

DESKRIPSI KEBUTUHAN SISWA PADA APLIKASI BLANTIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA

DESCRIPTION OF STUDENT NEEDS IN THE ANDROID-BASED BLANTIK APPLICATION AS A CULTURE-BASED MATHEMATICS LEARNING MEDIA

BINTI ANISAU¹, NIDA NURIA², PUTRI DEVASARI³, FIRDA ADELIA PUTRI⁴, RIZKY RAHMAWATI⁵, ROBBY KURNIAWAN SYAHPUTRA⁶

¹²³⁴⁵⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Pringsewu
Jalan KH Ahmad Dahlan No. 112 Pringsewu, Lampung 35373
email: bintianisaul@umpri.ac.id¹, nida.2020406402015@student.umpri.ac.id², putri.2020406402016@student.umpri.ac.id³,
firda.2020406402026@student.umpri.ac.id⁴, rizky.2020406402023@student.umpri.ac.id⁵,
robbly.2021406402024@student.umpri.ac.id⁶

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran aplikasi Blantik (Batik Lampung Matematika) berbasis android. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara secara langsung bersama guru kelas serta penyebaran kuesioner yang terdiri dari 6 pertanyaan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumi Rejo Kabupaten Pringsewu Lampung. Selanjutnya diperoleh hasil penelitian yaitu 1) Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum K13 yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran; 2) Pembelajaran yang dilakukan guru sering dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan untuk mengaitkan budaya dalam pembelajaran; 3) Kurangnya pengetahuan siswa terhadap budaya daerahnya mengasumsikan perlunya guru mengintegrasikan etnomatematika pada pembelajaran; 4) Kepemilikan android oleh siswa mengasumsikan untuk pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran; 5) Kecenderungan siswa untuk belajar sambil bermain game mengasumsikan untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi.

Kata kunci: Deskripsi Kebutuhan, Aplikasi Blantik, Android, Etnomatematika, Bangun Datar

Abstract

The purpose of this research is to describe the students' needs for the Android-based Blantik application learning media (Batik Lampung Mathematics). Data collection techniques used were direct interviews with class teachers and distributing questionnaires consisting of 6 questions to fourth grade students of SD Negeri 1 Bumi Rejo, Pringsewu Regency, Lampung. Furthermore, the research results obtained are: 1) The curriculum used is the K13 curriculum that supports the use of technology in learning; 2) The learning done by the teacher is often associated with everyday life so that it is possible to link culture in learning; 3) Students' lack of knowledge of their local culture assumes the need for teachers to integrate ethnomathematics into learning; 4) Ownership of android by students assumes its use in the development of learning media; 5) The tendency of students to learn while playing games assumes to make learning media in the form of educational games.

Key Words: Requirement Description, Blantik Application, Androids; Ethnomathematics, Plane Figure

Pendahuluan

Wabah COVID-19 memberikan dampak besar pada bidang pendidikan khususnya pembelajaran dalam mempersiapkan diri menghadapi era kemajuan teknologi di bidang pendidikan[1]. Hal ini tidak lepas dari setiap bidang pelajaran seperti matematika. Matematika merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari karena matematika merupakan ilmu yang memiliki ciri-ciri sebagai ilmu pengetahuan dengan objek abstrak, pola berpikir aksiomatis dan deduktif serta berdasarkan kebenaran[2]. Matematika merupakan bagian dari kurikulum pendidikan dasar hingga menengah, dimana memiliki peranan strategis dalam upaya meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM)[3]. Untuk meningkatkan kualitas dari SDM salah satunya dengan cara melakukan perubahan kurikulum pendidikan. Kurikulum 2013

yang masih digunakan saat ini menitikberatkan pada perolehan pengetahuan kontekstual terkait mata pelajaran dan lingkungan belajar[4]. Dengan demikian, dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar termasuk budaya yang terdapat di sekitar siswa.

