

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD BERBASIS ETNOMATEMATIKA PENGENALAN BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS II SDN 235 BOLONG KABUPATEN LUWU

Nur Asifah¹, Sukirman Nurdjan², Nilam Permatasari Munir³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: nurasifah2608@gmail.com

Article History

Received: 13-05-2026

Revision: 24-05-2026

Accepted: 26-05-2026

Published: 29-05-2026

Abstract. This study aims to develop ethnomathematics-based flash card learning media on the material of plane and spatial figures for second-grade elementary school students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 26 second-grade students of SD Negeri 235 Bolong, Luwu Regency. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests, while data analysis used quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the study showed that the developed ethnomathematics-based flash card media met the criteria of very valid based on the assessment of media experts at 95.83% and material experts at 93.18%. The results of the practicality test obtained a score of 90.2% with a very practical category. In addition, the results of the effectiveness test showed an N-Gain value of 0.81 which is included in the high category. These findings indicate that ethnomathematics-based flash card media is effective in helping students understand the material of plane and spatial figures through contextual and interesting learning.

Keywords: Learning Media, Flash Card, Ethnomathematics, Plane and Solid Figures

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pada materi bangun datar dan bangun ruang untuk siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong Kabupaten Luwu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis etnomatematika yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media sebesar 95,83% dan ahli materi sebesar 93,18%. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor 90,2% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis etnomatematika efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi bangun datar dan bangun ruang melalui pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash Card, Etnomatematika, Bangun Datar dan Bangun Ruang

How to Cite: Asifah, N., Nurdjan, S., & Munir, N. P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Etnomatematika Pengenalan Bangun Datar dan Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN 235 Bolong Kabupaten Luwu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 3825-3838. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5774>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak hanya menekankan kemampuan berhitung, tetapi juga pemahaman konsep dasar geometri seperti bangun datar dan bangun ruang. Materi ini penting dikenalkan sejak dini karena menjadi dasar bagi pembelajaran geometri pada jenjang berikutnya. Namun, pada kenyataannya banyak siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam memahami bentuk, ciri, dan perbedaan bangun datar maupun bangun ruang. Kesulitan tersebut terjadi karena siswa sekolah dasar, khususnya kelas II, masih berada pada tahap operasional konkret sehingga belum mampu memahami konsep abstrak hanya melalui penjelasan verbal atau gambar dua dimensi (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran geometri memerlukan media yang konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman belajar siswa agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 235 Bolong Kabupaten Luwu, pembelajaran bangun datar dan bangun ruang masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan guru secara konvensional. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap bentuk dan ciri bangun geometri dasar. Selain itu, pembelajaran matematika belum banyak memanfaatkan konteks budaya lokal sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Padahal, penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan bermakna.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep geometri adalah *flash card*. Media ini bersifat sederhana, visual, dan mudah digunakan sehingga cocok diterapkan pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Penggunaan *flash card* dapat membantu siswa mengenali bentuk bangun datar dan bangun ruang melalui gambar yang menarik dan konkret. Penelitian Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. Penelitian Cantika et al. (2025) juga menjelaskan bahwa *flash card* berbasis etnomatematika dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara kontekstual. Sementara itu, Sari et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *flash card* digital berbasis etnomatematika efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media *flash card* memiliki potensi besar untuk membantu pembelajaran geometri pada siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih lebih banyak berfokus pada penggunaan *flash card* secara umum atau berbasis budaya yang belum secara spesifik mengangkat konteks budaya lokal Luwu pada materi bangun datar dan bangun ruang untuk siswa kelas II sekolah dasar. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *flash card* berbasis etnomatematika yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Luwu ke dalam pembelajaran geometri dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep bangun datar dan bangun ruang secara konkret, tetapi juga mengenalkan budaya lokal melalui gambar dan objek yang dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep matematika sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerahnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena masih terbatasnya media pembelajaran geometri yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas rendah serta terintegrasi dengan budaya lokal. Jika kondisi ini dibiarkan, maka pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar dan bangun ruang akan tetap rendah dan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar tidak dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pada materi bangun datar dan bangun ruang, serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong Kabupaten Luwu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pada materi bangun datar dan bangun ruang serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan sederhana sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 235 Bolong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu pada semester genap tahun ajaran 2026.

