntut harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini dunia pendidikan mulai menerapkan pembelajaran Abad 21 yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pembelajaran.¹ Media pembelajaran merupakan jenis media yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dengan tujuan pengetahuan. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan, kompetensi dan pemahaman, media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan hasil yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku siswa. Di era digital ini media pembelajaran yang tepat dapat menyampaikan materi dan akan memberikan hasil yang baik serta peserta didik dan guru harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran.²

Di kelas 4 ini belum ada media pembelajaran yang mengarah pada kebudayaan lokal yang dekat dengan siswa dikarenakan guru kurang memperhatikan pentingnya pengenalan kebudayaan lokal kepada siswa, namun jika tidak dikenalkan untuk kedepannya akan sulit bagi media pembelajaran lokal untuk berkembang serta akan mengabaikan budaya

¹ Rr Pramesti Vidya Bhakti Eva, M Syarif Sumantri, dan Murni Winarsih, "Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar," 2020.

² Muhammad Hasan dkk., "Media pembelajaran," 2021.

lokal sebagai salah satu aspek pembelajaran yang penting, hal ini dapat menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk belajar kebudayaan lokal yang merupakan bagian penting dari identitas diri siswa dan lingkungan di sekitar mereka. Selain itu, media pembelajaran yang kurang mempertimbangkan kebudayaan lokal juga dapat membuat siswa sulit memahami konsep-konsep karena tidak ada relevansi dengan kehidupan mereka sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 di MIN 3 Kediri ditemui beberapa permasalahan diantaranya saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengeluh kepada guru pada saat guru menjelaskan mata pelajaran matematika sehingga siswa tidak bersemangat untuk mendengarkan penjelasan dari guru, kurangnya antusias siswa pada saat guru memberikan tanya jawab kepada siswa tentang mata pelajaran matematika tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga selama pembelajaran berlangsung terkesan monoton. Sehingga peneliti membuat media diorama rumah adat joglo yang berbasis etnomatematika untuk mengaitkan antara budaya lokal dengan matematika yang ada di kelas 4 tersebut.

Permasalahan tersebut solusi yang diberikan adalah bahwa penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang kurang maksimal. Media yang dikembangkan yaitu media diorama, media ini dilengkapi dengan rumah adat joglo salah satu situs yang ada di daerah Jawa Tengah sehingga siswa akan tertarik dan termotivasi untuk belajar budaya lokal dengan matematika, sehingga siswa akan lebih aktif dalam belajar tentang budaya lokal dengan matematika serta

terciptanya situasi pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu peneliti ingin mengajak siswa untuk mengenal budaya lokal rumah adat joglo sekaligus belajar matematika dengan mengembangkan media diorama berbasis etnomatematika ini. Media diorama yang berbasis etnomatematika ini dapat digunakan oleh guru sebagai metode alternatif untuk membantu siswa dalam memperbaiki dan memperhatikan budaya lokal agar dapat menjaga nilai-nilai budaya serta meningkatkan kreativitas dan kecerdasan siswa dalam mengeksplorasi kekayaan budaya lokal dengan baik. Media diorama merupakan media tiga dimensi yang dimaksudkan untuk memberikan wawasan tentang suasana atau situasi yang sebenarnya. Budaya lokal adalah budaya yang dimiliki oleh masyarakat yang menempati lokalitas atau daerah tertentu yang berbeda dari budaya yang dimiliki oleh masyarakat yang berada di tempat yang lain dan termasuk di dalam mengembangkan identitas budaya yang didasarkan pada hubungan komunitas dan keluarga mereka, termasuk agama, bahasa, adat istiadat, dan tradisi mereka³. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran matematika kelas 4 dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman secara nyata. Media diorama ini mempunyai kelebihan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran yaitu media diorama dibuat dari bahan yang mudah memberikan pengalaman langsung kepada siswa, bisa digunakan berulang-ulang dan mudah disimpan.⁴

³ Denis Desfriyati, Arfi Purnama Nur Indah, Tin Rustini, Muh.Husen Arifin, "Menanamkan Sikap Mencintai Budaya Lokal Di Era Globalisasi Pada Anak SD". *Journal Of Social Science and Education*, vol. 1 (2022): 47-54

⁴ Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah, dan Tiara Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang," *Nusantara* 3, no. 1 (2021): 48–62.