Perkembangan teknologi menuntut guru selaku SDM bidang pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran yang salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru karena berimplikasi terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM)[5]. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu belajar agar siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran[6]. Selain itu, Penggunaan media elektronik menjadi tuntutan dan karakteristik utama dalam pembelajaran abad 21[17]. Kurikulum abad 21 dirancang untuk mempersiapkan siswa di era abad 21 dengan beberapa kompetensi yang harus dimiliki untuk menghadapi tantangan kehidupan di era tersebut[8]. Dengan demikian, guru dapat mengaplikasikan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan cara mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi juga memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi terbaru dari segala penjuru belahan dunia sehingga disengaja maupun tidak, seseorang dapat terpengaruh dengan budaya luar yang sebagian sudah jelas bertentangan dengan nilai-nilai dan budaya mereka sendiri[9]. Hal ini juga dikhawatirkan terjadi pada siswa yang sudah seharusnya mengenal dan melestarikan budaya Indonesia terlebih budaya daerah mereka sendiri. Untuk itu guru perlu melakukan langkah strategis yang salah satunya mengaitkan budaya dalam proses pembelajaran tidak terkecuali pembelajaran matematika.

Matematika memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari dan matematika memiliki hubungan dengan budaya[10]. Selain itu, dengan mengintegrasikan budaya pada pembelajaran matematika dapat mendukung program yang dicanangkan pemerintah dalam kurikulum abad 21 yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yaitu penguatan profil pelajar pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh[11] bahwa media pembelajaran menggunakan komik berbasis budaya lokal dapat menguatkan karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila jenjang SD. Dengan demikian, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis budaya dengan memanfaatkan teknologi menjadi hal yang sangat perlu untuk dilakukan.

Salah satu ragam budaya di Provinsi Lampung adalah batik. Batik adalah kain yang mempunyai pola dan motif khusus dengan cara pembuatan yang tertentu[12]. Terdapat berbagai macam motif batik yang berasal dari Provinsi Lampung dengan ciri khas masing-masing seperti motif batik siger, motif batik gajah, motif batik perahu, motif batik pucuk rebung, dan sebagainya. Selain itu, batik Lampung sudah menjadi kain yang tidak asing lagi bagi para siswa karena menjadi seragam wajib bagi siswa di sekolah.



Gambar 1. Seragam Batik SD N 1 Bumirejo.

Gambar 1 tersebut menunjukkan seragam batik Lampung di SD N 1 Bumirejo. Secara tidak langsung pemakaian seragam bermotif Batik Lampung ini merupakan salah satu pengenalan budaya melalui dunia pendidikan. Namun pada kenyataannya siswa masih belum paham dengan berbagai motif batik Lampung beserta filosofi yang terdapat di dalamnya. Pendidikan berbasis budaya khususnya budaya Lampung merupakan alat paling ampuh dalam rangka menanamkan kesadaran berbudaya dengan karakter jadi diri sesungguhnya dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal agar masyarakat tidak tercerabut dari akarnya yaitu budaya Lampung[13]. Dengan demikian, pengenalan budaya Batik Lampung beserta filosofinya menjadi sangat penting dalam rangka melestarikan budaya

lokal di sekitar siswa serta menimbulkan kecintaan dan pemahaman siswa terhadap budaya tempat tinggalnya.

