

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
ISTANA RAJA AMARASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS VI SD NEGERI RETRAEN
KABUPATEN KUPANG**

Resti Rosmalinda Batmaro¹, Hingrida Margarita Anastasia Hendrik², Siprianus Tua³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Citra Bangsa Kupang
¹restibatmaro@gmail.com, ²hingridahendrik@gmail.com,
³siprituabetekeneng@gmail.com

ABSTRACT

Batmaro Resti, 2026. Development of Learning Media Based on the Local Wisdom of the King of Amarasi's Palace to Improve Learning Outcomes for Grade VI Students at SD Negeri Retraen. Supervisor I: Hingrida M. A. Hendrik, S.Pd., B.Ed., M.M.; Supervisor II: Siprianus Tua, S.Pd., M.Pd.. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Citra Bangsa Kupang. This research is motivated by the limited use of learning media that incorporates elements of local wisdom. Furthermore, the limited use of learning media has resulted in students being less active and prone to boredom. This situation has led to a low level of student understanding regarding the topic of geometric solids. Therefore, there is a need for engaging learning media that connects mathematical concepts with local culture—specifically, the King of Amarasi's Palace. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed learning media—based on the local wisdom of the King of Amarasi's Palace—in improving the learning outcomes of Grade VI students at SD Negeri Retraen in the mathematics subject area of geometric solids. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data analysis involved both preliminary and final analysis techniques. The results indicate that the learning media—based on the local wisdom of the King of Amarasi Palace and designed for the 6th-grade mathematics topic of geometric solids at SD Negeri Retraen—is highly suitable for classroom use. Evaluations by experts, teachers, and students yielded high ratings: 98.33% from subject matter experts (categorized as "highly suitable") and 90% from media experts (categorized as "highly suitable"). Statistical analysis showed an improvement score of 0.18998 (categorized as "highly suitable"), indicating a significant increase in students' mathematics learning outcomes following the use of this local wisdom-based media. In conclusion, the learning media based on the local wisdom of the King of Amarasi Palace (focusing on geometric solids) is highly suitable, practical, and effective for mathematics instruction. Beyond improving learning outcomes, this media fosters students' appreciation, understanding, and preservation of local culture through meaningful, contextual learning experiences.

Keywords: Learning Media Development, Local Wisdom, Learning Outcomes, Mathematics, Geometric Solids

ABSTRAK

Batmaro Resti, 2026. Pengembangan. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas VI SD Negeri Retraen Pembimbing I: Hingrida M. A. Hendrik, S.Pd., B.Ed., M.M Pembimbing II: Siprianus Tua, S.Pd., M.Pd. Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang belum memuat unsur kearifan lokal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Oleh karna itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dengan mengaitakn konsep matematika dengan budaya lokal, salah satunya melalui Istana Raja Amarasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas VI SD Negeri Retraen yang telah dibuat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data awal dan teknik analisis data akhir. Hasil penilitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang kelas VI SD Negeri Retraen yang dibuat layak dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Penilaian media pembelajaran berbasis kearifan lokal didasarkan para ahli validasi, guru dan siswa yakni ahli materi 98,33% dengan kategori (sangat layak), ahli media 90% dengan kategori (sangat layak). Berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan rata-rata $0,18998 > 0,7$ dengan kategori (sangat layak) sehingga terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa yang signifikan setelah digunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi materi bangun ruang sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu siswa menumbuhkan apresiasi, pemahaman, dan pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Hasil Belajar, Matematika, Bangun Ruang.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam memperkuat jati

diri bangsa, terutama dalam menghadapi industrialisasi dan perubahan sosial di era globalisasi

Ikhsan (2019,20). Dalam konteks ini, pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis serta membekali peserta didik dengan keterampilan untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis peserta didik. Melalui pemahaman konsep, penggunaan simbol, dan penerapan prosedur yang tepat, peserta didik dibiasakan berpikir terstruktur dan akurat. Proses ini membantu membangun pemahaman yang mendalam serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir yang membentuk pola pikir ilmiah dan rasional (Swara dkk., 2020,67).