Media pembelajaran adalah suatu bentuk media yang dapat mendukung proses pembelajaran. *Assosiation of Education and Communication Technology* (AECT) media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan efektif sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.⁵

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pada saat proses belajar mengajar untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Pada proses pembelajaran penggunaan media sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini kualitas belajar siswa semakin meningkat, tidak hanya guru yang aktif melainkan siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas karena terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan tujuan yang diharapkan akan tercapai.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi.

⁵ Cecep Kustandi M.Pd dan Dr. Darmawan, M.Si, Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana, 306 halaman (2020)

⁶ Sri Sunarti, "Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba," *Jurnal Perspektif* 15, no. 1 (2022): 96–105.

Tujuan pengembangan media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Budaya dan matematika adalah dua hal yang sangat penting dan memiliki keterkaitan. Budaya menjadi suatu sistem yang mengatur hubungan antara manusia dan lingkungan mereka. Matematika, khususnya menjadi sebuah alat yang sangat berguna dalam mengelola sebuah budaya. Keterkaitan antara budaya dan matematika yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh semua orang, budaya tidak hanya sebuah hal bersifat kultural saja, tetapi juga sebuah hal bersifat teknis dan logistik yang harus dioptimalkan menggunakan matematika.

Menurut Gerdes etnomatematika merupakan matematika yang diterapkan oleh kelompok budaya tertentu, misalnya kelompok buruh atau petani, anak-anak dari kelas sosial, kelas-kelas profesional dan sebagainya.⁷ Etnomatematika sangat berguna dalam dunia pendidikan, menurut Zhang & Zhang etnomatematika juga digunakan dalam tujuan penelitian yang menghubungkan matematika dengan bidang sosial dan latar belakang budaya, khususnya penelitian ini menunjukkan bagaimana matematika dihasilkan, ditafsirkan, disebarkan dan dikhususkan dalam sistem budaya yang beragam. Etnomatematika adalah suatu metode yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan cara menghubungkan aktivitas atau budaya dilingkungan sekitar untuk membantu seseorang memahaminya dengan lebih mudah.⁸ Etnomatematika ini tumbuh dan berkembang dalam

⁷ Zaenuri Zaenuri dan Nurkaromah Dwidayanti, "Menggali etnomatematika: Matematika sebagai produk budaya," vol. 1, 2018, 471–76.

⁸ Sarwoedi Sarwoedi dkk., "Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 3, no. 2 (2018): 171–76.

masyarakat dan sesuai dengan kebudayaan lokal, dapat digunakan sebagai pusat proses pembelajaran dan metode pengajaran, meskipun masih relatif baru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, agar belajar lebih bermakna, guru harus terus mempelajari dan memperluas pengetahuan siswa dan membantu memadukan pengetahuan tersebut dengan pengetahuan baru yang diajarkan.⁹

Etnomatematika mengaitkan matematika dengan seni dan budaya lokal siswa dalam kehidupan sehari-hari, membantu siswa dalam memahami matematika dengan lebih baik. Dalam etnomatematika, kebiasaan masyarakat berdampak pada penerapan konsep matematika, menghasilkan hasil yang berbeda dan unik. Diharapkan dengan memasukkan elemen etnomatematika ke dalam pembelajaran matematika akan memberikan perspektif baru bahwa pendidikan matematika tidak hanya terbatas pada ruang kelas tetapi matematika dapat dipelajari oleh siswa dengan mengunjungi dunia luar dan berinteraksi dengan kebudayaan setempat. Objektif etnomatematika bersifat budaya yang mengandung konsep matematika pada suatu masyarakat tertentu, salah satunya yaitu rumah adat.¹⁰

Berdasarkan latar belakang diatas, maka upaya untuk membantu mengatasi permasalahan diatas dalam menyampaikan materi sejarah melalui media diorama. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengembangan

⁹ Antonius Rewatus dkk., “Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika pada materi segitiga dan segiempat,” *Jurnal cendekia: jurnal pendidikan matematika* 4, no. 2 (2020): 645–56.

