

Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Etnomatematika Untuk Mengenal Konsep Pecahan Pada Siswa Kelas II SDN 3 Aik Mual

Lila Amelia Rohmatin

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi; Penulis Korespondensi: lilaamelia311002@gmail.com

Diterima: 22-07-2026
Direvisi: 16-08-2026
Disetujui: 26-08-2026
Diterbitkan: 31-08-2026
Versi Terkini: 31-08-2026
Hak Cipta: © 2026 oleh penulis. Naskah ini diajukan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika untuk mengenal konsep pecahan pada siswa kelas II SDN 3 Aik Mual serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Analisis awal dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, penggunaan media, dan konteks budaya yang relevan. Produk dikembangkan dalam bentuk buku cerita bergambar berukuran A4 yang mengintegrasikan konsep pecahan sederhana dengan jajanan tradisional seperti kelepon, lupis, dan sari muka. Kevalidan produk dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan dinilai melalui angket respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid. Uji coba dilakukan kepada 13 siswa kelas II pada 22 Agustus 2026. Berdasarkan rekapitulasi respons peserta didik dalam hasil penelitian, produk memperoleh persentase sebesar 79% dan termasuk kategori layak/praktis sesuai kriteria yang digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, terutama terkait kesesuaian contoh dan gambar, kelengkapan deskripsi materi, serta materi pendahuluan pada konsep etnomatematika. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam mengenalkan konsep pecahan pada siswa kelas II SDN 3 Aik Mual.

Kata Kunci: cerita bergambar; etnomatematika; konsep pecahan; sekolah dasar; ADDIE; jajanan tradisional

1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memerlukan penyajian konsep yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Bahan ajar dan media pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih terstruktur sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih mudah diikuti (Kosasih, 2021; Lestari et al., 2025). Pada materi pecahan, kebutuhan terhadap penyajian yang konkret menjadi penting karena siswa perlu memahami hubungan antara keseluruhan dan bagian yang sama besar sebelum menggunakan simbol pecahan secara formal.

Cerita bergambar merupakan salah satu bentuk bahan bacaan yang memadukan narasi dan ilustrasi. Penyajian tersebut dapat membantu anak mengikuti alur, memahami informasi melalui visual, dan memperoleh pengalaman membaca yang lebih menarik (Afnida et al., 2016; Nurhablisyah et al., 2022; Yuliani, 2022). Penelitian tentang pengembangan buku cerita bergambar juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sederhana dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi bagian penting dalam rancangan produk (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021).

Dalam pembelajaran matematika, konteks budaya dapat digunakan untuk mendekatkan konsep dengan pengalaman peserta didik. Etnomatematika memandang aktivitas dan praktik budaya sebagai konteks yang memuat ide atau aktivitas matematis (D'Ambrosio, 2016; Rosa & Orey, 2016). Kajian etnomatematika juga menunjukkan bahwa budaya lokal dapat menjadi konteks pembelajaran matematika sehingga konsep tidak terlepas dari lingkungan sosial peserta didik (Yazid & Mahmudah, 2018; Zulaekhoh & Hakim, 2021).

Kebutuhan tersebut ditemukan pada kelas II SDN 3 Aik Mual. Hasil observasi awal dalam penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan latihan, sedangkan penggunaan bahan ajar tambahan yang kontekstual masih terbatas. Data awal yang dicantumkan dalam penelitian menunjukkan nilai rata-rata matematika 71,8 dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 57, sementara KKM yang dicantumkan adalah 75. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan media yang dapat menyajikan konsep pecahan melalui gambar, cerita, dan konteks kehidupan sehari-hari.

Penelitian Rahmah et al. (2023) secara khusus mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. Penelitian terdahulu tersebut relevan karena sama-sama memadukan cerita bergambar dan etnomatematika, tetapi penelitian ini berfokus pada pengenalan konsep pecahan untuk siswa kelas II SDN 3 Aik Mual dengan konteks jajanan tradisional berupa kelepon, lupis, dan sari muka. Fokus tersebut menjadi kontribusi pengembangan produk dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika untuk mengenal konsep pecahan pada siswa kelas II SDN 3 Aik Mual; (2) mengetahui kevalidan produk berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi; dan (3) mengetahui kepraktisan produk berdasarkan respons peserta didik.