Di tingkat sekolah dasar, matematika menjadi fondasi penting untuk memahami materi yang lebih sulit di jenjang berikutnya. Salah satu materi yang sering dianggap menantang oleh siswa kelas VI adalah bangun ruang, mulai dari mengenal

bentuk dan bagian-bagiannya hingga menghitung luas permukaan dan volumenya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui hasil belajar, guru dapat melihat tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik sekaligus menilai keberhasilan proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur penguasaan kompetensi, membantu diagnosis kesulitan belajar, menentukan program remedial atau pengayaan, serta memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi bukti keberhasilan belajar yang dapat dilihat melalui evaluasi, dan dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar di kelas VI. Permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah nilai rata-rata yang

ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Menurut Pidarta, M. (2016,20), media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang sangat berpengaruh dalam menentukan strategi pembelajaran, karena keberhasilan pengajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan atau modernitas media, tetapi lebih pada ketepatan dan efektivitas penggunaannya oleh guru. Untuk mengatasi hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif yang efektif. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah alat atau sumber belajar yang memanfaatkan nilai budaya dan lingkungan setempat agar materi lebih mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa Cahyadi, A. (2019,32). Penerapannya dapat dilakukan melalui konsep yang

terinspirasi dari Istana Raja Amarasi, sehingga siswa dapat mempelajari bentuk geometri seperti prisma segitiga, kubus dan balok sekaligus mengenal nilai budaya lokal. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VI SD Negeri Retraen pada tanggal 20 Agustus–23 Agustus 2025, diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dikarenakan media yang digunakan masih tidak sesuai dengan karakteristik, misalnya dalam materi bangun ruang guru seringkali menggunakan media yang menunjukkan pada bangun ruang limas dan juga membosankan, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Kurangnya pemahaman dalam proses pembelajaran matematika materi bangun ruang prisma segitiga, belum tepatnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika, serta proses pembelajaran tersebut masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif atau dapat dikatakan belum menggunakan media

pembelajaran yang bersifat kearifan lokal. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional (lampau), misalnya buku, sehingga seringkali peserta didik merasa jenuh dan bosan. Selain itu, hal ini juga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan akhirnya berpengaruh pada menurunnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru harus mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan pengembangan media yang menarik yaitu media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran, yang efektif tergantung pada ketepatan penggunaannya oleh guru, dapat diperkaya dengan pendekatan berbasis kearifan lokal, sehingga materi lebih mudah dipahami karena terkait langsung dengan budaya, tradisi, dan lingkungan sekitar peserta didik. Untuk itu maka salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi, dimana media ini dapat menarik hasil belajar peserta didik karena media pembelajaran ini

berbasis kearifan lokal. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Istana Raja Amarasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Di Kelas VI SD Negeri Retraen Kabupaten Kupang", dalam penelitian ini peneliti membuat media pembelajaran rumah impian berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri Retraen masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dan belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika

materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri Retraen Kabupaten Kupang. Melalui pengembangan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mengenalkan serta melestarikan budaya lokal Amarasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang layak, praktis, dan efektif dalam menunjang pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dipahami secara konseptual, meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang, menjadi referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika, serta memberikan wawasan bagi peserta didik mengenai kearifan lokal Istana Raja Amarasi sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan

ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Metode R&D digunakan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri Retraen, Kecamatan Amarasi Selatan, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur, dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas VI.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap Analyze dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Tahap Design meliputi perancangan media pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan instrumen penelitian, serta desain produk berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru kelas untuk

memperoleh masukan sebagai dasar perbaikan produk. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas VI dengan memberikan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media berdasarkan hasil validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta hasil belajar setelah penggunaan media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama penelitian, sedangkan tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, respon guru, dan respon peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji t (paired sample t-test), dan uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan kualitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan, yang difokuskan pada penyusunan buku ajar berbasis kearifan lokal tenun ikat amarsi barat pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Retraen kelas VI, dengan

menerapkan prosedur yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Adapun tahapan-tahapan dalam prosedur penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini ialah tahap analisis. Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai pedoman penyusunan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tingkat sekolah dasar.

1) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis yang digunakan adalah analisis terkait kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran, dimana kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta belum mengaitkan dengan kearifan lokal daerah tempat tinggal.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

selanjutnya ialah analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui apa yang siswa butuhkan dalam kegiatan pembelajaran, maka ditemukan siswa yang belum mampu

menyelesaikan soal-soal pada materi bangun ruang sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

3) Analisis Kearifan Lokal

Analisis kearifan lokal untuk mengetahui keterbatasan pengetahuan siswa akan kearifan lokal, dan ditemui siswa yang kurang mengenal akan kearifan lokal ke dalam pembelajaran.

