

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Disiplin ilmu ini merupakan dasar yang penting dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi karena memiliki unsur kemampuan pemikiran yang logis (Harahap, 2021). Perbaikan mutu pendidikan Matematika di sekolah diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep, keterampilan berpikir, kedisiplinan, serta membentuk etika, dan moral pada diri siswa. Melalui pendekatan pembelajaran yang efektif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) menjadi langkah awal siswa dalam memahami konsep-konsep dasar yang nantinya digunakan untuk menyelesaikan persoalan kehidupan sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021). Pada jenjang ini, pembelajaran Matematika berperan penting dalam melatih kemampuan siswa menyelesaikan masalah sehari-hari melalui penerapan konsep-konsep yang kreatif dan terstruktur. Pelajaran ini juga memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu, tetapi juga sebagai alat untuk memahami dunia sekitar dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan lainnya. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar tidak hanya

bertujuan agar siswa memahami konsep, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Selain itu, pembelajaran Matematika juga melatih siswa bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Amir, 2014).

Namun, dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep bangun ruang karena sifat materinya yang abstrak (Veronica et al., 2022). Karakteristik bangun ruang yang abstrak membuat siswa kesulitan membayangkan bentuk dan sifatnya tanpa bantuan media pembelajaran konkret. Pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang dapat meningkat apabila mereka diberikan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual (Afriani et al. 2024). Salah satu permasalahan umum dalam materi ini adalah kesulitan siswa membedakan sifat bangun ruang yang serupa, seperti prisma dan limas, serta menentukan jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut pada suatu bangun ruang. Kesalahan konsep ini berdampak pada pemahaman lanjutan siswa terhadap geometri dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika, strategi pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) dapat menjadi solusi efektif. Metode ini berfokus terhadap keterkaitan konsep Matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak karena adanya hubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak karena mereka melihat langsung relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Dengan diterapkannya pendekatan kontekstual, hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Selain itu, guru juga menerapkan

strategi seperti menciptakan bahan ajar atau media pembelajaran yang relevan dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Penerapan media pembelajaran yang relevan dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa turut mendukung keberhasilan pembelajaran. Media menjadi alternatif dalam menyampaikan sebuah informasi materi, situasi lingkungan, dan kejadian peristiwa yang membantu siswa dalam proses belajar (Aghni, 2018). Dalam era teknologi seperti sekarang ini, guru tidak perlu lagi berperan sebagai satu-satunya pusat informasi. Guru dituntut untuk kreatif mengembangkan metode pembelajaran berbasis media digital yang sesuai perkembangan teknologi informasi. Media pembelajaran adalah komponen integral dari proses belajar-mengajar (Samura, 2015). Sehingga media menjadi sarana pembelajaran yang mampu mengkomunikasikan sebuah informasi dalam bentuk rangkuman yang ringkas. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menyimak pembelajaran. Sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan dan memanfaatkan berbagai media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan baik. Media pembelajaran yang dirancang tidak hanya sekedar untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat membangun karakter dan menumbuhkan nilai budaya pada diri siswa. Pengembangan bahan ajar sangat menentukan keberhasilan seorang guru dalam membuat pembelajaran menjadi bermakna, meningkatkan hasil belajar, serta membangun sikap cinta budaya Bali (Widiana et al., 2019). Penanaman nilai budaya ini sangat penting, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Sehingga, siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dapat lebih mudah memahami budaya Bali melalui pembelajaran yang kontekstual.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah buku digital. Buku digital merupakan teknologi komputer yang menyajikan informasi atau materi secara ringkas dan dinamis, memuat elemen-elemen seperti gambar, suara, animasi, dan video, sehingga lebih menarik dibandingkan buku konvensional (Saputra et al., 2021). Pembelajaran menggunakan buku digital dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan memberikan motivasi belajar untuk siswa. Penggunaan buku digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Siswa dapat mengakses buku digital di mana saja dan kapan saja, serta dapat mengulang materi secara fleksibel untuk memperkuat pemahaman mereka (Saifudin Zuhri et al., 2023). Melalui penggunaan buku digital dalam pembelajaran Matematika, siswa secara tidak langsung diajak untuk belajar Matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Konten yang terdapat pada buku digital seperti, gambar, suara, dan animasi, membuat siswa lebih tertarik dan memahami konsep pembelajaran yang abstrak. Penggunaan buku digital juga memungkinkan dapat diakses dimana saja dan kapan saja, serta pembelajaran menjadi fleksibel, sehingga siswa dapat secara leluasa mengulang materi dan memperkuat pembelajarannya.