2. Tinjauan Pustaka / Penelitian Terkait

2.1. Cerita Bergambar sebagai Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan materi yang disusun secara sistematis untuk membantu pencapaian kompetensi pembelajaran (Kosasih, 2021). Dalam konteks sekolah dasar, penyusunan bahan ajar perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan keterbacaan materi (Fatimatuazzahrah et al., 2024). Cerita bergambar memadukan teks dengan ilustrasi sehingga informasi dapat disampaikan melalui dua bentuk representasi yang saling melengkapi. Bagi siswa sekolah dasar, bentuk tersebut dapat digunakan untuk menyajikan materi secara bertahap melalui alur cerita dan visual yang konkret (Afnida et al., 2016; Nurhablisyah et al., 2022).

Produk dalam penelitian ini dirancang sebagai buku cerita bergambar berukuran A4. Isi produk meliputi sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, peta konsep, cerita bergambar, kegiatan pembelajaran, latihan, glosarium, daftar pustaka, dan identitas penulis. Bahasa disusun sederhana dan komunikatif, sedangkan ilustrasi digunakan untuk mendukung pemahaman konsep pecahan.

2.2. Etnomatematika dan Konsep Pecahan

Etnomatematika mengkaji hubungan matematika dengan praktik dan konteks budaya. D'Ambrosio (2016) menempatkan aktivitas matematika dalam keberagaman kelompok budaya, sedangkan Rosa dan Orey (2016) menjelaskan perkembangan etnomatematika sebagai program yang menghubungkan pengetahuan matematika dengan konteks budaya. Dalam konteks pembelajaran, budaya lokal dapat menjadi sumber situasi nyata untuk mengenalkan konsep matematika.

Penelitian ini menggunakan jajanan tradisional berupa kelepon, lupis, dan sari muka sebagai konteks. Jajanan tersebut digunakan untuk memperlihatkan bentuk keseluruhan, pembagian menjadi bagian yang sama, serta representasi pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. Dengan demikian, simbol pecahan diperkenalkan setelah siswa melihat objek atau situasi yang dapat dibagi secara konkret.

2.3. Penelitian Terkait dan Kebaruan

Rahmah et al. (2023) mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika untuk menunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. Ramadhani dan Setyaningtyas (2021) mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II. Sementara itu, Yazid dan Mahmudah (2018) mengkaji praktik etnomatematika masyarakat Suku Sasak Lombok. Ketiga kajian tersebut memberikan dasar bahwa cerita bergambar, konteks budaya, dan pembelajaran matematika dapat dipadukan dalam pengembangan bahan ajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus produk yang secara khusus mengenalkan konsep pecahan pada siswa kelas II melalui cerita bergambar berbasis etnomatematika dengan konteks jajanan tradisional kelepon, lupis, dan sari muka. Produk juga dikembangkan melalui ADDIE dan diuji melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, serta respons 13 siswa kelas II SDN 3 Aik Mual.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran dan menguji kelayakannya. Pendekatan pengembangan digunakan karena produk yang dihasilkan bukan sekadar untuk menguji teori, tetapi untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran tertentu (Borg & Gall, 1983; Sugiyono, 2019; Winaryati et al., 2021).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Branch (2009) menjelaskan ADDIE sebagai pendekatan desain pembelajaran yang berlangsung secara sistematis melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menerapkan kelima tahap tersebut sebagai berikut.

3.1. Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran matematika dan wawancara dengan guru kelas II SDN 3 Aik Mual. Analisis mencakup kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi pecahan, penggunaan media, serta konteks sosial budaya. Hasil analisis menunjukkan perlunya bahan ajar yang lebih konkret, sederhana, menarik, dan dekat

dengan kehidupan siswa. Analisis juga digunakan untuk menentukan jajanan tradisional yang akan menjadi konteks etnomatematika.

3.2. Tahap Design

Pada tahap desain, peneliti menetapkan format produk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, alur cerita, karakter, ilustrasi, warna, jenis huruf, dan tata letak. Produk dirancang dalam ukuran A4 menggunakan aplikasi Canva. Materi meliputi pengertian pecahan, keseluruhan dan bagian, pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, pembilang dan penyebut, serta perbandingan pecahan sederhana. Konteks kelepon, lupis, dan sari muka dimasukkan untuk memberikan contoh konkret.

3.3. Tahap Development

Tahap pengembangan merealisasikan desain menjadi produk cerita bergambar. Produk terdiri atas sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, ilustrasi jajanan tradisional, narasi dan dialog, visual pembagian jajanan sesuai konsep pecahan, kegiatan, latihan, glosarium, daftar pustaka, dan identitas penulis. Setelah produk selesai, dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diimplementasikan.