4) Analisis Kurikulum

Pembelajaran di SD Negeri Retraen menggunakan kurikulum 13. Analisis dilakukan dengan menetapkan pencapaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada kurikulum yang berlaku.

Tabel 1 CP dan TP

CP	TP
Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan	1. Peserta didik mampu Mengidentifikasi ciri-ciri bangun ruang kubus, balok, dan prisma segitiga (jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut) dengan tepat. 2. Menjelaskan perbedaan dan persamaan antara kubus, balok, dan prisma

karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.	segitiga berdasarkan karakteristiknya. 3. Menghitung volume kubus, balok, dan prisma segitiga menggunakan rumus yang sesuai dengan benar.
---	--

Berdasarkan tabel diatas CP dan TP disesuaikan dengan materi yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Menurut hasil analisis kurikulum peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi pada materi bangun ruang agar peserta didik dapat mampu memahami materi bangun ruang dan soal-soal mengenal akan kearifan lokal yang ada pada daerah asal mereka.

Hasil evaluasi tahap kurikulum di SD Negeri Retraen memerlukan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu di rancang sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kriteria pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut dengan mengaitkan

kearifan lokal. Berdasarkan informasi yang di peroleh maka peneliti akan melanjutkan ke tahap perancangan (*design*)

b) Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan. Dalam tahapan ini melakukan rancangan tahapan produk sesuai dengan kebutuhan, selain merancang desain produk peneliti juga menyusun instrumen penelitian yaitu lembar validasi. Berikut adalah desain produk media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang di kembangkan oleh peneliti.



Gambar 1 Bentuk Media Pembelajaran Istana Raja Amarasi

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran yangdikembangkan untuk di lihat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja

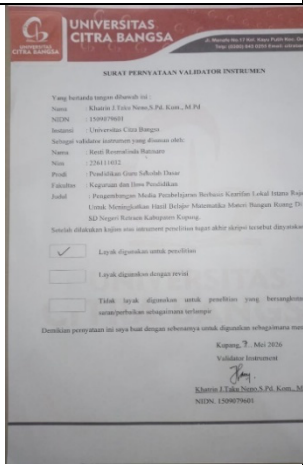
Amarasi untuk kelas VI SD Negeri Retraen dengan adanya validasi instrumen dan validasi produk oleh ahli media dan materi.

a) Validasi Instrumen

Pada tahap ini, instrumen penelitian yang sudah disusun terlebih dahulu di validasi agar dapat mengukur instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Validasi instrumen penelitian ini dilakukan oleh 2 orang validator yaitu:

- 1) Khattrin J. Taku Neno, S.Pd.Kom., M.Pd
- 2) Lori Diana Manilaka, S.Pd.,Gr

Table 2 Hasil validasi instrumen Penelitian

NO	Validator	Hasil Validator Instrumen
2	Khattrin J. Taku Neno, S.Pd.Kom.,M.Pd	

3	Lori Diana Manilaka, S.Pd.,Gr	
---	-------------------------------	---

b) Validasi Produk

Validasi produk ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan, serta untuk memperbaiki kekurangan tersebut berdasarkan masukan, komentar, dan saran dari validator. Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bangun ruang serta mengenal kearifan lokal yang ada pada daerah siswa. Berikut adalah nama validator yang terlibat dalam proses validator ini:

Tabel 3 Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Aspek Yang dinilai	Skor	Kategori
Kesesuaian dengan materi CP,TP,ATP	1. Materi yang disajikan relevan	4	Sangat Baik

	2. Mendukung Capaian pembelajaran	4	Sangat Baik
	3. Tujuan Pembelajaran	4	Sangat Baik
Keakuratan Materi	4. Materi bebas dari kesalahan fakta	3	Baik
	5. Penggunaan istilah yang tepat	4	Sangat Baik
Kemuktakhiran Materi	6. Materi harus mengandung informasi yang relevan	4	Sangat Baik
	7. Perkembangan dan ilmu pengetahuan saat ini	4	Sangat Baik
Mendorong Keingintahuan peserta didik	8. Materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	4	Sangat Baik
	9. Mendorong eksplorasi serta pemiiran kritis	4	Sangat Baik
Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	10. Materi menjelaskan konsep secara jelas dan sistematis	4	Sangat Baik
	11. Penyajian materi menarik dan memotivasi siswa belajar	4	Sangat Baik

Sistematika penyajian	12. Urutan penyajian materi logis dan sesuai struktur modul ajar	4	Sangat Baik
Kejelasan Bahasa	13. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan peserta didik	4	Sangat Baik
Daya tarik penyajian	14. Media pembelajaran menarik secara visual	4	Sangat Baik
	15. Mampu memotivasi peserta didik	4	Sangat Baik
Total Skor		59	