Pengaplikasian media pembelajaran buku digital dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kurangnya pemahaman dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Buku digital sering digunakan karena mampu menarik minat belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Buku digital merupakan perkembangan teknologi dari buku cetak yang bersifat tradisional menjadi buku yang diadaptasikan dengan teknologi digital yang lebih

bersifat elektronik. Selain meningkatkan motivasi, buku digital dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat dan dapat diadaptasikan dalam pendidikan (Sudiana et al., 2015). Integrasi ini membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan siswa. Kearifan lokal ini tidak hanya menjadi sebuah pedoman dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari, melainkan juga dapat berperan dalam menjaga identitas budaya yang berkelanjutan dalam kehidupan sosial masyarakat.

Kearifan lokal adalah warisan budaya daerah, berupa adat istiadat, makanan, upacara, lagu daerah, dan tradisi lain (Harahap, 2023). Nilai-nilai ini berfungsi sebagai pedoman hidup masyarakat dan dapat menjadi materi pembelajaran untuk memperkuat identitas budaya siswa. Pengetahuan lokal yang berasal dari budaya etnis dan nasional, baik itu dari hasil adaptasi praktik masyarakat setempat maupun pengaruh eksternal. Pengetahuan ini mencakup cara-cara masyarakat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, menyesuaikan diri dengan perubahan, serta dapat mempertahankan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan tidak hanya berpusat pada pengembangan pengetahuan akademik siswa, melainkan juga pada pelestarian dan pengembangan sumber daya manusia dalam peningkatan nilai-nilai budaya lokal yang merupakan bagian dari identitas bangsa. Sehingga sekolah yang merupakan penyelenggara pendidikan, memiliki peranan penting dalam proses pelestarian budaya (Rummar, 2022). Pendidikan di Indonesia tidak hanya fokus pada pengetahuan akademik, tetapi juga pelestarian dan pengembangan budaya lokal. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79

Tahun 2014 Pasal 2 Nomor 1 tentang muatan lokal di satuan pendidikan yang menyatakan bahwa “Muatan Lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk mengedepankan pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya”. Sehingga dalam pembelajaran perlu menghubungkan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang memadukan kelebihan yang ada di suatu daerah, seperti bahasa, sumber daya manusia, kesenian, budaya, teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang memberikan manfaat dalam perkembangan serta kompetensi siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Hasil analisis dari penelitian yang dilakukan oleh Martir et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan media berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa. Penelitian tersebut mencatat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, dari 64,65% pada siklus pertama menjadi 76,45% pada siklus kedua setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis budaya lokal. Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis budaya Baduy mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar sebesar 80% (Agustian & Arisetyawan 2022). Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Sehingga, pembelajaran Matematika sangat cocok untuk dikaitkan ke dalam penerapan yang ada pada kearifan lokal yang dapat mending pemahaman konsep dan kemampuan siswa terhadap Matematika, serta dapat menumbuhkan kesadaran dan adanya pembentukan karakter dalam diri siswa.

Pendidikan yang dapat mengintegrasikan elemen tradisi dan kebudayaan yaitu *etno education*. *Etno education* berasal dari dua kata yaitu *etno* dan *education*. *Etno* atau *ethno* berarti ras, suku atau budaya, sedangkan *education* berarti pendidikan. Jadi *etno education* atau pendidikan berbasis budaya ini merupakan pendekatan pendidikan yang mengaitkan pembelajaran dengan budaya lokal yang ada di suatu daerah. Pendidikan berbasis budaya menjadi salah satu strategi untuk membentuk suasana lingkungan belajar dan menciptakan pembelajaran yang memadukan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Akmalia et al., 2023). Pendidikan berbasis budaya tidak hanya bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami wawasan secara akademis, melainkan juga untuk menanamkan nilai-nilai moral, karakter, dan kepedulian akan pentingnya budaya lokal yang ada. Pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya dapat menjadikan siswa tidak merasa asing dengan budaya lokal dan menambah wawasan siswa akan budaya lokal (Susim et al., 2019). Sehingga, dalam konteks belajar perlu adanya penerapan pembelajaran yang mengaitkan budaya seperti kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan setempat.