3.4. Tahap Implementation

Implementasi dilakukan di SDN 3 Aik Mual pada siswa kelas II dengan jumlah 13 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada 22 Agustus 2026. Produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran; peneliti memperkenalkan konsep pecahan melalui cerita dan ilustrasi jajanan tradisional, membimbing siswa mengamati gambar, dan memberikan kesempatan bertanya. Setelah kegiatan pembelajaran, siswa mengisi angket respons untuk memperoleh data kepraktisan produk.

3.5. Tahap Evaluation dan Teknik Analisis Data

Evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi dan respons peserta didik serta memperhatikan saran yang diperoleh selama pengembangan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons peserta didik. Instrumen menggunakan skala lima dengan skor 1 sampai 5. Persentase penilaian dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Kriteria yang digunakan dalam penelitian adalah 81–100% sangat valid, 61–80% valid, 41–60% cukup valid, 21–40% kurang valid, dan 0–20% tidak valid. Produk dinyatakan memenuhi kriteria apabila mencapai sekurang-kurangnya 61%.

Tabel 1. Kriteria interpretasi hasil validasi dan respons peserta didik

Persentase	Kategori	Interpretasi
81–100%	Sangat valid	Sangat layak
61–80%	Valid	Layak
41–60%	Cukup valid	Cukup layak
21–40%	Kurang valid	Kurang layak
0–20%	Tidak valid	Tidak layak

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan berdasarkan lima tahap ADDIE dan hasil uji produk. Produk akhir berupa cerita bergambar berbasis etnomatematika yang ditujukan untuk mengenalkan konsep pecahan kepada siswa kelas II SDN 3 Aik Mual. Pengembangan mengikuti kebutuhan yang ditemukan pada tahap analisis, kemudian diwujudkan melalui desain dan pengembangan produk, divalidasi oleh ahli, diuji kepada siswa, dan dievaluasi melalui data penilaian serta respons pengguna.

4.1. Hasil Tahap Analysis dan Design

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas II masih membutuhkan media yang dapat membantu siswa menghubungkan konsep pecahan dengan situasi konkret. Data awal yang dicantumkan dalam penelitian menunjukkan nilai matematika rata-rata 71,8, dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 57, sedangkan KKM yang dicantumkan adalah 75. Temuan tersebut menjadi dasar untuk merancang bahan ajar yang tidak hanya menyajikan simbol pecahan, tetapi juga menyediakan objek, cerita, dan ilustrasi yang dapat diamati siswa.

Pada tahap desain, capaian pembelajaran diarahkan pada pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi benda atau kumpulan benda sama banyak. Tujuan pembelajaran meliputi mengenal pecahan sebagai bagian dari keseluruhan, memahami pembagian benda menjadi bagian sama besar, mengenal $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$, menentukan pembilang dan penyebut secara sederhana, membandingkan bagian lebih banyak atau lebih sedikit, menghubungkan pecahan dengan kehidupan sehari-hari, mengenal jajanan tradisional sebagai bagian dari budaya, serta menumbuhkan sikap menghargai dan melestarikan makanan tradisional.

4.2. Hasil Tahap Development dan Revisi Produk

Produk dikembangkan menggunakan Canva dengan ukuran A4. Isi buku memadukan narasi, dialog, ilustrasi tokoh Rara, Bima, dan Ibu, serta ilustrasi kelepon, lupis, dan sari muka. Konsep pecahan disajikan melalui aktivitas membagi makanan menjadi bagian yang sama. Struktur produk disusun agar materi bergerak dari pengenalan objek dan keseluruhan menuju pembagian dan notasi pecahan sederhana.

Revisi dilakukan berdasarkan komentar validator. Saran yang tercatat dalam hasil penelitian meliputi perlunya melengkapi contoh dan gambar yang sesuai, melengkapi deskripsi setiap materi, serta memberikan materi pendahuluan untuk setiap konsep awal etnomatematika dari contoh yang diberikan. Revisi tersebut diarahkan untuk memperjelas hubungan antara objek budaya, cerita, ilustrasi, dan konsep pecahan sebelum produk digunakan pada tahap implementasi.

4.3. Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan melalui dua sumber penilaian, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek tampilan/desain, layout, kualitas ilustrasi, tipografi, konsistensi, keterbacaan, kesesuaian media, dan kualitas teknis. Ahli materi menilai kelayakan isi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, penyajian, bahasa, dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas II.