Adapun presentase hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi dapat di hitung dengan rumus sebagai berikut:

Hasil

$$= \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
	S	N		
Lori Diana Manilaka, S. Pd., Gr	59	60	98,33 %	Sangat Layak

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat valid

menurut penilaian ahli materi (lihat Tabel 4.4). Persentase yang tinggi ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran Matematika, tetapi juga disusun secara akurat, komunikatif, serta relevan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Komentar tambahan dari validator mendukung temuan ini, di mana beliau menyatakan bahwa media pembelajaran telah layak digunakan di kelas VI Sekolah Dasar.

Tabel 5 Penilaian Ahli Media

Indikator	Butir pernyataan	Skor	Kategori
Kejelasan Tujuan	1. Kejelasan rumusan tujuan	4	Sangat Baik
Urutan penyajian	2. Sistematis sajian seluruh komponen dalam media pembelajaran berbasis kearifan lokal	3	Baik
Penyajian pembelajaran	3. Kesesuaian penyajian kegiatan yang interaktif dengan penggunaan media pembelajaran	4	Sangat Baik

	4. Kesesuaian media pembelajaran dengan kearifan lokal	4	Sangat Baik
Desain Media Pembelajaran (pemilihan Warna)	5. Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	4	Sangat Baik
	6. Kemiripan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sesuai wujud asli	3	Baik
	7. Penggunaan desain dalam ukuran media pembelajaran	3	Baik
	8. Pemilihan warna yang digunakan	3	Baik
	9. Keserasian warna	3	Baik
Kemarikan Media	10. Kemenarikan desain media pembelajaran berbasis kearifan lokal	4	Sangat Baik
	11. Kemenarikan warna dalam media tersebut	4	Sangat Baik
Menyerupai Istana	12. Bentuk menyerupai Istana	4	Sangat Baik

Raja Amarasi	Raja Amarasi		
Kemudahan Dalam Penggunaan	13. Media mudah digunakan dalam pengoperasiannya	4	Sangat Baik
	14. Media tidak membingungkan dalam penggunaan	3	Baik
	15. Fleksibilitas penggunaan media untuk belajar	4	Sangat Baik
Total		54	

Adapun presentase hasil validasi buku ajar oleh ahli media dapat di hitung dengan rumus sebagai berikut:

Hasil

$$= \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

Responden	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase (%)	Kategori
	S	N		
Khatrin J. Taku Neno, S.Pd.Kom., M.Pd	54	60	90%	Sangat Layak

Berdasarkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal memperoleh skor sebesar 90% yang tergolong dalam kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media juga memberikan tanggapan bahwa

media pembelajaran ini tepat digunakan untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

d) Tahap Implementasi

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang dikembangkan peneliti diterapkan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Retraen, pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam uji coba. Uji produk yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Peneliti menguji media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi pada siswa kelas VI SD Negeri Retraen yang berjumlah 25 orang, kemudian siswa mengerjakan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum mengaplikasikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi kemudian siswa mengerjakan tes akhir (*posttest*) sebagai evaluasi.

Tes awal dilakukan di SD Negeri Retraen kelas VI pada tanggal 22 Mei 2025 dengan jumlah siswa 25 orang. Siswa di ajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *deep learning* dengan penyajian materi dan pemberian latihan soal untuk mengetahui kemampuan siswa tersebut. Berikut adalah table hasil nilai *Pretest*

Tabel 7 Hasil Nilai *Pretets*

No	Nama siswa	Penilaian	
		Pretest	Posttest
1	Agnes Tampani	55	80
2	Anjela Taopan	45	95
3	Andika Runesi	55	80
4	Dea S Tnunay	55	95
5	Katrin Nome	50	90
6	Raven F Teuf	35	90
7	Dyrle Runesi	40	80
8	Erel Manilaka	60	85
9	Ewil Teuf	45	70
10	Firosa Ora	30	85
11	Fredly Seran	45	70
12	Ingrid Teuf	45	90
13	Jemsi Runesi	60	90
14	Kesya Nenobais	30	80
15	Richan Subu	40	90
16	Riyani Doh	50	80
17	Roy Thon	45	95
18	Verly Runesi	30	65

19	Blesing Natun	55	95
20	Gresina Pisso	20	70
21	King Teuf	40	80
22	Rizal Sabuna	55	95
23	Nadryel Tulle	40	100
24	Yulia Tampani	55	80
25	Vallery Queen	35	75
	Jumlah skor	1115	2105
	Rata-rata	40	90
	Nilai tertinggi	60	100
	Nilai terendah	20	65

Berdasarkan tabel diatas nilai pada tahap pretest, diperoleh total skor sebesar 1115 dengan persentase rata-rata sebesar 40%. Sementara itu, pada tahap posttest setelah dilakukan uji coba, total skor meningkat menjadi 2105 dengan persentase rata-rata sebesar 90%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Retraen, setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi kelas VI SD Negeri Retraen.

