

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WIZER.ME BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA RUMAH PANGGUNG KAJANG LAKO  
PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Desita Novi<sup>1\*</sup>, Eka Sastrawati<sup>2</sup>, Hendra Budiono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Jambi

(PGSD FKIP Universitas Jambi)

Corresponding author\*: <sup>1</sup>[desitanovi12@gmail.com](mailto:desitanovi12@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive learning media using Wizer.me based on the ethnomathematics of the Kajang Lako traditional stilt house for teaching plane shapes to third-grade elementary school students, determine the validity level of the developed media, and assess its practicality in classroom use. The research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collected included qualitative data from comments and suggestions provided by experts, teachers, and students, as well as quantitative data obtained through validation questionnaires completed by material experts, media experts, language experts, and practicality questionnaires from teachers and students. The study was conducted at SDN 3/IV Kota Jambi. The resulting product is an interactive digital learning media created with Wizer.me and integrated with cultural elements of the Kajang Lako traditional house as contextual visual representations of plane shapes. The validation results show that the media achieved scores categorized as valid and highly valid, with average scores of 4.20 from the material expert, 5.00 from the media expert, and 4.80 from the language expert. The practicality assessment obtained a score of 4.90 from teachers, 4.90 from the small-group trial, and 4.81 from the large-group trial, all classified as very practical. Based on these findings, the interactive Wizer.me learning media based on the ethnomathematics of the Kajang Lako traditional house is considered highly valid, highly practical, and suitable for use as a learning media for plane shapes in third-grade elementary school.*

**Keywords:** development, interactive media, Wizer.me, ethnomathematics, flat shapes

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Wizer.me berbasis etnomatematika Rumah Panggung Kajang Lako pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas III sekolah dasar, mengetahui tingkat validitas media yang dihasilkan, serta menilai tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian terdiri dari data kualitatif berupa

komentar dan saran dari ahli, guru, serta peserta didik, dan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket kepraktisan dari guru dan peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SDN 3/IV Kota Jambi. Produk yang dikembangkan berupa media digital interaktif Wizer.me yang terintegrasi dengan konteks budaya lokal Rumah Panggung Kajang Lako sebagai sumber visual bangun datar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid dan sangat valid, dengan skor rata-rata masing-masing 4,20 untuk ahli materi, 5,00 untuk ahli media, dan 4,80 untuk ahli bahasa. Penilaian kepraktisan memperoleh skor 4,90 dari guru, 4,90 dari uji coba kelompok kecil, dan 4,81 dari uji coba kelompok besar, seluruhnya tergolong sangat praktis. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran interaktif Wizer.me berbasis etnomatematika Rumah Panggung Kajang Lako dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** pengembangan, media interaktif, *Wizer.me*, etnomatematika, bangun datar

## A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik di sekolah dasar. Pada jenjang kelas III SD, pembelajaran matematika tidak sekadar memperkenalkan konsep dasar, tetapi juga berfungsi menanamkan pemahaman awal yang menjadi landasan bagi pembelajaran di tingkat selanjutnya (Sofiyah dkk., 2025). Salah satu materi krusial pada kelas ini adalah bangun datar. Pemahaman mengenai bangun datar menuntut adanya visualisasi konkret serta contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik mampu memahami

konsep secara menyeluruh (Unaenah dkk., 2020). Materi ini bukan hanya bersifat konseptual, tetapi juga sangat relevan dengan lingkungan sekitar. Penguasaan konsep bangun datar membantu peserta didik mengembangkan kemampuan visualisasi dan penalaran spasial, yang menjadi dasar penting bagi pembelajaran matematika, sains, teknologi, hingga seni pada masa mendatang.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa materi bangun datar masih sering disampaikan secara abstrak melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks tanpa dukungan visual yang

memadai. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat secara aktif karena mereka berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan media yang memberikan pengalaman belajar yang nyata serta mudah dipahami. Media pembelajaran yang tersedia juga cenderung bersifat statis dan belum memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri (Chikita & Sari, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas III SD.

Padahal, Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses menegaskan bahwa pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar perlu berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif maupun kemandirian peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih belum memenuhi prinsip-prinsip tersebut. Media pembelajaran yang digunakan

masih monoton, umumnya terbatas pada buku teks atau ilustrasi statis, sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik untuk mendalami materi. Selain itu, kemajuan teknologi yang semakin cepat belum dimanfaatkan secara optimal untuk menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, keterlibatan dalam proses pembelajaran menurun, dan pemahaman konsep dasar matematika menjadi kurang mendalam.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media interaktif yang sistematis dan teruji. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan masalah yang muncul dalam pembelajaran bangun datar. Penelitian Hendra dkk.