Sebenarnya, para siswa tersebut dapat memperoleh informasi dengan mudah mengenai budaya Lampung melalui smartphone android yang mereka miliki. Akan tetapi mereka lebih senang menggunakan smartphone untuk hal-hal yang kurang positif seperti bermain game, media sosial ataupun lainnya. Hal ini memberikan peluang untuk mengintegrasikan Batik Lampung ke dalam pembelajaran seperti pembelajaran matematika yang salah satunya menggunakan media dengan memanfaatkan smartphone android yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD N 1 Bumirejo bahwa matematika masih menjadi mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Dalam hal ini guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal terlebih untuk media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa [14]. Selain itu, pengenalan budaya Lampung khususnya batik Lampung melalui pembelajaran matematika juga belum dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran terintegrasi batik Lampung yang berbasis android. Sehingga nantinya media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selama pandemi COVID-19 dan diberlakukannya pembelajaran daring di SD N 1 Bumirejo, memungkinkan semua siswa memiliki sarana pembelajaran daring yang salah satunya berupa android. Hal ini dikarenakan beberapa aplikasi android termasuk whatsapp dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi android. Pada penelitian bahwa kepemilikan siswa terhadap android dan pemanfaatannya dalam membantu siswa menguasai materi khususnya pada mata pelajaran matematika memungkinkan adanya kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran [15]. Selanjutnya pembelajaran matematika berbasis budaya atau disebut dengan etnomatematika juga dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika [16]. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, belum terdapat analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran terintegrasi budaya yang berbasis android. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran matematika terintegrasi budaya berbasis android yang diberi nama Blantik (Batik Lampung Matematika). Melalui aplikasi Blantik diharapkan siswa dapat belajar konsep matematika sekaligus mengenal budaya daerahnya yaitu Budaya Lampung dengan memanfaatkan android yang mereka miliki.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bumi Rejo Kabupaten Pringsewu Lampung. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara secara langsung bersama guru kelas IV SD Negeri 1 Bumi Rejo serta penyebaran kuesioner kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumi Rejo untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika yaitu aplikasi Blantik berbasis android. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan materi yang mereka pelajari yaitu Bangun datar dimana berdasarkan hasil eksplorasi bahwa terdapat konsep bangun datar pada Motif Batik Lampung.

Data yang dikumpulkan yaitu berupa kuisisioner yang berisi 6 pertanyaan. Dalam kuisisioner tersebut menggunakan skala Guttman dengan pilihan "Ya atau Tidak". Skala pengukuran Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan [17]. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisa dan mendeskripsikan apa saja yang dibutuhkan peserta didik terhadap media yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti yaitu aplikasi Blantik berbasis android.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis terhadap Kurikulum

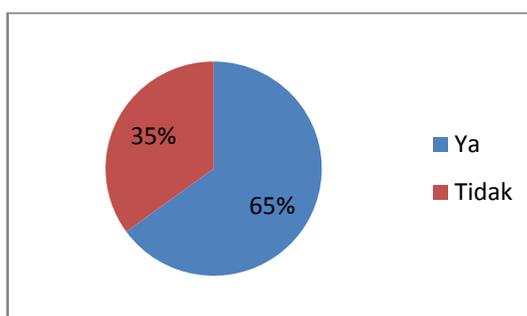
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran matematika kelas IV, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Guru matematika tersebut mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan buku cetak yang disediakan oleh pemerintah, Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh pihak sekolah dan LKS yang dibuat sendiri oleh guru untuk setiap pertemuan. Latihan-latihan siswa diberikan berdasarkan buku ataupun dan LKS yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Proses pembelajaran di kelas telah disesuaikan dengan KD dan KI pada kurikulum 2013. Namun, dalam hal ini guru belum memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi seperti pemanfaatan android sehingga siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran. Mereka terkadang cenderung ribut dan sering lebih asik bermain

ketika belajar. Sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran android dapat meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa dan sekaligus prestasi belajarnya. Selain itu, game berbasis android juga dapat meningkatkan minat belajar siswa [18][19][20].

Analisis terhadap Budaya yang Diintegrasikan dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa guru sendiri belum pernah melaksanakan pembelajaran yang langsung dikaitkan dengan budaya melainkan lebih sering mengaitkan dengan benda-benda di sekitar yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Padahal sejatinya budaya tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini karena budaya merupakan kebiasaan yang ada dalam suatu kelompok masyarakat di daerah tertentu dan merupakan suatu proses yang dinamis serta memiliki nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam tata cara pergaulan masyarakat tertentu [21]. Terkait dalam kurikulum 2013 yang diterapkan dalam pembelajaran dimana menanamkan pemikiran ilmiah dan pendidikan karakter, menjadi rasional untuk mengintegrasikan etnomatematika dan pembelajaran matematika [22]. Pengenalan terhadap budaya kearifan lokal tidak hanya membuat anak mengetahui budaya yang ada di daerahnya, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya, menghargai dan melestarikan budaya tersebut, namun juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, kebanggaan terhadap hasil budaya daerahnya sendiri, mengembangkan kreativitasnya, dan melatihnya dalam memecahkan masalah [23]. Dengan demikian, guru dapat menggunakan budaya lokal sebagai konteks kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran.