¹⁰ Fitria Nur Kholisa, “Eksplorasi etnomatematika terhadap konsep geometri pada Rumah Joglo Pati,” *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2021): 196–214.

Media Diorama Rumah Adat Joglo Berbasis Etnomatematika Materi Geometri Untuk Siswa Kelas IV MIN 3 Kediri”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran diorama rumah adat joglo berbasis etnomatematika materi geometri untuk siswa kelas IV MIN 3 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media diorama rumah adat joglo berbasis etnomatematika materi geometri untuk siswa kelas IV MIN 3 Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran diorama rumah adat joglo berbasis etnomatematika materi geometri untuk siswa kelas IV MIN 3 Kediri
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media diorama rumah adat joglo berbasis etnomatematika materi geometri untuk siswa kelas IV MIN 3 Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran diorama dibuat dengan bahan kayu sebagai alasnya yang berbentuk persegi.
2. Pada rumah adat joglo dibuat dari bambu tentunya tahan lama dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
3. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama yang berbentuk persegi dengan ukuran kurang lebih 60 x 80 cm
4. Media diorama ini dikhususkan penggunaannya untuk mata pelajaran matematika kelas IV. Media ini selain untuk membantu siswa dalam memahami materi geometri serta menghasilkan pembelajaran yang efektif dan motivasi siswa.
5. Penggunaan media ini lebih mengaktifkan siswa karena siswa sendirilah yang akan menyebutkan budaya dan matematika (etnomatematika) yang ada di dalam media diorama tersebut.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses mengajar dan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas keefektifan pembelajaran dan minat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dan penelitian media pembelajaran ini adalah pengembangan media ini hanya pada kelas IV. Yang mana media ini berbasis etnomatematika secara khusus berfokus pada materi geometri dengan menggabungkan pengetahuan dan tradisional ke dalam etnomatematika sambil belajar mempelajari konsep matematika. Rumah adat joglo ini akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa untuk mengeksplorasi bentuk dan sudut yang ditemukan di rumah adat joglo tersebut.
2. Keterbatasan pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk materi geometri yang menggabungkan pengetahuan dan tradisional yang berisikan rumah adat joglo. Media ini memiliki desain yang berbeda sehingga membuat siswa tertarik.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian pengembangan media diorama telah banyak diwujudkan dalam bentuk jurnal atau skripsi. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan

dengan penelitian ini. Meskipun ada keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Jurnal karya Hendrawan Arif Yunanto dan Mimin Ninawati dengan judul Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V.¹¹ Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan media diorama mencapai kebutuhan dan keinginan siswa dan guru dalam pembelajaran. Hasil respon melalui angket siswa kelas V didapatkan aspek Penggunaan Media sebesar 93,92% dengan kategori sangat layak, Aspek Materi sebesar 91,93% dengan kategori sangat layak, aspek proses pembelajaran sebesar 93,55% dengan kategori sangat layak. Sehingga media sangat layak digunakan dalam membantu siswa belajar pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem.
2. Jurnal karya Dya Ayu Agustiana Putri dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar.¹² Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika dinyatakan layak oleh ahli modul pembelajaran, ahli materi

¹¹ Hendrawan Arif Yunanto, "Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022).

¹² Dya Ayu Agustiana Putri, "Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2021): 23–44.

pembelajaran, respon guru dan siswa pada tahap uji coba terbatas, serta pada tahap uji coba lapangan. Modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan matematis dan sikap peduli lingkungan siswa berdasarkan hasil uji coba pada tahap uji coba produk operasional.

