

Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII

Dita Anggi Yulinda Ekayati¹, Abdul Karim^{2*)}, & Yogi Wiratomo³
^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Development, Pocket Book Learning Media, Based On Local Assistance, Class VII Junior High School Mathematics Learning



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: *The research objective was to develop local wisdom-based Pocket Book learning media for grade VII junior high school mathematics. The research method used to develop this learning media is a type of research and development (R&D). The development model used is the ADDIE model with a systematic stage, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In this research, the product has been tested by material experts, design experts, and teacher samples. The results of the expert and teacher test can reject that the learning pocket book has good criteria with the acquisition of experts from the material of 85.5%, media experts by 86.5%, design experts by 86%, and teacher results by 95.5%. So that the level of validation of the Pocket Book learning media based on local wisdom in mathematics is interpreted well to be realized in Class VII Junior High School students.*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal pada pelajaran matematika SMP kelas VII. Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development* / R&D). model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahap yang sistematis yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada penelitian ini produk sudah melakukan uji ahli materi, ahli media, ahli desain, dan penilaian guru. Hasil dari penilaian uji ahli dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pocket Book* memiliki kriteria baik dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 85,5%, ahli media sebesar 86,5%, ahli desain sebesar 86%, dan penilaian guru sebesar 95,5%. Sehingga tingkat validasi media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal pada pelajaran matematika ini diinterpretasikan baik untuk direalisasikan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VII.

Correspondence Address: Kp. Lio Gg. Tanjung RT06/RW 19 Pancoran Mas Depok 16431; e-mail: abdul.depok@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Ekayati, D.A.Y., Karim, A. & Wiratomo, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, Jakarta, 263-272.

Copyright: Ekayati, D.A.Y., Karim, A. & Wiratomo, Y. (2020)

PENDAHULUAN

Di Indonesia, konsep pendidikan dijelaskan dalam Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menjelaskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (www.simkeu.kemdikbud.go.id, 2003)

Pendidikan yang diharapkan saat ini, dalam Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I ketentuan Pasal 1 ayat 1 dan ayat 2 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Dengan adanya perubahan zaman, pendidikan di Indonesia mengalami tinggi rendahnya kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini mengalami kerendahan pada seluruh aspek terutama pada K13. Guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan birokrasi yang terdapat pada K13, karena birokrasi yang terlalu rumit menyebabkan guru menjadi tidak fokus untuk mengevaluasi hasil mengajar di sekolah. Dalam mengevaluasi guru pun merasa kesulitan untuk membagi waktunya, karena K13 ini terlalu rumit dan dipaksakan maka guru tidak hanya kerja di sekolah tetapi di rumah pun harus bekerja. Seharusnya guru hanya terfokus ke pengajaran dan inovasi, dengan ini memudahkan guru untuk memahami peserta didik dan mengevaluasinya.

Peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran, terutama pembelajaran matematika di mana dalam K13 peserta didik harus belajar secara mandiri. Peserta didik SMP kelas VII sangat mengalami kesulitan tersebut, karena peserta didik sedang mengalami masa transisi dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama. Dalam pembelajaran matematika banyak peserta didik SMP kelas VII yang kurang memahami hitungan dasar dari matematika yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Terutama pada perkalian dan pembagian peserta didik hanya mengenal rumus dan konsep yang tidak dijelaskan secara sederhana.

Penyampaian konsep yang tidak sederhana ini bukan hanya dalam perkalian dan pembagian saja, tetapi pada materi-materi yang ada di pelajaran matematika. Peserta didik merasa bosan dengan metode pengajaran yang monoton, dan tidak menggunakan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Hal ini membuat rendahnya motivasi belajar pada peserta didik dan membuat peserta didik berpikir bahwa matematika itu sangat membosankan dan dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami.

Kemampuan dasar berkaitan dengan minat belajar peserta didik, peserta didik yang merasa dirinya telah memiliki kemampuan dasar yang cukup tinggi akan memiliki minat belajar yang lebih baik. Hal ini didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi tentang mata pelajaran yang dianggap sudah dikuasai, sedangkan peserta didik dengan kemampuan dasar terbatas akan memiliki minat belajar yang rendah karena mereka cenderung dituntut oleh orang tua untuk dapat menguasai seluruh mata pelajaran yang masuk kategori tidak disukai peserta didik tersebut.