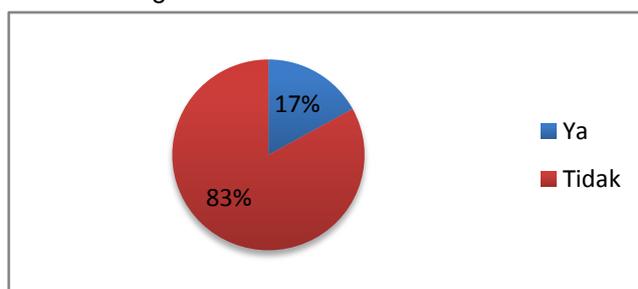
Pertanyaan mengenai budaya yang diintegrasikan terhadap pembelajaran kepada siswa dimulai dari pengetahuan siswa mengenai budaya Lampung khususnya Batik Lampung dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Respon Siswa Terhadap Pemahamannya Tentang Batik Lampung

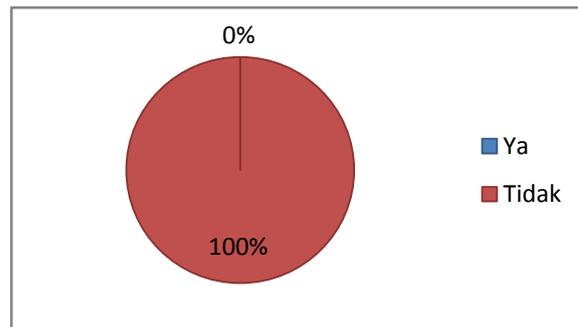
Gambar 2 di atas merupakan hasil jawaban siswa terhadap pertanyaan yaitu “Apakah kamu mengetahui motif-motif batik Lampung?”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 65% siswa kelas IV menjawab mengetahui motif-motif batik Lampung dan sebanyak 35% siswa kelas IV menjawab tidak mengetahui motif-motif batik Lampung. Hal ini merupakan hasil yang positif karena sebagian besar siswa mengenal salah satu unsur budaya daerahnya yaitu motif batik Lampung namun perlu ditingkatkan lagi karena seharusnya setiap anak Indonesia wajib mengenal budaya mereka masing-masing. Karena apabila anak-anak Indonesia bangga dan mengenali budaya daerahnya, serta memiliki kesadaran untuk melestarikan dan mengembangkan budaya maka mereka akan mampu bertahan dari gerusan era global [24]. Dengan demikian, perlu dilakukan integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pertanyaan beralih pada pertanyaan mengenai pemahamannya tentang filosofi Batik Lampung dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Respon Siswa Terhadap Pemahamannya Tentang Filosofi Batik Lampung

Gambar 3 merupakan hasil kuesioner terhadap pertanyaan “Apakah kamu mengetahui filosofi dari motif-motif batik Lampung?”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 17% siswa kelas IV menjawab mengetahui makna motif batik Lampung dan sebanyak 83% siswa kelas IV menjawab tidak mengetahui makna motif batik Lampung. Hal ini menandakan bahwa walaupun sebagian besar siswa mengenal motif batik Lampung namun mereka tidak mamahami filosofi yang terdapat dalam motif batik tersebut. Filosofi budaya tersebut mengandung nilai-nilai luhur yang dapat diajarkan kepada siswa. Nilai-nilai luhur tersebut di dalamnya mempunyai kebermanfaatn dalam kehidupan bermasyarakat dan mengandung nilai kebaikan[25]. Filosofi dalam budaya termasuk motif batik Lampung perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam filosofi tersebut dapat diajarkan kepada siswa dan bermanfaat bagi kehidupannya. Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai etnomatematika pada Batik Lampung dengan hasil sebagai berikut:



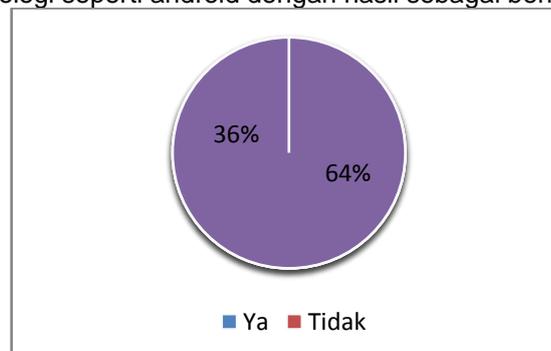
Gambar 4. Diagram respon siswa terhadap pertanyaan tentang etnomatematika pada Batik Lampung