1) Angket Respon Guru

Angket respon guru merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran di kelas VI Negeri Retraen. Instrumen ini diberikan kepada guru setelah mereka mengamati pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal tersebut pada saat uji coba produk. Angket terdiri dari 15 pernyataan yang dilengkapi dengan kolom untuk *dicheck list* (✓). Hasil dari angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada tahap uji coba produk disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8 Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
	Kemenarikan		

1.	Tampilan media media pembelajaran ini menarik	4	Sangat Baik
2.	Kemiripin media pembelajaran dengan Istana Raja Amarasi	4	Sangat Baik
3.	Media ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika	4	Sangat Baik
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, dapat membuat pembelajaran matematika tidak membosankan	4	Sangat Baik
5.	Media ini mendukung siswa untuk menguasai pembelajaran matematika khususnya operasi hitung bilangan cacah	4	Sangat Baik
6.	Adanya ketertarikan materi dengan lingkungann lingkungan sekitar sehingga materi pembelajaran mudah dipahami	4	Sangat Baik
7.	Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi untuk peserta didik bersemangat dalam belajar	4	Sangat Baik
Kepraktisan			
8.	Media pembelajaran ini	4	Sangat Baik

	berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		
9.	Media pembelajaran ini berkaitan dengan materi yang ada pada kurikulum yang digunakan	4	Sangat Baik
10.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	4	Sangat Baik
11.	Media pembelajaran ini merupakan contoh kearifan lokal TTS	4	Sangat Baik
12.	Media pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih memperhatikan keadaan lingkungan sekitar	4	Sangat Baik
13.	Media pembelajar yang digunakan mencapai CP dan TP	4	Sangat Baik
Keefektifan			
14.	Media pembelajaran yang digunakan ini baik dan mudah digunakan	4	Sangat Baik
15.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk menyelesaikan soal soal yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah	4	Sangat Baik
Total Skor		60	

Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran

Matematika pada materi bangun ruang juga dianalisis berdasarkan tanggapan guru kelas yang menjadi responden dalam uji coba terbatas. Dalam hal ini, guru kelas VI SD Negeri Retraen, Lori Diana Manilaka, S.Pd.,Gr berperan sebagai evaluator terhadap media yang dikembangkan. Perhitungan persentase hasil respon dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Hasil

$$= \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 9 Hasil Respon Guru

Respon den	Juml ah Skor	Skor Maks	Pres enta se (%)	Kategori
	S	N		
Lori Diana Manilaa, S.Pd.,Gr	60	60	100 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada tahap uji coba produk, diketahui bahwa 15 pernyataan memperoleh tanggapan positif dari guru. Total persentase respon positif mencapai 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat layak dan efektif

digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk materi bangun ruang.

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut pada saat uji coba produk, khususnya pada materi bangun ruang. Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal selama uji coba produk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10 Respon Siswa

N o	Responden	Jumlah	Skor maks	Presentasi%	Rata-rata	Kategori
1	R1	46	48	95,83%	90%	Sangat Layak
2	R2	38	48	79,17%		
3	R3	40	48	83,33%		
4	R4	42	48	87,5%		
5	R5	44	48	91,67%		
6	R6	32	48	66,67%		
7	R7	36	48	75%		
8	R8	38	48	79,17%		
9	R9	36	48	75%		
10	R10	38	48	79,17%		
11	R11	46	48	95,83%		
12	R12	46	48	95,83%		
13	R13	48	48	100%		
14	R14	48	48	100%		
15	R15	46	48	95,83%		
16	R16	42	48	87,5%		
17	R17	42	48	100%		
18	R18	48	48	100%		
19	R19	46	48	95,83%		
20	R20	44	48	91,67%		
21	R21	44	48	91,67%		
22	R22	44	48	91,67%		
23	R23	42	48	100%		
24	R24	46	48	95,83%		
25	R25	48	48	100%		

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada saat uji coba produk, diketahui bahwa sebanyak 12 pernyataan memperoleh respon positif dari siswa. Total respon positif mencapai persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi bangun ruang.