3. Jurnal karya Ni Komang Taris Susiliastini dan I Wayan Sujana dengan judul Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar.¹³ Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan Media pembelajaran flipbook berbasis etnomatematika layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SD. Dengan adanya media pembelajaran flipbook berbasis etnomatematika ini dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar serta memahami materi matematika yang sifatnya abstrak.
4. Jurnal karya Akiko Suhana dan Krisma Widi Wardani dengan judul Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.¹⁴ Penelitian ini menggunakan

¹³ Ni Komang Taris Susiliastini, Anak Agung Gede Agung, dan I Wayan Sujana, "Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 5, no. 2 (2022).

¹⁴ Akiko Suhana dan Krisma Widi Wardani, "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5289–95.

penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan media diorama berbasis audiovisual untuk meningkatkan dimensi bergotong-royong pada pembelajaran IPS Kelas V SD sangat layak digunakan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga memberikan gambaran nyata akan pentingnya bergotong royong sebagai implementasi dari Profil Pelajar Pancasila.

5. Jurnal karya Nurul Sapitri, Guslinda dan Zufriady dengan judul Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.¹⁵ Penelitian ini menggunakan penelitian (Research and Development). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah desain penelitian pengembangan model 4-D. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta uji terbatas didapatkan hasil 94.67% dengan katagori sangat layak ; (3) Validasi oleh praktisi terhadap media diorama adalah 95 % dengan katagori sangat layak;(4) Validasi uji coba terbatas terhadap media diorama adalah 88.69% dengan katagori sangat layak.
6. Jurnal karya Nurin Fardiana, Tita Tanjung Sari, Kadarisman dengan judul Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV¹⁶ Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan validasi desain media dengan persentase penilaian sebesar

¹⁵ Nurul Sapitri, Guslinda Guslinda, dan Zufriady Zufriady, "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1589–98.

¹⁶ Nurin Fardiana dan Tita Tanjung Sari, "Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023): 44–53.

94% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, adapun validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Diorama Sains dapat dikatakan layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

7. Jurnal karya Anita Seftriana, Sarah Wulan, Nur Hasanah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA.¹⁷ Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Gedong 01 layak digunakan. Berdasarkan hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dikatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata-rata keseluruhan 4,47 dan persentase 89% dengan kategori kriteria sangat layak, validasi ahli media yaitu rata-rata keseluruhan 4,75 dan persentase 95% dengan kategori kriteria sangat layak, uji coba produk secara terbatas yaitu dengan rata-rata keseluruhan 4,28 dan 86% dengan kategori kriteria sangat layak.
8. Jurnal karya Alfina Nida'ul Ummah dengan judul Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar¹⁸ Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan siswa yang merasa tertarik saat melihat

¹⁷ Anita Seftriana, Sarah Wulan, dan Nur Hasanah, "Pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA," 2020, 21–30.

¹⁸ Alfina Nida'ul Ummah, "Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," .

media dengan memandangnya dan siswa juga lebih fokus saat kegiatan pembelajaran. Hasil implikasi dari penelitian ini berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di mana siswa saat pembelajaran lebih antusias dan memotivasi sehingga proses belajar lebih efektif.

9. Jurnal karya Tis'atun Nujum dan Allinda Hamidah dengan judul Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI¹⁹. Penelitian ini menggunakan research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi yang dilakukan oleh para validator, yaitu ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 88%, praktisi (guru) sebesar 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama taman satwa telah valid dan layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPA dengan tingkat kelayakan yang mencapai kualifikasi sangat valid.
10. Jurnal karya Dewi Yuli Setyoningrum Supriyono, Rintis Rizkia Pangestika dengan judul Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.²⁰ Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini

¹⁹ Allinda Hamidah, "PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TAMAN SATWA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI," *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science* 1, no. 2 (2023): 89–97.