Adapun subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 26 orang, yakni 11 laki-laki 15 perempuan serta wali kelas II SDN 235 Bolong, Kec Walenrang Utara. Adapun objek yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu media

pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika untuk materi pengenalan bangun ruang. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memuat unsur budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep bangun datar dan bangun ruang secara lebih konkret, kontekstual, dan bermakna.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kesulitan siswa, dan penggunaan media pembelajaran matematika di kelas. Angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas media oleh ahli materi dan ahli media, serta mengetahui praktikalitas media berdasarkan respon guru dan siswa. Sementara itu, tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *flash card*. Instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka fase A pada materi bangun datar dan bangun ruang.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dianalisis untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase validitas dan praktikalitas, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu. Efektivitas media dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah media *flash card* berbasis etnomatematika yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

Tabel 1. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

HASIL

Analyze

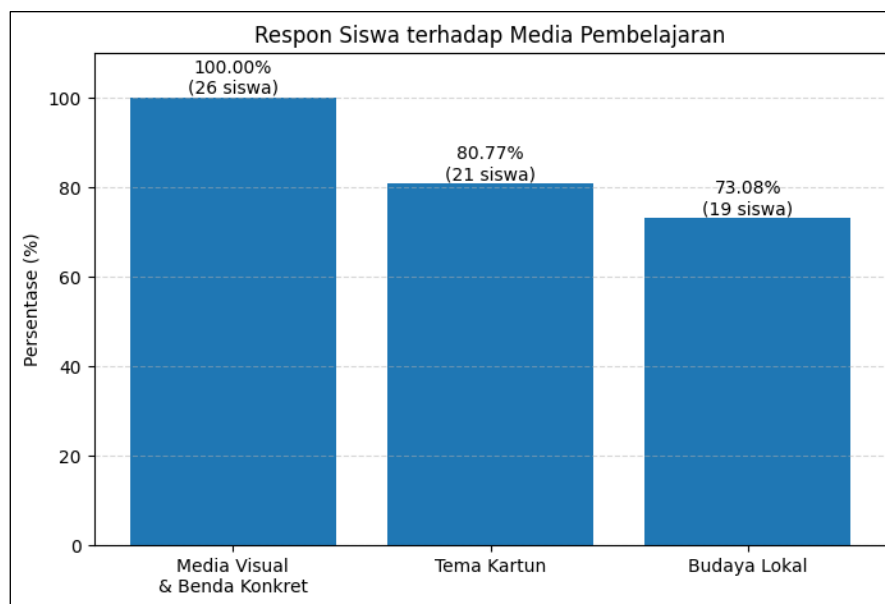
Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika di kelas II. Pada tahap ini, peneliti menelusuri karakter dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesulitan yang dialami siswa, kendala yang dihadapi guru, serta ketersediaan media pembelajaran yang digunakan pada materi bangun datar dan bangun ruang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II, diketahui bahwa karakter dan kemampuan siswa dalam mengenali bentuk bangun datar dan bangun ruang berbeda-beda. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan bentuk segitiga, persegi, Persegi Panjang, kubus, dan balok, serta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih terbatas dan cenderung hanya berfokus pada buku paket. Hal ini menyebabkan penyampaian materi kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Analisis Pengguna

Analisis ini untuk menyesuaikan media yang ingin dikembangkan dengan kebutuhan siswa. Proses ini dilakukan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan siswa.