Gambar 4 merupakan hasil kuesioner terhadap pertanyaan “Apakah kamu tahu bahwa terdapat unsur matematika dalam motif batik Lampung?”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas IV menjawab tidak mengetahui bahwa terdapat unsur matematika dalam motif batik Lampung. Hal ini menandakan kurangnya pengetahuan siswa terhadap etnomatematika pada batik Lampung. Melalui etnomatematika para guru matematika dapat mengintegrasikan budaya terhadap matematika, dan dapat menggali nilai-nilai budaya tersebut dalam pembelajaran sehingga dapat terbangun karakter bangsa di dalam setiap siswa [26]. Dengan demikian, perlu adanya aplikasi etnomatematika dalam pembelajaran sehingga guru dapat membangun karakter bangsa pada setiap siswa melalui proses pembelajaran.

Analisis terhadap Media Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa guru semua siswa memiliki android di rumah baik milik orang tua maupun milik mereka sendiri. Hal ini terbukti dari pembelajaran daring yang guru lakukan selama pandemi covid-19 menggunakan android sebagai sarana untuk menghubungkan antara siswa dengan guru. Dalam hal ini guru hanya menggunakan android melalui aplikasi whatsapp group untuk menyampaikan informasi, materi beserta tugas dalam pembelajaran. Guru belum memanfaatkan ketersediaan android ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

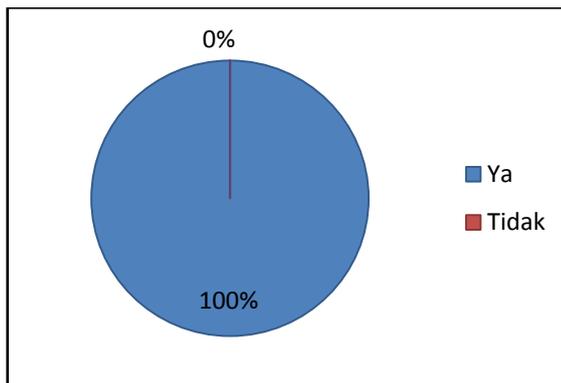
Pertanyaan mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dimulai dari kepemilikan siswa terhadap media berbasis teknologi seperti android dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Respon Siswa terhadap Pertanyaan tentang Kepemilikan Siswa terhadap Smartphone Android.

Gambar 5 merupakan hasil kuesioner terhadap pertanyaan “Apakah kamu memiliki hp android pribadi?”. Gambar tersebut menunjukkan sebanyak 64% siswa kelas IV memiliki android pribadi dan 36% siswa kelas IV tidak memiliki android pribadi. Siswa yang mengatakan tidak memiliki android pribadi menggunakan android milik orang tua mereka saat pembelajaran daring. Hal ini memberikan peluang untuk mengembangkan dan menggunakan media berbasis android dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa serta mendapat respon positif dari siswa selama proses pembelajaran [27]. Sehingga guru perlu untuk memanfaatkan ketersediaan android yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, salah satu pertimbangan dalam memilih media adalah media tersebut tersedia di sekitar siswa [28].

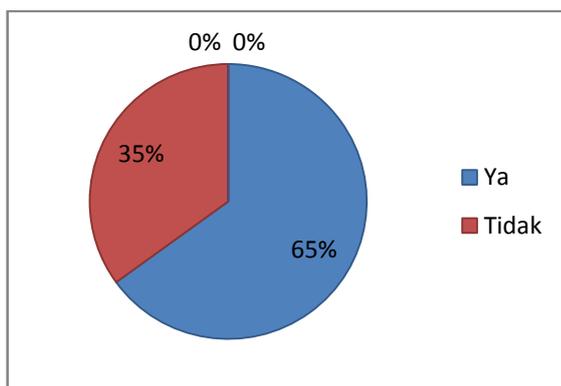
Selanjutnya pertanyaan mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran oleh siswa dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 6. Respon Siswa Kelas IV Terhadap Pertanyaan tentang Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran.