²⁰ Dewi Yuli Setyoningrum dan Rintis Rizkia Pangestika, "Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (2022): 1–8.

menunjukkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan total skor rata-rata 3,68 dengan kriteria sangat valid, kemudian respon peserta didik dengan total skor rata-rata 3,43 dengan kriteria sangat praktis, dan ketuntasan tes evaluasi pada peserta didik yang mencapai 88% dimana menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis etnomatematika didalam proses pembelajaran dinilai efektif.

11. Jurnal karya Edi Riyanto, Teguh Wibowo, Riawan Yudi Purwoko, dan Wharyanti Ika Purwaningsih dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Siswa Sekolah Dasar Berbasis Etnomatematika Dengan Setting Candi Borobudur²¹. Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan a produk pengembangan LKS tersebut dihasilkan melalui model pengembangan ADDIE dengan tahapan pengembangan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk LKS sekolah dasar berbasis etnomatematika dengan setting Candi Borobudur memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran mengenai LKS yang dikembangkan.
12. Jurnal karya Saraswati Indriyanti Kusuma Dewi dengan judul Pengembangan Media Arlogy Berbasis Etnomatematika Untuk

²¹ Edi Riyanto dkk., "Pengembangan lembar kerja siswa Sekolah Dasar berbasis etnomatematika dengan setting Candi Borobudur," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)* 2, no. 1 (2020): 1–9.

Pembelajaran Bangun Datar dan Ruang Di Sekolah Dasar.²² Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan media ARLOGY berbasis etnomatematika menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 94% dan validasi yang diberikan oleh ahli materi terhadap media ARLOGY berbasis etnomatematika menunjukkan bahwa materi pembelajaran pada media sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 96,36%.

13. Jurnal karya Sunedi, dan Tasya Poetri Syaharani dengan judul Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas III Sd Negeri 222 Palembang.²³ Penelitian ini menggunakan research and development (R&D) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan hasil sangat valid, berdasarkan uji coba yang dilakukan yaitu uji one to one dan uji small group didapatkan hasil sangat praktis, serta test hasil belajar peserta didik didapat hasil sangat efektif, maka media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang media cerita bergambar yang dirancang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa.

²² Wiryanto Wiryanto, "PENGEMBANGAN MEDIA ARLOGY BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DAN RUANG DI SEKOLAH DASAR," t.t.

²³ Sunedi Sunedi dan Tasya Poetri Syaharani, "Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar KELAS III SD Negeri 222 Palembang," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (2023).

14. Jurnal karya Nurochim,, Agus Susanta, dan Irwan Koto dengan judul Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Cak-Belikak pada Materi Geometri Segi Banyak di Kelas IV Sekolah Dasar²⁴. Penelitian pengembangan ini menggunakan research and development (R&D) dengan model 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis etnomatematika permainan tradisional Cak-Belikak pada materi geometri segi banyak di kelas IV sekolah dasar pada penelitian ini “Sangat Layak” dan Reliabel.
15. Jurnal karya Siti Nur Alisa¹, Intan Dwi Hastuti, Sukron Fujiaturrahman, Haifaturrahmah, dan Arpan Islami Bilal dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Suku Mbojo Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Datar²⁵. Penelitian ini menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi ahli media rata-rata nilai 91% % dalam kategori sangat valid. Sedangkan pada ahli materi rata-rata nilai 88 % dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan yang diperoleh dari hasil tanggapan siswa mendapatkan presentase 88% dengan kriteria yang sangat praktis. Angket observasi keaktifan belajar siswa dengan rata-rata nilai 79%.

²⁴ Agus Susanta dan Irwan Koto, “Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Cak-Belikak pada Materi Geometri Segi Banyak di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)* 2, no. 1 (2023): 166–79.

²⁵ Siti Nur Alisa dkk., “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Suku Mbojo Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Datar,” vol. 2, 2022, 117–22.