(2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis siklus 5E mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar, memperkuat temuan penelitian ini tentang kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran interaktif." Tahap perancangan dilakukan dengan membuat rancangan awal media interaktif berbasis Wizer.me yang memuat unsur budaya Rumah Panggung Kajang Lako.

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap implementasi, media diuji coba secara bertahap melalui uji kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat keterpakaian di kelas. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian ahli serta respons guru dan siswa untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan produk.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket kepraktisan guru, dan respons siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan

produk. Hasil dari metode ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Wizer.me berbasis etnomatematika Rumah Panggung Kajang Lako berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli dan uji kepraktisan pengguna. Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa mengonfirmasi bahwa produk ini telah memenuhi kelayakan isi, kecocokan desain visual, serta ketepatan kebahasaan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III. Integrasi unsur budaya lokal pada media, seperti bentuk segitiga, persegi, dan jajargenjang yang terdapat pada struktur Rumah Kajang Lako, memperkaya representasi visual dan membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih konkret dan bermakna.

Selain memiliki tingkat validitas yang tinggi, media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons

guru dan peserta didik selama tahap uji coba kelompok kecil maupun besar. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, tidak menyulitkan dalam pengoperasian, serta mendukung pembelajaran melalui fitur interaktif seperti drag-and-drop, video, dan pengecekan otomatis. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media menghadirkan pengalaman belajar yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif mereka, terutama kebutuhan terhadap visualisasi konkret dan aktivitas manipulatif.

Secara keseluruhan, media interaktif Wizer.me berbasis etnomatematika Rumah Panggung Kajang Lako tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif, meningkatnya perhatian selama pembelajaran, serta kemudahan mereka dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk bangun datar.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran

konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka diberi kesempatan membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman nyata dan media visual. Dengan menghadirkan visualisasi budaya lokal ke dalam konteks pembelajaran matematika, siswa dapat menghubungkan materi abstrak dengan objek nyata yang ada di sekitar mereka. Teori Bruner juga menegaskan bahwa representasi ikonik dalam bentuk gambar dan ilustrasi dapat memperkuat pemahaman konsep dasar matematika pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, penggunaan media digital seperti Wizer.me sejalan dengan tuntutan pendidikan di era Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, diferensiasi, dan pemanfaatan teknologi. Media ini memungkinkan guru memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, adaptif, dan terukur, sementara peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Kemampuan media untuk memberikan feedback otomatis juga membantu guru dalam

menggunakan penilaian formatif secara efisien.

Dengan demikian, hasil penelitian secara menyeluruh mempertegas bahwa media interaktif berbasis etnomatematika ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran bangun datar, karena menggabungkan unsur budaya lokal, teknologi interaktif, dan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik kelas III sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Proses pengembangan media interaktif *Wizer.me* berbasis etnomatematika Rumah Panggung Kajang Lako pada materi bangun datar kelas III SD dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan inti. Pada tahap Analisis (*Analyze*), peneliti menelaah Kurikulum Merdeka, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang menuntut adanya media interaktif, serta mengkaji karakteristik peserta didik kelas III yang cenderung membutuhkan pembelajaran visual dan aktivitas interaktif.

Tahap berikutnya, yaitu Perancangan (*Design*), dilakukan dengan menyusun storyboard serta merancang konten lembar kerja digital yang akan dimasukkan ke dalam platform *Wizer.me*. Pada tahap Pengembangan (*Development*), produk disempurnakan melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian diuji coba secara terbatas pada kelompok kecil untuk melihat keterpakaian awal.

Selanjutnya, tahap Implementasi (*Implementation*) dilaksanakan melalui uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas III SD Negeri 3/IV Kota Jambi untuk melihat efektivitas penggunaan media secara langsung di kelas. Tahap terakhir adalah Evaluasi (*Evaluation*), yang dilakukan baik secara formatif pada setiap tahap pengembangan maupun secara sumatif setelah keseluruhan uji coba, dengan tujuan menilai kualitas akhir media interaktif dan memastikan kelayakannya sebagai media pembelajaran.

Proses validasi terhadap produk media interaktif *Wizer.me* berbasis etnomatematika menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh para