Analisis Data

1) Uji Normalitas

Tabel 11 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Siswa Kela VI

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.157	25	.155	.942	25	.169
posttest	.168	25	.065	.936	25	.119

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,169 dan posttest sebesar 0,119. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05

sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik

2) Uji Linearitas

Tabel 12 Hasil Uji Anova

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
posttest * pretest	Between Groups	(Combined)	753.619	7	107.660	.942	.381
		Linearity	428.154	1	428.154	3.747	.572
		Deviation from Linearity	325.465	6	54.244	.475	.818
	Within Groups		1942.381	17	114.258		
	Total		2696.000	24			

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai Deviation from Linearity sebesar 0,818 ($>0,05$). Dengan demikian, hubungan antara variabel pretest dan posttest dinyatakan linear sehingga memenuhi persyaratan analisis lebih lanjut.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test.

Tabel 13 Uji Hipotesis

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	39.6000	11.079	2.216	35.027	44.173	17.871	24	.000

Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas VI SD Negeri Retraen.

4) Uji N-Gain

Tabel 14 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	25	.45	1.00	.7163	.15874
Ngain_persen	25	45.45	100.00	71.6280	15.87354
Valid N (listwise)	25				

Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata **0,7163** dengan persentase sebesar **71,63%**. Berdasarkan klasifikasi Hake, nilai tersebut termasuk dalam **kategori tinggi**, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku ajar pembelajaran yang dirancang dengan bantuan aplikasi canva. Untuk mengembangkan produk tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation yang dipahami.

Pada tahap analisis (*Analyze*), dilakukan analisis terhadap kebutuhan media pembelajara, kurikulum, dan situasi berdasarkan potensi masalah

yang ada di sekolah. Selanjutnya tahap desain (*Design*). Dilakukan untuk merancang media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Untuk merancang media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi dilakukan secara dua tahap yaitu desain produk I dan produk II. Desain produk I yang dilakukan peneliti berupa pembuatan kerangka desain dari bahan-bahan berupa triplex, Cat dan lain-lain.

Tahapan pengembangan (*Development*) desain dari media pembelajaran diimplementasikan menjadi produk yang kemudian diuji validasi oleh ahli materi dan media. Kemudian peneliti memperbaiki media pembelajaran apa bila terdapat komentar, masukan dan saran dari validator ahli. Hasil perbaikan media pembelajaran kemudian diimplementasikan kemudian di gunakan pada uji coba dalam pembelajaran. Pada krgistsn ini termuk pada tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*)

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Istana Raja Amarasi

Penilaian kelayakan Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang yang dikembangkan peneliti dapat diketahui melalui validasi ahli terhadap berbasis Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Penilaian kualitas Media pembelajaran kearifan lokal yang dikembangkan peneliti dapat diketahui melalui validasi oleh ahli materi dan media. Validasi oleh ahli materi berpedoman pada instrumen penilaian yang disusun oleh BSNP Instrumen penilaian ahli materi berisi tentang keakuratan materi. kesesuaian dengan KD dan Indikator, materi pendukung pembelajaran, penyajian pembelajaran, teknik penyajian dan kelengkapan penyajian. Sedangkan Validasi materi dan media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan jumlah skor total adalah 59, sehingga jika dikonversikan

bentuk persentase kelayakan materi sebesar 98.3% dengan kriteria layak digunakan Validasi media mendapatkan total skor 54, sehingga jika dikonversikan ke bentuk persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori layak

Sedangkan validasi media yang dilakukan oleh ahli untuk mengetahui kelayakan komponen Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli media juga mengacu pada instrumen penilaian oleh BNSP. Instrumen ahli media berisi tentang desain media dan alur pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti mendapatkan jumlah skor total adalah 90% yang tergolong dalam kategori sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Aryanti, Hasnah, dan Jusman (2023) dengan judul *"Efektivitas Pembelajaran Daring (WhatsApp) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di UPTD SMPN 17 Marusu"* menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas penggunaan suatu media atau strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian terdahulu mengkaji efektivitas pembelajaran daring menggunakan WhatsApp pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VI SD.