Pendidikan di Indonesia dikenal dengan sistem pendidikan yang mengharuskan peserta didik menguasai semua mata pelajaran. Mata pelajaran yang diajarkan sangat banyak, tentu saja untuk menguasai semuanya peserta didik merasa kesulitan dan tidak bisa fokus terhadap pelajaran. Dalam masing-masing mata pelajaran ada batas nilai tertentu yang harus dilewati oleh peserta didik.

Dengan adanya batas nilai ini, membuat orang tua menuntut anak-anaknya dapat melewati batas nilai tersebut. Terutama dalam mata pelajaran matematika, menurut orang tua anak yang pintar adalah anak yang unggul dalam pelajaran matematika. Para orang tua belum menyadari bahwa anggapan tersebut tidaklah benar, setiap anak memiliki bakat dan potensinya masing-masing

tidak bisa hanya diukur dengan kecerdasan dalam pelajaran matematika. Sebaiknya peserta didik diberi kebebasan memilih mata pelajaran apa yang akan mereka pelajari, sehingga terhindar dari rasa malas untuk belajar dan memudahkan mereka untuk fokus ke bidang yang disenangi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan, karena dalam pelaksanaannya pelajaran matematika diberikan di semua jenjang pendidikan untuk membantu ketajaman berpikir secara logis. Pembelajaran matematika mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan menyampaikan informasi atau mengomunikasikan berbagai gagasan yang dapat dijelaskan melalui lisan, tulisan, grafik, peta ataupun diagram. Kemampuan tersebut diperlukan peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kehidupan yang selalu berubah. Namun kenyataannya, matematika bukannya disukai tetapi seringkali dianggap sebagai suatu hal yang menyeramkan. Khususnya bagi peserta didik yang akan menghadapi ujian akhir penentu kelulusan.

Nilai Mata Pelajaran (Mapel) Matematika mengalami penurunan terbesar pada pelaksanaan Ujian Nasional (UN) SMP/ sederajat pada 2016, perubahannya dari 56,28 pada 2015 menjadi 50,24 di 2016. Berdasarkan pernyataan Mendikbud Anies Baswedan (dalam Konferensi Pers (Konpres) Hasil UN dan Indeks Integritas UN (IIUN) SMP/ sederajat, 2016) “Yang terkoreksi paling besar adalah Matematika dengan penurunan sebesar 6,04 poin,” Sementara itu, Bahasa Indonesia justru paling sedikit mengalami penurunan, yakni hanya 0,31 poin. Sebelumnya dari 71,06 pada 2015 menjadi 70,75 di tahun ini. Posisi terkoreksi paling sedikit berikutnya, yakni Bahasa Inggris dengan penurunan sebesar 2,84 dari 60,01 menjadi 57,17. Kemudian mapel IPA mengalami penurunan sebanyak 3,61 dari nilai 59,88 menjadi 56,27.

Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam belajar matematika bukanlah hal yang baru. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan enggan mempelajari matematika karena mereka beranggapan bahwa matematika tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu faktornya yaitu materi yang di pelajari peserta didik sangat sukar membuat mereka tidak menyadari bahwa soal cerita yang mereka hadapi berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut bisa disebabkan oleh sumber belajar yang kurang menarik, terlebih untuk peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII yang merupakan masa transisi dari sekolah dasar (SD). Hasil wawancara terhadap peserta didik, peserta didik tertarik dengan sumber belajar yang praktis, menarik, mudah dipahami, bergambar dan berwarna. Namun, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), guru belum pernah membuat dan menggunakan sumber belajar lainnya selain buku paket dan LKS. Buku paket yang digunakan tersedia diperpustakaan yang kesediaannya terbatas, sehingga ada peserta didik yang kehabisan buku paket.