ahli pada tiga aspek utama menempatkan produk ini dalam kategori “Sangat Valid”. Pada aspek materi, Validator Materi (Ibu Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd.) memberikan skor rata-rata \*\*4,20, yang mengindikasikan bahwa kualitas isi yang disajikan telah memenuhi kriteria valid setelah dilakukan revisi. Validator Media (Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd.) memberikan nilai rata-rata 5,00, menunjukkan bahwa desain dan penyajian media berada pada kategori Sangat Valid tanpa catatan perbaikan. Sementara itu, validasi bahasa oleh (Bapak Dimas Anugrah Adiyadmo, M.Pd.) memperoleh skor 4,80, yang mencerminkan tingkat keakuratan dan kesesuaian bahasa yang sangat baik. Secara keseluruhan, ketiga hasil validasi ini memperlihatkan bahwa media interaktif Wizer.me berbasis etnomatematika telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Agustian, L., & Sastrawati, E. (2025). *Eksplorasi Exploration of Ethnomathematics in the Architecture of Traditional Houses of the Komering Tribe for Geometry Learning*. 13(2), 172–182.
- Agustina, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lombok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 Sdn 1 Mataram. *Tesis Magister: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2(3), 80-85.
- Amalina, S., & Primaditya. (2013). Desain Mainan Balok Susun Kayu Bertema. *Jurnal Desain Produk*, 2(1), 7–10.
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883.
- Andriana, S., & Panjaitan, M. (2023). Pengembangan E-Lkpd Dengan Menggunakan Wizer.Me Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Viii Smp. In *Prosiding*

- Seminar Nasional Jurusan Matematika, 12(2), 41-43.
- Asy'arie, A., Amir, A., Suharman, A., Pendidikan, T., & Keguruan, F. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Audio-Visual dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal Scientific of Mandalika (Jsm) e-ISSN*, 6(3), 5-7.
- Azzahra, H., & Kharisma, I. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar: Strategi, Manfaat, dan Implementasinya. *jurnal Riset Ilmu Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 3(1), 1-10.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). Implementasi perilaku hidup bersih dan sehat *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3) 167–186.
- Daien Chikita, Dewi Purnama Sari, R. P. (2023). Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center di Mts Negeri 2 Rejang Lebong. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11954–11965.
- Dari, S. W., & Jatmiko, J. (2024). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional*, 7(2), 269–278.
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 126.
- Farkhiah, L. (2015). *Transposisi Nada Lagu Menggunakan Algoritma*. 1–85.
- Fauziyah, N., & Husniati, A. (2023). Learning Trajectory in Problem-Based Mathematics Learning with Literacy and Numeracy Reinforcement: An Implementation of Lesson Study at Junior High School. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(2), 384.
- Ferdy Fahrurrazi, & Sri Setia Putra Jayawardaya. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.
- Habsy, B. Al, Oktafiani, F., Salsabila, D. M., & Zahro, C. I. (2023). Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 12-16.
- Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blended Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NOVARA: Nusantara Education and Innovation Journal*, 1(2), 67–81.
- Hamidah, I., & Sadikin, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media LKS

- Interaktif Berbantuan Aplikasi Wizer.Me Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas. *ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service*, 1(1), 22–31.
- Handayani Handayani, Ilah Nurlaelah, Ina Setiawati, Nanda Wildani, & Diana Rahmah F. (2024). Media Digital Dalam Pembelajaran Untuk Mendukung Keterampilan Abad 21 di SMP Plus Miftahul Falah Kuningan. *jurnal : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 17–24.
- I Ketut Puspayoga Ariana, I Wayan Widiana, & Kadek Yudiana. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Wizer.Me Meningkatkan Literasi Numerasi dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Bilangan Bulat. *jurnal Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 279–292.
- Irama, D. (2020). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura dalam Pembelajaran Pai. *Journal GEEJ*, 7(2), 129–139.
- Istiqomah, N., & Hidayat, A. (2021). Sistem Informasi Website Sebagai Media Promosi Dan Sarana Informasi Pada Rumah Sakit Mardi Waluyo Metro. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI)*, 3(1), 19–26.
- Jannah, A., Arifin, S., & Asrori, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 786–793.
- Juwairiah. (2020). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. *Visipena Journal*, 4(1), 1–13.
- Kalifaur, Khairtati, G. (2024). Cendikia pendidikan. *jurnal Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Komala Sari, L., Komalasari, R., Faisal Hakim, M., Firmansyah, R., & Asiah, S. (2025). Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *jurnal Al-Mau'izhoh*, 6(2), 1203–1215.
- Lahagu, A. K., Tambunan, H., Simanjuntak, R. M., Datar, B., Lokal, B., & Pembelajaran, M. (2025). Eksplorasi baluse terhadap konsep bangun datar, *jurnal pendidikan dasar*, 8(1), 20–25.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Lulu Hulwah, & Ari Suriani. (2025). Pentingnya Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains pada Siswa SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 365–373.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maryono, Sastrawati, E., Budiono, H., & Destrinelli. (2024). Teaching Materials Based on Ethnomathematics of Muaro Jambi Temple. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 30–38.

Maryono, M., & Budiono, H. (2021). Pengembangan bahan ajar membaca dan menulis berbasis mobile learning sebagai alternatif belajar mandiri siswa kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4281-4291.

Meilina Aisyah, I., Studi Pendidikan Matematika, P., & Pedagogi dan Psikologi, F. (2024). Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer.me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 8–2.