Dalam kajian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital *etno education* berbasis *jejaitan* Bali yang diintegrasikan pada materi mengidentifikasi bangun ruang untuk siswa kelas V SD. *Jejaitan* adalah salah satu kearifan lokal yang biasa digunakan dalam upacara keagamaan di Bali dan dapat

diadaptasikan dalam pembelajaran Matematika. Media tersebut merupakan adaptasi dari kebudayaan lokal Bali dalam format buku elektronik bermuatan kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V pada materi mengidentifikasi bangun ruang di Sekolah Dasar Negeri 3 Tukadsumaga. *Jejaitan* atau dalam kata lain reringgitan merupakan sarana yang digunakan dalam persembahan upacara keagamaan di Bali. Terdapat laki-laki yang hanya bisa menyampaikan dan membahas terkait sarana upacara keagamaan dalam kata lain yaitu bebantenan namun banyak yang belum bisa dalam mempraktekannya. Hal yang sama terjadi pada kalangan perempuan yang memiliki peran wajib dalam mengetahui mejahitan, tetapi masih terdapat juga perempuan yang belum mempraktikkan dan membuat bebantenan yang sederhana (Bukian & Sujana, 2022). Dalam pembelajaran Matematika, *jejaitan* Bali seperti *ceper*, *sanggah cucuk*, *kojong*, dan *tamas* yang berbentuk bangun ruang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi untuk meningkatkan wawasan siswa tentang kearifan lokal. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam mengenalkan kearifan lokal yang ada di Bali kepada siswa. Perlu adanya pengupayaan dalam mengoptimalkan peranan budaya kepada siswa dalam kegiatan belajar agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mengenal lebih dalam terkait kearifan lokal yang ada. Selain itu, Pengembangan buku digital berbasis *etno education jejaitan* Bali bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik bangun ruang dengan menghadirkan visualisasi yang lebih nyata dan kontekstual. Melalui pendekatan antara kearifan lokal *jejaitan* Bali dengan pembelajaran Matematika, hal ini akan membantu siswa untuk menambah pengetahuan mereka dalam bidang Matematika. Media ini diharapkan dapat mengenalkan kearifan lokal kepada siswa sekaligus

meningkatkan pemahaman mereka dalam mengidentifikasi karakteristik bangun ruang. *Jejaitan* Bali seperti *ceper*, *sanggah cucuk*, *kojong*, dan *tamas* yang berbentuk bangun ruang menjadi visualisasi konkret dalam media pembelajaran ini.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan gambaran materi Matematika yang sifatnya masih abstrak. Dengan adanya media pembelajaran harapannya dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam memudahkan menyerap informasi atau materi yang disajikan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang dimasukkan ke dalam kurikulum Matematika, guru mampu diyakini dapat melihat peningkatan pemahaman siswa (Afriani et al., 2024). Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran Matematika yang berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali yang bervariasi dan dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Tukadsumaga, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap Matematika masih rendah, dan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Siswa lebih antusias ketika pembelajaran disertai media yang menarik. Sehingga pembelajaran Matematika tersebut memerlukan bantuan media yang inovatif dan mendukung proses pencapaian dari tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran Matematika yang dapat menarik perhatian dan minat siswa masih terbatas dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

Melalui wawancara dengan wali kelas V, ditemukan bahwa siswa cepat bosan dengan metode pembelajaran monoton tanpa media pendukung. Pembelajaran berbasis kearifan lokal seperti *jejaitan* Bali jarang diintegrasikan dalam materi Matematika. Siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang

bersifat monoton atau tidak melibatkan pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Penggunaan media digital yang ada di sekolah belum dapat menunjang dan jarang dilakukan dalam kegiatan belajar Matematika. Siswa merasa antusias belajar jika pembelajaran Matematika menggunakan sarana media yang mendukung. Benda-benda konkret yang berhubungan dengan kearifan lokal dapat dikaitkan ke dalam pembelajaran Matematika. Contohnya seperti pada saat persembahyangan hari Purnama dan Tilem siswa dikenalkan dengan kearifan lokal yang ada di Bali, misalnya *jejaitan* seperti *ceper*, *sangga cucuk*, *kojong*, dan *tamas*. Namun, pelaksanaan tersebut jarang diimplementasikan dalam kegiatan belajar Matematika.