Dalam proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang tidak membawa buku paket maupun LKS, dikarenakan buku paket dengan ukuran tebal terasa berat sehingga tidak praktis untuk dibawa kemana-mana dan LKS-nya pun tampilannya masih kurang menarik karena tidak berwarna dan memiliki sedikit gambar. Peserta didik belum mempunyai inisiatif untuk membaca buku paket maupun LKS sebelum memulai pembelajaran atau saat jam kosong, untuk mengulang materi yang sudah dijelaskan di rumah pun peserta didik enggan membuka buku paket dan LKS.

Sumber belajar yang digunakan peserta didik saat ini kurang menarik, dikarenakan penyampaiannya terlalu monoton dengan isi cerita yang panjang lebar membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran orang tua untuk memberikan tunjangan buku pelajaran yang lain, karena beranggapan bahwa buku paket dan LKS sudah cukup untuk belajar. Buku paket dan LKS yang peserta didik gunakan belum ada yang memuat untuk mengenalkan maupun mengingat tentang kearifan lokal.

Menurut Supardi, Leonard, & Suhendri (2015) “Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu”. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Proses pembelajaran dari penggunaan bahan ajar sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk persoalan yang ada dalam pembelajaran matematika yaitu media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal. Menurut Istianah (2017:15) “*Pocket Book* merupakan buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca”. Definisi lain menyatakan bahwa “*Pocket Book* atau buku saku merupakan salah satu bentuk media pembelajaran cetak yang bentuknya hampir sama dengan booklet, hanya saja *Pocket Book* ini didesain berukuran lebih kecil dan praktis sehingga bisa dibawa kemana-mana” (Armelia dkk. 2019:177). *Pocket Book* ini digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi yang berisi materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik. *Pocket Book* disajikan dengan materi yang singkat dan jelas, perumusan contoh dan soal yang mengacu pada kearifan lokal dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat lebih mengenal tentang kearifan lokal yang berada di daerahnya, serta evaluasi yang digunakan bagi peserta didik untuk melatih kemampuannya dalam bidang matematika.

Penggunaan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal ini dapat menjadi alternatif media yang dimanfaatkan dalam kelancaran proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas dengan desain yang menarik dan dipenuhi gambar kearifan lokal. Sehingga, peserta didik tidak hanya belajar matematika tetapi juga belajar tentang mengenal dan mengingat kearifan lokal yang berada di Indonesia. Dengan demikian, peserta didik selaku pengguna media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat mempermudah mereka dalam melakukan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran matematika baik didalam maupun di luar kelas, sehingga peserta didik mampu termotivasi dalam belajar matematika dan mengenal kearifan lokal baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan luar sekolah dengan adanya media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal ini.

Peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan pendahuluan yang telah diuraikan peneliti, maka penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016:297). Untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dapat digunakan model desain pembelajaran. “Model ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*) dipilih karena didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran” (Tegeh dkk., 2014:41).

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut: 1) pengumpulan data dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis kurikulum dan menganalisis materi; 2) desain produk; 3) kegiatan produksi dan kegiatan validasi yang dinilai oleh 8 validator ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli desain, dan 2 guru SMP, setelah divalidasi oleh validator ahli peneliti melakukan revisi produk; 4) diimplementasikan kepada peserta didik, namun dalam kondisi saat ini sedang terjadi pandemik *COVID-19* implementasi tidak dilakukan terhadap peserta didik; 5) evaluasi pun tidak dilakukan dikarenakan kondisi saat ini sedang terjadi pandemik *COVID-19*.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Dalam menguji kelayakan media maka peneliti membuat instrument penelitian berupa angket yang sudah terverifikasi. Dalam penelitian ini indikator kerja yang digunakan meliputi beberapa aspek di antaranya kelayakan isi, kebahasaan, gambar, penyajian, dan kegrafisan. Skala pengukuran dalam instrument penelitian angket ini menggunakan skala Likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala

Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2016:93).