Namun, Penelitian yang dilakukan oleh Hardiana, Tahir, dan Istiningsih (2023) dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SD"* menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal

dinyatakan layak digunakan dan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan metode pengembangan (R&D). Perbedaannya terletak pada bentuk media dan materi yang dikembangkan. Penelitian terdahulu mengembangkan media buku bergambar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Rahmawati (2020) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal" menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik serta mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Kedua penelitian menggunakan unsur budaya lokal sebagai sumber belajar untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian Nugroho dan Rahmawati belum secara khusus mengangkat materi bangun ruang dan belum menggunakan objek budaya Istana Raja Amarasi. Sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Istana Raja Amarasi sebagai media pembelajaran matematika materi bangun ruang bagi siswa kelas VI SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, Ardana, dan Sudiarta (2020) dengan judul "*Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi*" menggunakan metode Research and Development (R&D).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal efektif dalam

meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran matematika yang mengintegrasikan unsur budaya atau kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media untuk materi relasi dan fungsi pada tingkat SMP, sedangkan penelitian ini mengembangkan media berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi untuk materi bangun ruang pada siswa kelas VI SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Einstein dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially” menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode pengembangan (R&D) dalam menghasilkan suatu media pembelajaran matematika yang dapat

membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaan penelitian Einstein, Bulu, dan Nahak dengan penelitian ini yaitu terletak pada bentuk media dan materi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian tersebut mengembangkan game edukasi berbasis Genially pada materi bilangan pangkat dan akar, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi pada materi bangun ruang kelas VI SD.

2. Kemenarikan, Kepraktisan dan Keefektivan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi

Peneliti menggunakan angket Respon kepada guru dan siswa guna memperoleh tanggapan yang diberikan terhadap media pembelajaran yang di Lembangkan Peneliti memeberikan angket kepada guru setelah mengamati pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi.

Berdasarkan hasil respon guru kelas VI SD Negeri Retraen setelah mengamati pembelajaran pada uji coba produk hasil respon guru di gunakan peneliti sebagai koreksi

apabila ada masukan dan koreksi yang kurang"pada media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Namun secara keseluruhan guru memberikan respon positif terhadap pernyataan pada angket respon guru dengan jumlah skor 60 yang jikadikonversikan dalam bentuk presentase adalah 100% menurut guru media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi menambah semangat dan ketertarikan siswa untuk belajar matematika khususnya materi bangun ruang. Hal tersebut karena, penyampaian materi dalam media sesuai dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan siswa.

Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas VI SD Negeri Retraen diketahui setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi materi bangun ruang kelas VI bahwa secara keseluruhan siswa memberikan respon positif pada aspek kemenarikan dan kepraktisan media. Angket respon siswa di berikan kepada 25 orang siswa yang mengikuti uji coba produk media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi. Hasil respon siswa digunakan peneliti sebagai

koreksi apabila ada jawaban yang "kurang baik dari respon siswa. Namun semua siswa memberikan respon positif sehingga jika konversikan dalam presentase 90%. Sehingga media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi menarik dan praktis digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi menarik praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Retraen Kabupaten Kupang. Berdasarkan data diketahui nilai tes awal (pretest) berjumlah skor 1115 dengan nilai rata-rata 40 Nilai tertinggi yang diperoleh pada saat tes awal yaitu 60 dan nilai terendahnya yaitu 20. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir (posttest) yaitu 90 dengan berjumlah skor 2105, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 90. Adanya peningkatan rata-rata tes awal(pretest) dan tes akhir (posttest) menunjukan bahwa dalam Media pembelajaran pada umumnya sudah terpenuhi dalam sehingga dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi materi bangun ruang layak untuk siswa kelas VI SD Negeri Retraen digunakan dalam pembelajaran bangun ruang muatan pelajaran matematika.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajara berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi bahwa tingkat kelayakan pengembangan Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Persentase penilaian ahli materi sebesar 98.33% termasuk kategori sangat lavak, dan ahli media sebesar 90% termasuk kategori sangat layak, sehingga Media pembelajaran berbasis kearifan lokal layak untuk diuji cobalkan kepada siswa kelas VI SD Negeri Retraen

Saran

Berdasarkan penelitian Pengembang an yang telah dilakukan, saran dari peneliti yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Istana Raja Amarasi menjadi sangat

menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri Retraen. Sebaiknya dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menjadi inovatif dan kreatif dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa atau dengan kata lain menghubungkan materi berdasarkan kondisi nyata yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Alstana Raja Amarasi pada materi lain dalam mata pelajaran Matematika atau mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia atau IPS, agar integrasi nilai budaya lokal lebih menyeluruh. Agar hasil penelitian lebih general dan dapat diterapkan secara luas, penelitian serupa dapat dilakukan di sekolah-sekolah lain di wilayah Kabupaten Kupang atau daerah lain yang memiliki budaya serupa.