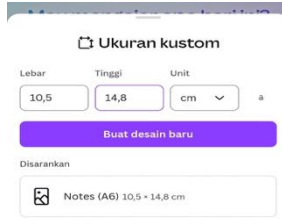
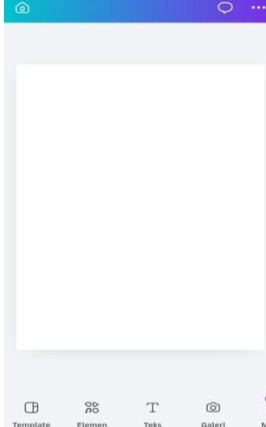
Gambar 1. Diagram analisis kebutuhan

Gambar diatas menunjukkan bahwa 100% atau 26 siswa menyatakan lebih mudah mengenali bentuk bangun datar dan bangun ruang melalui media visual dan benda konkret. Selain itu, 80,77% atau 21 siswa menyatakan senang menggunakan media jika dikaitkan dengan tema kartun, sementara 19,23% atau 5 siswa menyatakan tidak. Selanjutnya, 73,08% atau 19 siswa senang apabila pembelajaran dikaitkan dengan budaya lokal, sedangkan 26,92% atau 7 siswa menyatakan tidak.

Tahap Desain (Perancangan)

Pengembangan media ini dirancang untuk menghasilkan produk berupa *flash card* pada materi bangun datar dan bangun ruang. Perancangan dilakukan dengan menyusun konsep awal media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 2. Langkah-langkah pembuatan media *flashcard*

Langkah- langkah pembuatan <i>Flash Card</i>	Tampilan
Langkah awal terlebih dahulu masuk pada aplikasi canva dan klik icon buat setelah itu klik ukuran kostum, masukkan ukuran untuk lebar 10,5 cm dan tinggi 14,8 cm	 
Setelah masuk pada lembar halaman terlebih dahulu membuat background dengan tema spongebob Squarepants.	 
Bagian Depan Bagian Belakang	 

Tampilan flash card bangun datar depan belakang



Tahap Development (Pengembangan)

Uji validitas dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan validator instrumen efektivitas untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika sebelum digunakan pada tahap uji coba. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek tampilan media, kesesuaian materi, bahasa, serta kesesuaian instrumen evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	46	48	95,83%	Sangat Valid
Ahli Materi	41	44	93,18%	Sangat Valid
Validasi Instrumen Efektivitas	38	40	95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek validasi memperoleh kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media flash card memiliki tampilan yang menarik, penggunaan warna dan gambar yang sesuai, serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa fase A, dan konteks budaya lokal yang digunakan. Sementara itu, validasi instrumen efektivitas menunjukkan bahwa soal evaluasi telah sesuai untuk mengukur pemahaman siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. Dengan demikian, media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika dinyatakan layak digunakan pada tahap implementasi dan uji coba pembelajaran.

Implementasi

Uji praktikalitas produk oleh peserta didik

Setelah instrumen angket untuk uji kepraktisan produk dinyatakan layak digunakan, selanjutnya angket disebar untuk memperoleh penilaian terhadap tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Nama	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	NAB	38	40	95%	Sangat Praktis
2	KL	39	40	97,5%	Sangat Praktis
3	AR	32	40	80%	Praktis
4	NU	39	40	97,5%	Sangat Praktis
5	ZAH	40	40	100%	Sangat Praktis
6	FSR	36	40	90%	Sangat Praktis
7	NA	38	40	95%	Sangat Praktis
8	MK	40	40	100%	Sangat Praktis
9	AA	35	40	87,5%	Sangat Praktis
10	MPRK	38	40	95%	Sangat Praktis
11	MA	39	40	97,5%	Sangat Praktis
12	FA	38	40	95%	Sangat Praktis
13	MDG	32	40	80%	Praktis
14	MAI	39	40	97,5%	Sangat Praktis
15	AGA	40	40	100%	Sangat Praktis
16	MAS	35	40	87,5%	Sangat Praktis
17	NAS	38	40	95%	Sangat Praktis
18	RGF	36	40	90%	Sangat Praktis
19	AFS	38	40	95%	Sangat Praktis
20	AAK	36	40	90%	Sangat Praktis
21	MUA	39	40	97,5%	Sangat Praktis
22	NSD	40	40	100%	Sangat Praktis
23	ES	35	40	87,5%	Sangat Praktis
24	AHM	40	40	100%	Sangat Praktis
25	MUP	32	40	80%	Praktis
26	RCR	36	40	90%	Sangat Praktis
Jumlah		968	1.040		
Rata-rata				93,7%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan peserta didik kelas II SD Negeri 235 Bolong, media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi bangun datar dan bangun ruang. Selain itu, penggunaan media flash card juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Uji efektivitas produk