Tabel 2. Hasil validasi cerita bergambar berbasis etnomatematika

Validator	Persentase	Kategori	Makna hasil
Ahli media	89%	Sangat valid	Produk sangat layak dari aspek media
Ahli materi	80%	Valid	Materi layak digunakan setelah revisi

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 89% dan termasuk kategori sangat valid berdasarkan kriteria penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan, penyajian gambar, keterbacaan, dan kesesuaian media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dan termasuk kategori valid. Dengan demikian, isi produk dinilai memenuhi kriteria kelayakan materi dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba setelah memperhatikan masukan validator.

Temuan tersebut sejalan dengan prinsip penelitian pengembangan bahwa produk perlu melalui penilaian ahli sebelum digunakan pada pengguna sasaran (Sugiyono, 2019). Dari sisi media, Sumiharsono dan Hasanah (2017) menekankan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik pengguna dan fungsi penyampaian pesan pembelajaran. Sementara itu, Kosasih (2021) menekankan pentingnya kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil validasi dan revisi digunakan untuk memperbaiki produk sebelum implementasi.

4.4. Hasil Implementasi dan Kepraktisan

Implementasi dilakukan pada 13 siswa kelas II SDN 3 Aik Mual pada 22 Agustus 2026. Siswa menggunakan cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran, mengamati ilustrasi, mengikuti penjelasan konsep pecahan, dan mengisi angket respons setelah kegiatan. Angket yang digunakan terdiri atas pernyataan dengan skala respons lima tingkat.

Tabel 3. Hasil respons peserta didik terhadap produk

Subjek uji coba	Persentase respons	Kategori
13 siswa kelas II SDN 3 Aik Mual	79%	Layak/Praktis

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian, respons peserta didik terhadap cerita bergambar memperoleh persentase 79%. Nilai tersebut berada pada rentang 61–80% sehingga termasuk kategori valid/layak menurut kriteria yang digunakan dalam penelitian dan diperlakukan sebagai indikator kepraktisan produk. Respons ini menunjukkan bahwa produk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sesuai prosedur uji coba yang dilakukan. Namun, penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk, sehingga hasil 79% tidak ditafsirkan sebagai bukti peningkatan hasil belajar.

4.5. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa cerita bergambar yang menggabungkan narasi, ilustrasi, dan konteks jajanan tradisional dapat diwujudkan menjadi bahan ajar yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan yang ditetapkan. Produk tidak hanya memuat simbol $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$, tetapi menempatkan konsep tersebut dalam aktivitas pembagian makanan menjadi bagian yang sama. Pendekatan ini sesuai dengan gagasan etnomatematika yang menghubungkan aktivitas matematika dengan konteks budaya (D'Ambrosio, 2016; Rosa & Orey, 2016).

Konteks budaya yang digunakan juga konsisten dengan penelitian mengenai etnomatematika masyarakat Suku Sasak. Yazid dan Mahmudah (2018) menunjukkan bahwa praktik budaya masyarakat Sasak dapat dikaji dari perspektif etnomatematika. Dalam produk ini, konteks tersebut diterjemahkan menjadi pengalaman belajar melalui jajanan tradisional. Dengan demikian, unsur budaya tidak ditempatkan sebagai hiasan semata, tetapi digunakan sebagai konteks untuk memperkenalkan keseluruhan, bagian, dan pembagian sama besar.

Dari sisi bentuk media, hasil validasi ahli media sebesar 89% memperlihatkan bahwa rancangan visual telah memenuhi kriteria penilaian yang digunakan. Hal tersebut mendukung penggunaan ilustrasi dan tata letak sebagai bagian penting dalam buku cerita bergambar. Penelitian terdahulu mengenai buku cerita bergambar juga menekankan hubungan antara narasi, ilustrasi, bahasa sederhana, dan keterbacaan bagi siswa sekolah dasar (Nurhablisyah et al., 2022; Ramadhani & Setyaningtyas, 2021; Yuliani, 2022).

Dari sisi isi, persentase ahli materi sebesar 80% menunjukkan bahwa materi berada pada kategori valid. Produk mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam penelitian, serta menyusun materi dari konsep konkret menuju simbol pecahan. Temuan ini mendukung prinsip pengembangan bahan ajar yang mempertimbangkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan penyajian materi secara sistematis (Fatimatuazzahrah et al., 2024; Kosasih, 2021).

Respons peserta didik sebesar 79% memberikan data pendukung bahwa produk dapat digunakan dalam konteks uji coba yang dilakukan. Hasil tersebut konsisten dengan fokus penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan produk yang memenuhi kriteria tertentu melalui proses desain, validasi, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009; Sugiyono, 2019; Winaryati et al., 2021). Karena uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dan 13 siswa, temuan kepraktisan ini dipahami sebagai hasil pada konteks penelitian, bukan generalisasi untuk seluruh siswa kelas II.