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Skripsi atau Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1	Hendrawan Arif Yunanto dan Mimin Ninawati	Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V	Media yang sama menggunakan media diorama	Materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda
2	Dya Ayu Agustiana Putri	Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar	Menggunakan berbasis etnomatematika	Pengembangan media yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda, dan kelas yang digunakan berbeda
3	Ni Komang Taris Susiliastini dan I Wayan Sujana	Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Menggunakan berbasis etnomatematika	Pengembangan Media yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda
4	Akiko Suhana dan Krisma Widi Wardani	Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Begotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar	Pengembangan media yang digunakan sama	Materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda, menggunakan berbasis audiovisual
5	Nurul Sapitri, Guslinda dan Zufriady	Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media yang digunakan sama, kelas yang digunakan sama	Materi yang digunakan berbeda
6	Nurin Fardiana, Tita Tanjung Sari, Kadarisman	Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV	Pengembangan yang digunakan sama	Materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda, mata pelajaran yang

				digunakan berbeda
7	Anita Seftriana, Sarah Wulan, Nur Hasanah	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA	Media yang digunakan sama, metode penelitian yang digunakan sama yaitu metode penelitian R&D	Materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda, mata pelajaran digunakan berbeda
8	Alfina Nida'ul Ummah	Pengembangan Media Diorama Kepahlawanan Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Media yang digunakan sama, menggunakan jenis penelitian R&D	Mata pelajaran yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda
9	Tis'atun Nujum dan Allinda Hamidah	Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI	Media yang digunakan sama, menggunakan jenis penelitian R&D	Materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda
10	Dewi Yuli Setyoningrum Supriyono, Rintis Rizkia Pangestika	Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar	Kelas yang digunakan sama, menggunakan berbasis etnomatematika	Pengembangan media yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda
11	Edi Riyanto, Teguh Wibowo, Riawan Yudi Purwoko, dan Wharyanti Ika Purwaningsih	Pengembangan Lembar Kerja Siswa Sekolah Dasar Berbasis Etnomatematika Dengan Setting Candi Borobudur	Menggunakan berbasis etnomatematika, menggunakan metode penelitian R&D	Pengembangan yang digunakan berbeda
12	Saraswati Indriyanti Kusuma Dewi	Pengembangan Media Arlogy Berbasis Etnomatematika Untuk Pembelajaran Bangun Datar dan Ruang Di Sekolah Dasar	Menggunakan berbasis etnomatematika, menggunakan penelitian R&D	Pengembangan Media yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda, kelas yang digunakan berbeda
13	Sunedi, dan Tasya Poetri Syaharani	Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar	Menggunakan berbasis etnomatematika, menggunakan penelitian R&D	Kelas yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda

		Kelas III Sd Negeri 222 Palembang		
14	Nurochim,, Agus Susanta, dan Irwan Koto	Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Cak-Belikak pada Materi Geometri Segi Banyak di Kelas IV Sekolah Dasar	Menggunakan berbasis etnomatematika, kelas yang digunakan sama, menggunakan penelitian R&D	Pengembangan media yang digunakan berbeda, pendekatan yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda
15	Siti Nur Alisa1, Intan Dwi Hastuti, Sukron Fujiaturrahman, Haifaturrahmah, dan Arpan Islami Bilal	Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Suku Mbojo Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Datar	Menggunakan berbasis etnomatematika, kelas yang digunakan sama, menggunakan penelitian R&D	Pengembangan media yang digunakan berbeda, materi yang digunakan berbeda

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa serta memudahkan untuk belajar. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, contohnya media audio visual, media dua dimensi, dan media tiga dimensi.
2. Media diorama adalah sebuah media yang terbuat dari kayu yang berbentuk mini serta terdapat tokoh yang menggambarkan sesuatu yang

nyata dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

3. Etnomatematika adalah mempelajari hubungan antara matematika dengan budaya. Pada etnomatematika sejarah ini adalah rumah adat joglo.
4. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada seluruh siswa di sekolah dasar maupun perguruan tinggi.
5. Siswa adalah sekumpulan orang yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya untuk tumbuh dan berkembang serta mendapatkan kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh gurunya.