Dari uraian tersebut, peneliti akan melaksanakan kajian berupa penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Buku Digital *Etno Education Jejaitan Bali Dengan Integrasi Materi Mengidentifikasi Bangun Ruang pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan penjelasan mengenai latar belakang permasalahan sebelumnya, dapat teridentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi.
3. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran Matematika karena dianggap membosankan.
4. Kurangnya semangat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar Matematika di kelas.
5. Interaksi antara siswa dengan guru serta antar siswa masih belum optimal.

6. Minimnya pengembangan media pembelajaran berbasis buku digital di sekolah.
7. Belum tersedia media pembelajaran Matematika yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal, khususnya *jejaitan* Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan buku digital *etno education jejaitan* Bali yang diintegrasikan dengan materi Mengidentifikasi Bangun Ruang. Produk yang dikembangkan bertujuan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar sebagai sarana informasi dan media pembelajaran inovatif guna membantu siswa memahami konsep bangun ruang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, adapun rumusan masalah dapat dijabarkan menjadi:

1. Bagaimana rancang bangun media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media buku digital *etno education jejaitan* Bali pada materi mengidentifikasi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media buku digital *etno education jejaitan* Bali ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *etno education* pada materi mengidentifikasi bangun ruang di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis ini meliputi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna.

b. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berbasis kearifan lokal sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak.

c. Bagi Sekolah

Mendukung upaya sekolah dalam pengembangan media berbasis digital sekaligus pelestarian nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Temuan kajian ini dapat digunakan sebagai sumber dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *ethno education* di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada produksi buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali yaitu:

1. Buku digital merupakan media pembelajaran berupa buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi informasi atau materi, tutorial, dan lainnya.
2. Media buku digital yang dilakukan pengembangan yaitu media buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali yang diintegrasikan ke dalam materi mengidentifikasi bangun ruang kelas V SD.
3. Buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali mengajarkan konsep geometri melalui materi identifikasi bangun ruang yang ditemukan dalam *jejaitan* tradisional Bali.

4. Media pembelajaran buku digital Matematika bermuatan kebudayaan lokal *jejaitan* Bali yang dilaksanakan pengembangan mudah diakses melalui smartphone atau laptop.
5. Media pembelajaran buku digital Matematika bermuatan kebudayaan lokal *jejaitan* Bali dapat diakses melalui web dan selain itu dapat diakses dan disimpan pada laptop, smartphone, *flashdisk* dan perangkat penyimpanan lainnya.
6. Pengembangan buku digital ini memanfaatkan perangkat lunak desain grafis serta aplikasi pembuatan buku digital interaktif, seperti *Canva*, *web heyzine flip*, dan *wordwall untuk kuis interaktif*, dan perangkat lainnya yang mendukung pembuatan buku digital tersebut, guna memastikan tampilan yang menarik dan interaktif. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan elemen multimedia, seperti gambar, ilustrasi, kuis dan untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif.
7. Tampilan awal buku digital akan menampilkan halaman sampul yang menarik dengan sentuhan budaya Bali, termasuk ilustrasi *jejaitan* tradisional dan elemen khas Bali. Pada bagian pembuka, terdapat prakata, daftar isi, serta petunjuk penggunaan agar siswa dan guru dapat memahami cara penggunaannya dengan lebih mudah.
8. Buku digital ini dirancang memiliki sekitar 20-40 halaman yang mencakup pengantar, materi pembelajaran, contoh *jejaitan* Bali yang merepresentasikan bangun ruang, materi pembelajaran, latihan soal, serta evaluasi. Jumlah halaman ini masih bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi serta fitur interaktif yang dikembangkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kajian pengembangan ini menciptakan produk berupa buku digital Matematika berbasis berkearifan lokal *jejaitan* Bali yang didasari analisis kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menumbuhkan peningkatan keaktifan siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang diciptakan dalam kajian ini yaitu media buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi mengidentifikasi bangun uang kelas V SD. Tujuan dari pemanfaatan kearifan lokal sebagai sarana media pembelajaran Matematika yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kearifan lokal khususnya *jejaitan* Bali. Pentingnya pengembangan media buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali disebabkan adanya keterbatasan media belajar yang dapat menstimulasi minat dan dalam memberikan dorongan belajar siswa serta kurangnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* menjadi inovasi baru yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik ketertarikan siswa, menjadikan materi lebih menarik, memudahkan siswa dalam memahami materi yang dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pada penelitian pengembangan media buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali yakni:

1. SD Negeri 3 Tukadsumaga telah mempunyai peralatan elektronik atau digital dalam bentuk smartphone dan laptop.
2. Di SD Negeri 3 Tukadsumaga sudah terdapat jaringan internet dan jaringan listrik untuk mengakses buku digital.
3. Guru SD Negeri 3 Tukadsumaga telah bisa memanfaatkan perangkat elektronik berupa smartphone dan laptop dengan baik.
4. Siswa kelas 5 di SD Negeri 3 Tukadsumaga sudah mempunyai kemampuan membaca dengan lancar.
5. Siswa kelas V SD Negeri 3 Tukadsumaga mempunyai rasa keingintahuan terhadap hal-hal baru.
6. Buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali dapat mendorong siswa menjadi semakin aktif dalam mengikuti kegiatan belajar Matematika serta dapat menerapkan Matematika yang abstrak ke aktivitas sehari-harinya.

Keterbatasan pengembangan buku digital Matematika berbasis *etno education* berupa kearifan lokal *jejaitan* Bali yakni:

1. Pengembangan buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali dibuat dengan memperhatikan kondisi guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Tukadsumaga, sehingga penelitian pengembangan ini terbatas didedikasikan kepada guru serta siswa sekolah dasar tersebut atau guru serta siswa kelas V di lokasi lainnya dengan karakteristik yang serupa. Buku digital ini mengandung unsur kearifan lokal berupa *jejaitan* Bali, yang merupakan bagian dari budaya dan tradisi masyarakat Hindu di Bali. Oleh karena itu, siswa yang beragama Hindu di Bali umumnya sudah familiar dengan kearifan lokal tersebut, sehingga materi dalam buku digital ini dapat lebih mudah dipahami dan

diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, buku digital ini juga dapat digunakan oleh siswa di sekolah lain yang berada di wilayah Bali, dengan syarat memiliki karakteristik yang sama dengan siswa di sekolah yang diteliti. Namun, karena media pembelajaran ini berbasis *ethno education* dengan fokus pada *jejaitan* Bali, siswa di luar Bali kemungkinan besar tidak dapat menggunakannya secara optimal, mengingat mereka tidak memiliki pengalaman atau pemahaman terhadap budaya dan tradisi *jejaitan* Bali.

2. Pengembangan buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali terbatas pada mata pelajaran Matematika pada materi Mengidentifikasi Bangun Ruang kelas V SD.
3. Buku digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* Bali memiliki keterbatasan pada penggunaannya yaitu wajib mempunyai perangkat elektronik atau digital yang mampu menayangkan buku digital.
4. Uji coba produk hanya dilaksanakan dalam satu kelas yakni kelas V SD Negeri 3 Tukadsumaga.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan istilah meliputi:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kajian yang dilaksanakan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran, media, materi ajar, dan lainnya yang telah mendapatkan uji kelayakan dari produk tersebut, maka penelitian ini tidak bertujuan menguji suatu teori.

2. Pemodelan ADDIE adalah suatu model penelitian pengembangan yang terdapat 5 tahap yakni (1) analisis atau *analyze*; (2) perancangan atau *design*; (3) pengembangan atau *development*; (4) implementasi atau *implementation*; dan (5) evaluasi atau *evaluation*.
3. Media merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima.
4. Buku digital merupakan media pembelajaran berupa buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi informasi atau materi, tutorial, dan lainnya yang dapat diakses dengan perangkat elektronik.
5. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang paling penting untuk dibelajarkan di setiap jenjang pendidikan karena menjadi dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan lainnya.
6. Kearifan lokal Kearifan lokal ialah pengetahuan atau kebiasaan yang diteruskan dari generasi ke generasi dan memiliki nilai-nilai yang menjadi suatu ciri khas di masyarakat tertentu (Ruhana & Furqan, 2023). Kearifan lokal yang dikembangkan pada media pembelajaran ini yaitu *jejaitan* Bali seperti *ceper*, *sangga cucuk*, *kojong*, dan *tamas* yang memiliki ciri-ciri bangun ruang.
7. Mengidentifikasi Bangun ruang merupakan materi pada pembelajaran Matematika kelas V SD. Mengidentifikasi Bangun ruang ini merupakan materi yang membahas mengenai Sifat-Sifat Bangun Ruang dan Jenis- Jenis Bangun Ruang.