Daftar Pustaka

Agama, K. (2016). *EVALUASI PEMBELAJARAN*.

Apriyanti, N., & Sriyanto, M. I. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi keliling dan luas bangun datar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar*. 449.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.

Desain, P., Di, G., & Muhammadiyah, S. M. K. (2017). *Elinvo (Electronics , Informatics , and Vocational Education) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PENGENALAN COREL DRAW SEBAGAI SARANA*. 2(2), 183–189.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312> This

Firmansyah, A. (2025). *PENGEMBANGAN e-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS AI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBUATAN K O N T E N D I G I T A L P A D A S I S W A SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*.

Gogik, B. (2023). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI*. 10(2), 99–106.

Hadi, S., & Ikhsan, K. N. (2015). *Impelemenntasi dan Pengembangan Kurikulum*.

Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1097> keterampilan

Januarisman, E., & Ghufrohn, A. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII Erwin*. 3(2).

Komputer, S., & Budi, P. S. (2019). *Media Pembelajaran E-Learning Dengan Metode Parsing Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Sekolah Berbasis Web*. 14(2), 105–115.

Laili, F. N., Universitas, P., Negeri, I., Ampel, S., Universitas, P., Negeri, I., Ampel, S., Fatkhurrozi, A., Universitas, P., Negeri, I., Ampel, S., Universitas, P., & Giri, S. (2023). *Fiqih Nur Laili , Pascasarjana Universitas*

Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
10, 417–432.

Mulyosari, E. T., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2023). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 2395–2405.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>

Munawaroh, Ibrahim, & Supardi. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran dengan Arahkan Untuk Melatihkan Keterampilan Eksperimen dan Penguasaan Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV SD*.

Nababan, I. (2024). *Optimalisasi Adobe Flash dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android*. 10(1), 77–85.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1>

Pangkat, B. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi*. 02(01), 101–109.

Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Penelitian, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.

Penilaian, T., & Pembelajaran, H. (2018). *Teknik penilaian hasil pembelajaran*. 14(2), 53–62.

Pidarta, M. (2017). *Studi tentang Landasan Kependidikan*. 3–15.

Puastuti, D., & Soleha, L. (2020). *Penggunaan metode SAW dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif The use of the SAW method in the selection of effective learning media*. 13(1), 72–84.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.30474>

Putra, R. W., Sari, L. P., Meirina, R., Nursyam, Y., & Zaidi, A. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 4(3), 3604–3611.
<https://doi.org/https://edukatif.org/index.php/edukatif/index> Efektivitas

Rahmat, B., & Darmiati. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Based Learning di Akademi Kebidanan Pelamonia Basuki*. 12(2), 149–165.

- Rosena, A. W., & Widiyanto, E. (2021). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Peserta Pelatihan Berbasis Kompetensi di UPT BLK Singosari Malang*. 1(10), 784–796.
<https://doi.org/10.17977/um065v1i102021p784-796>
- Sartika, F. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah*. 20(2), 115–128.
<https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598.115-128>
- Septiani, U., & Zanthi, L. S. (2019). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN OPEN-*. 3(1), 34–39.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Melati, F. V., Informasi, T., & Bhuana, I. S. (2024). *Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 5(3), 2993–2998.
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning*. 7(2), 105–117.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.35028>
- Untuk, P., Hasil, M., Siswa, B., & Sari, A. (2016). *PENGUNAAN MEDIA, VARIASI, DAN UMPAN BALIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN UNTUK MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR SISWA Dedi Wahyudi*. 1(2), 86–95.
- Wayan, N., Handayani, P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner , Budaya Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi*. 4(2), 221–236.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3235> Media
- Widiyanto, D., Istiqomah, A., Bahasa, P., & Tidar, U. (2022). *Evaluasi Penilaian Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Umum Berbasis E-Learning University Based on E-Learning alat penilaian . Instrumen membutuhkan kondisi yang valid dan reliabel sebagai alat ukur harus memiliki kondisi yang valid . Selain persyaratan vali*. 31(2), 245–256.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.

Wulandari, M. R., & Jusman, A.
J. (2022). *Efektivitas Pembelajaran
Daring (Whatsapp) Terhadap Hasil
Belajar Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Kelas VII Di UPTD SMPN
17 Marusu*. 100–106.