Gambar 6 merupakan hasil kuesioner terhadap pertanyaan “Pernahkah kamu menggunakan media digital dalam pembelajaran?”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 65% siswa kelas IV pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran dan 35% siswa kelas IV tidak pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Dalam hal ini media digital yang dimaksud siswa berupa aplikasi pembelajaran yang terdapat pada android yang mereka gunakan saat belajar di rumah selama pembelajaran daring. Hal ini menandakan perlunya inovasi pembelajaran dengan mengenalkan media digital kepada siswa dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di rumah. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan tetap dipantau oleh guru terbukti efektif karena dapat menambah motivasi dan prestasi belajar siswa [29].

Pertanyaan selanjutnya mengenai kecenderungan siswa belajar sambil bermain game dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 7. Respon Siswa Kelas IV Terhadap Pertanyaan tentang Kecenderungan Siswa Belajar Sambil Bermain Game.

Gambar 7 merupakan hasil kuesioner terhadap pertanyaan “Apakah kamu merasa senang jika belajar sambil bermain?”. Gambar tersebut menunjukkan sebanyak 65% siswa kelas IV merasa senang jika belajar sambil bermain dan 35% siswa kelas IV tidak merasa senang jika belajar sambil bermain. Hal ini memungkinkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berisi game agar anak dapat belajar sambil bermain melalui perangkat yang mereka miliki berupa android sehingga menarik bagi siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan

[30] bahwa pembelajaran yang menggunakan game edukasi seperti Quizizz membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan sehingga dapat membantu motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat dengan menggunakan games Tik Tak Boom berbasis android dapat meningkatkan minat belajar siswa [20].

Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android yang teintegrasi etnomatematika diperoleh bahwa: 1) kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum K13 yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran; 2) pembelajaran yang dilakukan guru sering dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan untuk mengaitkan budaya dalam pembelajaran; 3) kurangnya pengetahuan siswa terhadap budaya daerahnya mengasumsikan perlunya guru mengintegrasikan etnomatematika pada pembelajaran; 4) kepemilikan android oleh siswa mengasumsikan untuk pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran; 5) kecenderungan siswa untuk belajar sambil bermain game mengasumsikan untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi. Beberapa hal tersebut mengasumsikan kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi Blantik berbasis android. Berdasarkan deskripsi kebutuhan siswa pada aplikasi Blantik berbasis android diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam pengembangan media pembelajaran Blantik sehingga dihasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Daftar Pustaka

- [1] Martoredjo, N.T., 2020. Pandemi Covid-19: Ancaman atau Tentangan bagi Sektor Pendidikan? *Jurnal Pendidikan*, [online] 2(1), pp.1–15. Available at: <<https://core.ac.uk/download/pdf/328807842.pdf>>.
- [2] Afandi, A., 2018. Difference of Learning Mathematics Between Open Question Model and Conventional Model. *Malikussaleh: Journal of Mathematics Learning*, [online] 1(1), pp.13–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/mjml.v1i1.620>.
- [3] Maimunah, Purwanto, Sa'dijah, C. and Sisworo, 2016. Penerapan Model Pembelajaran Matematika Melalui Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa Kelas X-A SMA Al-Muslimun. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 1(1), pp.17–30.
- [4] Roza, Y., Daqiqil, I., Siregar, S.N., Salam, S. and A, A., 2018. Android Based Elearning for Mathematics Teachers. *Journal of Physics*, 1.
- [5] Supriyono, 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, [online] 2(1), pp.43–48. Available at: <<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>>.
- [6] Marfuah, S., Irsadi, A. and Pamelasari, S.D., 2014. Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbentuk Jigsaw Puzzle Pada Tema Ekosistem dan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati. *Unnes Science Education Journal*, [online] 3(2), pp.528–534. <https://doi.org/10.15294/USEJ.V3I2.3351>.
- [7] Chalkiadaki, A., 2018. A Systematic Literature Review of 21st Century Skill and Competencies in Primary Education. *International Journal of Instruction*, [online] 11(3), pp.1–16. Available at: <<https://eric.ed.gov/?id=EJ1183407>>.
- [8] Risdiyanti, I. and Sulisworo, D., 2021. Developing Student Book based on Ethnomathematics To Improve Student's Critical Thinking Skill. *Journal Of Innovative Mathematics Learning*, [online] 4(1), pp.1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/jiml.v4i1.p1-11>.
- [9] Setiawan, D., 2018. Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, [online] 4(1), pp.62–72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>.
- [10] Risdiyanti, I. and Prahmana, R.C.I., 2018. Etnomatematika: eksplorasi dalam permainan tradisional Jawa [Ethnomatematics: exploration in traditional Javanese games]. *Journal of*

- Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), pp.1–11. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.562>.
- [11] Ngazizah, N. and Laititia, T., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD Nur. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, [online] 4(4), pp.1258–1263. Available at: <<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5446/3928>>.
- [12] Sahilda and Izzati, 2020. Eksplorasi Etnomatematika Motif Batik Gonggong Tanjungpinang Kepulauan Riau. *Jurnal Al Khwarizmi*, 4(1), pp.79–92.
- [13] Diana, N., 2012. Manajemen Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Lampung (Analisis Eksploratif Mencari Basis Filosofis). *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, [online] 12(1), pp.183–208. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajsk.v12i1.636>.
- [14] Nursyam, A., 2019. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, [online] 18(1), pp.811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.
- [15] Nurbani, N. and Puspitasari, H., 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, [online] 4(2), pp.1908–1913. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357>.
- [16] Kiptiyah, S.M., Purwati, P.D. and Khasanah, U., 2021. Implementasi Flipped Classroom Bernuansa Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Literasi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, [online] 9(3), pp.318–332. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp318-332>.
- [17] Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [18] Wahyudin, A., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat Melalui Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, [online] 2(1), pp.55–66. Available at: <<http://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/61/62>>.
- [19] Itqan, M.S., 2018. Pendekatan Game Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EduMatSains*, [online] 2(2), pp.161–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/edumatsains.v2i2.604>.
- [20] Haryadi, R. and Andriati, N., 2020. Pengembangan Game Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, [online] 2(1), pp.81–92. Available at: <<https://jurnal.mipatek.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPPM/article/view/152/pdf>>.
- [21] Noviana, N., 2018. Integritas Kearifan Lokal Budaya Masyarakat Aceh dalam Tradisi Peusijek. *DESKOVI: Art and Design Journal*, [online] 1(1), pp.29–34. Available at: <<https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/deskovi/article/view/283/190>>.
- [22] Abi, A.M., 2016. Integrasi Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Indonesia*, [online] 1(1), pp.1–6. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>.
- [23] Yuniarni, D., 2021. Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Pengenalan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang*, pp.32–37.
- [24] Shomiyatun, 2019. Pentingnya Menumbuhkan Kesadaran Anak pada Budaya Lokal. *Jurnal Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, [online] 1(2), pp.62–71. <https://doi.org/10.36768/qurroti.v1i2.43>.
- [25] Ninawati, M., 2020. Potensi Penerapan Nilai-Nilai Budaya Lokal pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal MATH-UMB.EDU*, [online] 7(2), pp.24–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/math-umb.edu.v7i2.672>.

- [26] Wahyuni, A., Tias, A.A.W. and Sani, B., 2013. Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa. In: *Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema "Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih Baik": Prosiding*. [online] Yogyakarta. pp.113–118. Available at: <<https://core.ac.uk/download/pdf/18454275.pdf>>.
- [27] Putra, R.S., Wijayati, N. and Mahatmanti, F.W., 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, [online] 11(2), pp.2009–2018. Available at: <<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628/6486>>.
- [28] Maimunah, M., 2016. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), pp.1–24. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>.
- [29] Garini, A.W., Respati, R. and Mulyadiprana, A., 2020. Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, [online] 7(4), pp.186–191. Available at: <<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26558/13421>>.
- [30] Setiawan, A., Wigati, S. and Sulistyaningsih, D., 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. In: *Seminar Nasional Edusainstek*. [online] pp.167–173. Available at: <<http://prosiding.unimus.ac.id>>.