Setelah pelaksanaan uji coba produk, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji efektivitas untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran melalui sebuah *pre-test* dan *post-test*. Sebelum *pre-test* dan *post-test* digunakan dilakukan uji validitas agar menghasilkan instrumen yang layak digunakan. Hasil validasi

instrumen uji efektivitas. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai Sig. $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan jika nilai Sig. $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETES	58,0769	26	10,59027	2,07692
	POSTTES	90,9615	26	6,32760	1,24094

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETES & POSTTES	26	,835	,000

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper	t	df
Pair 1	PRETES - POSTTES	-32,88462	6,35186	1,24570	-35,45019	-30,31904	-26,398	25
								Sig. (2-tailed)
								,000

Gambar 2. Hasil uji *paired sample t-test*

Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t-test, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58,07 dan posttest sebesar 90,96. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media flash card berbasis etnomatematika. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media flash card berbasis etnomatematika terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. Hasil tersebut diperkuat melalui analisis N-gain yang menunjukkan bahwa 69,23% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi dan 30,77% berada pada kategori sedang, serta tidak terdapat siswa pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami konsep geometri secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual melalui pengintegrasian unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai

efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Evaluasi ini bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. dengan demikian, evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahapan model pengembangan ADDIE guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

DISKUSI

Tahap Analisis kebutuhan media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika pengenalan bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong Kabupaten Luwu

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sebelum media dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru kelas II menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan mengenali dan membedakan bangun datar dan bangun ruang karena pembelajaran didominasi penjelasan verbal dan belum didukung media yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan selama pembelajaran matematika. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa seluruh siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual dan benda konkret. Selain itu, sebagian besar siswa menyukai media bertema kartun dan pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa kelas rendah membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan kontekstual agar konsep geometri lebih mudah dipahami. Hasil tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata dan visual (Huda Susanto & Wulandari, 2024; Imanulhaq & Ichsan, 2022). Selain itu, Batubara (2021) menjelaskan bahwa media visual dan konkret dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep abstrak secara lebih sederhana dan bermakna.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media flash card berbasis etnomatematika dengan memadukan unsur budaya lokal Luwu ke dalam materi bangun datar dan bangun ruang. Media dirancang menggunakan gambar yang menarik, warna yang sesuai dengan karakteristik anak, serta bahasa sederhana agar mudah dipahami siswa kelas II. Integrasi budaya lokal dilakukan melalui contoh benda-benda di lingkungan sekitar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan etnomatematika tidak hanya membantu siswa memahami konsep geometri secara konkret, tetapi juga mendekatkan pembelajaran matematika dengan

pengalaman budaya siswa sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rosa dan Orey (2016) yang menyatakan bahwa etnomatematika mampu menghubungkan konsep matematika dengan budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, Marsigit (2016) menegaskan bahwa pembelajaran matematika berbasis budaya dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan mereka.

Validitas media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pengenalan bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media flash card berbasis etnomatematika terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media. Media yang dikembangkan memuat materi bangun datar dan bangun ruang, seperti persegi, segitiga, persegi panjang, kubus, dan balok, yang disajikan melalui gambar, warna menarik, serta penjelasan singkat mengenai ciri-ciri setiap bangun. Penyajian materi secara visual dan sederhana dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki penyajian materi yang jelas, serta tampilan yang menarik agar mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif.

Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek tampilan, desain, warna, dan kemenarikan media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, dan kejelasan penyajian materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flash card berbasis etnomatematika memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 95,83% dari ahli media dan 93,18% dari ahli materi. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi kecil sesuai saran validator. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, bahasa sederhana, dan budaya lokal mampu mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Praktikalitas media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pengenalan bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong

Tahap praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media flash card berbasis etnomatematika dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, angket respon peserta didik terlebih dahulu divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan validator agar setiap pernyataan lebih sederhana serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas II sekolah dasar. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan kepada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong untuk melihat respon dan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media flash card berbasis etnomatematika tergolong sangat praktis digunakan. Siswa dapat menggunakan media dengan mudah karena penyajian materi dilakukan melalui gambar, warna menarik, dan penjelasan singkat yang membantu mereka memahami konsep bangun datar dan bangun ruang secara lebih konkret. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama pembelajaran, seperti saat mengamati gambar, menyebutkan nama bangun, dan menjelaskan ciri-ciri bangun yang terdapat pada kartu. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media flash card juga bersifat fleksibel karena dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Guru dapat memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, sementara siswa dapat menggunakannya secara langsung untuk belajar mandiri. Hasil ini sejalan dengan pendapat Nieveen yang menyatakan bahwa produk pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata tanpa mengalami kendala berarti. Dengan demikian, media flash card berbasis etnomatematika mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis etnomatematika pengenalan bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong

Tahapan efektivitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. Pengujian efektivitas dilakukan setelah media dinyatakan valid dan praktis, kemudian diimplementasikan pada siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong. Penilaian dilakukan menggunakan pretest dan posttest untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu divalidasi dan direvisi sesuai saran validator agar sesuai dengan indikator pembelajaran dan

karakteristik siswa sekolah dasar. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi bangun datar dan bangun ruang, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media flash card berbasis etnomatematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card berbasis etnomatematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,07 menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih rendah, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,96 setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan membantu siswa memahami konsep bangun datar dan bangun ruang secara lebih konkret dan bermakna. Siswa tidak hanya mampu mengenali bentuk bangun, tetapi juga dapat menyebutkan ciri-ciri serta membedakan jenis bangun dengan tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dikaitkan dengan budaya lokal mampu mempermudah siswa memahami konsep geometri yang sebelumnya bersifat abstrak. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Selain itu, Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media visual dapat membantu memperjelas penyampaian materi sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan etnomatematika yang digunakan juga memperkuat pembelajaran kontekstual karena siswa mempelajari konsep matematika melalui objek dan budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka (Rosa & Orey, 2016; Marsigit, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran flash card berbasis etnomatematika pada materi bangun datar dan bangun ruang untuk siswa kelas II SD Negeri 235 Bolong dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan konsep geometri dengan unsur budaya lokal Luwu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 95,83% dari ahli media dan 93,18% dari ahli materi. Selain itu, hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 93,7% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan serta antusias siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media flash card berbasis etnomatematika. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 58,07 menjadi 90,96 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 kategori tinggi. Hasil uji Paired Sample t-Test juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media flash card berbasis etnomatematika terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar dan bangun ruang.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Cantika, N. C., Lidinillah, D. A. M., & Setiadi, P. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard matematika berbasis etnomatematika makanan tradisional. *Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Dewi, F. Y., Effendi, D., & Noviati. (2024). Pengembangan media kartu flash card terhadap materi bangun datar dan ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Huda Susanto, A., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Marsigit. (2016). *Etnomatematika dan pendidikan matematika realistik*. UNY Press.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2016). *Ethnomathematics and its pedagogical action*. Springer.
- Sari, V. A., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran flashcard digital berbasis etnomatematika untuk pembelajaran matematika sekolah dasar. *SHES: Conference Series*, 6(3).