5. Perbandingan

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada objek, materi, konteks, dan subjek pengembangan. Rahmah et al. (2023) mengembangkan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki kesamaan pada integrasi cerita bergambar dan etnomatematika, tetapi memusatkan produk pada pengenalan konsep pecahan di kelas II SDN 3 Aik Mual.

Ramadhani dan Setyaningtyas (2021) mengembangkan buku cerita bergambar untuk tema pembelajaran kelas II, sedangkan penelitian ini menggunakan cerita sebagai media untuk menyajikan konsep matematika melalui konteks budaya. Yazid dan Mahmudah (2018) mengkaji etnomatematika masyarakat Sasak, sedangkan penelitian ini menerapkan konteks budaya tersebut dalam bentuk bahan ajar matematika. Dengan demikian, kontribusi penelitian berada pada penerapan konteks jajanan tradisional ke dalam cerita bergambar untuk mengenalkan pecahan sederhana, disertai proses validasi dan uji respons pengguna.

Tabel 4. Perbandingan fokus penelitian

Aspek	Penelitian terkait	Penelitian ini	Perbedaan utama
Media	Cerita/buku bergambar	Cerita bergambar A4	Dirancang khusus untuk konsep pecahan
Pendekatan	Etnomatematika/literasi	Etnomatematika	Menggunakan kelepon, lupis, dan sari muka
Materi	Literasi/numerasi/tema	Pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan bagian-keseluruhan	Fokus materi pecahan kelas II
Subjek	Sekolah dasar	13 siswa kelas II SDN 3 Aik Mual	Konteks sekolah dan subjek spesifik
Uji produk	Beragam sesuai penelitian	Ahli media, ahli materi, dan respons siswa	89%, 80%, dan 79%

6. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan cerita bergambar berbasis etnomatematika untuk mengenal konsep pecahan pada siswa kelas II SDN 3 Aik Mual. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk memadukan materi pecahan sederhana dengan cerita dan ilustrasi jajanan tradisional kelepon, lupis, dan sari muka dalam format A4.

Berdasarkan hasil validasi, produk memperoleh persentase 89% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan 80% dari ahli materi dengan kategori valid. Setelah revisi berdasarkan masukan validator, produk diimplementasikan kepada 13 siswa kelas II pada 22 Agustus 2026. Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian, respons peserta didik memperoleh persentase 79% dan termasuk kategori layak/praktis sesuai kriteria yang digunakan. Dengan demikian, produk memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam mengenalkan konsep pecahan pada konteks penelitian ini.

Keterbatasan penelitian adalah uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan 13 siswa, fokus produk terbatas pada konsep pecahan kelas II, dan waktu penelitian terbatas karena sekolah dijadwalkan kosong untuk renovasi pada 24 Agustus

2026. Penelitian lanjutan dapat menguji penggunaan produk pada subjek yang lebih luas dan menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar dengan desain penelitian yang sesuai.

Kontribusi Penulis: Lila Amelia Rohmatin: konseptualisasi, metodologi, pengembangan produk, investigasi, analisis data, penulisan draf awal, serta peninjauan dan penyuntingan.

Pendanaan: Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

Pernyataan Ketersediaan Data: Data penelitian berupa hasil observasi, validasi ahli, dan respons peserta didik tersimpan pada dokumen penelitian penulis dan dapat disediakan sesuai kebutuhan akademik dan ketentuan institusi.

Ucapan Terima Kasih: Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Hamzanwadi, SDN 3 Aik Mual, guru kelas II, validator, dan peserta didik yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan.

Daftar Pustaka

Sitepu, B. P. (2012). Penulisan buku teks pelajaran. Remaja Rosdakarya.

Sudaryono. (2016). Metode penelitian pendidikan. Prenada Media.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) (4th ed.). Alfabeta.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik. Pustaka Abadi.

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Circular model of RD&D (Model RD&D pendidikan dan sosial).

Yazid, M., & Mahmudah, R. (2018). Eksplorasi etnomatematika masyarakat Suku Sasak Lombok terhadap penanaman karakter budaya. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 2(1), 22–32.

Yuliani, W. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1), 76. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8276>

Zulaekhoh, D., & Hakim, A. R. (2021). Analisis kajian etnomatematika pada pembelajaran matematika merujuk budaya Jawa. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(2), 216–226.