Untuk keperluan hasil dan pembahasan maka jawaban dari variabel tersebut diberi skor sebagai berikut: 1) Setuju/selalu/sangat positif diberi skor 5 (SS); 2) Setuju/sering/positif diberi skor 4 (ST); 3) Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor 3 (RG); 4) Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor 2 (TS); 5) Sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor 1 (STS)

Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran *pocket book*, sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisa data hasil angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menguantitatifkan hasil angket sesuai dengan indikator yang akan diukur dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Membuat tabulasi data
3. Membuat persentase dari tiap-tiap subvariabel dengan rumus:

$$P(x) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

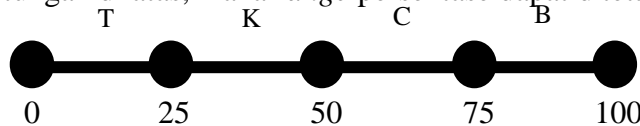
$P(x)$ = persentase subvariabel; S = jumlah skor tiap variabel; N = jumlah skor total

4. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah.

Untuk menentukan kriteria kuantitatif dilakukan dengan cara:

- a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%
- b. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%
- c. Menentukan range = 100-0 = 100
- d. Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (baik, cukup, kurang, dan tidak baik)
- e. Menentukan lebar interval (100:4 = 25)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka *range* persentase dapat ditetapkan sebagai berikut:



Penelitian dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada rentan $76\% \leq 100\% \leq$ dan $51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$ atau pada kriteria baik dan cukup baik.

Kriteria kualitatif ditetapkan berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Range Persentase dan Kriteria Program

Rentang Skor	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Baik
$51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Cukup Baik
$26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	Kurang Baik
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Baik

- f. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan dengan tabel *range* persentase dan kriteria kualitatif program.

HASIL

Dari penelitian ini dihasilkan sebuah *Pocket Book* penunjang pelajaran yang diharapkan mampu membantu peserta didik mempelajari matematika dengan mudah dan menyenangkan. Adapun isi dari *Pocket Book* yang dihasilkan sebagai berikut:

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book*

Tahapan analisis mendasari dalam membuat rancangan produk yang dilakukan dengan cara observasi melalui wawancara kepada salah satu guru SMP. Analisis kebutuhan peserta didik

mebutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, efektif untuk menunjang kebutuhan media belajar peserta didik, mengingatkan peserta didik akan kearifan lokal, dan menambah minat kemandirian belajar peserta didik. Analisis Kurikulum penyesuaian materi *Pocket Book* dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih mandiri serta percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya. Analisis Materi Pelajaran Matematika pada pelajaran Matematika kelas VII materi yang disajikan adalah Bilangan Bulat dan Pecahan, Himpunan, Bentuk Aljabar, Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel, Perbandingan, Aritmatika Sosial, Garis dan Sudut, Segiempat dan Segitiga, dan Penyajian Data. Materi-materi tersebut membutuhkan penjelasan serta Latihan soal. Merumuskan Tujuan *Pocket Book* yang dibuat oleh peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai buku referensi yang menarik, praktis dan mudah dipahami peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Perancangan (*Design*) Media *Pocket Book*

Pada tahap kedua ini, silabus akan mendasari proses pengembangan rancangan *Pocket Book*. Penelitian ini akan mengelola data dari analisis awal sehingga menghasilkan rancangan produk.

Tabel 2. Desain Media Pembelajaran Berbentuk *Pocket Book*

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk Fisik	Buku dengan ukuran kertas A6 dan cetak warna
2.	Materi	Bilangan Bulat dan Pecahan, Himpunan, Bentuk Aljabar, Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel, Perbandingan, Aritmatika Sosial, Garis dan Sudut, Segiempat dan Segitiga, dan Penyajian Data
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Pendahuluan: Kata Pengantar, Daftar Isi b. Bagian Isi: Info Kearifan Lokal, Penyajian Materi, Contoh Soal dan Latihan Soal c. Penutupan: Daftar Pustaka
5.	Fungsi	Sebagai media pembelajaran mandiri baik dikelas maupun di luar kelas

Susunan materi dalam *Pocket Book* disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Susunan Materi *Pocket Book* Matematika SMP Kelas VII Berbasis Kearifan Lokal

Standar Kompetensi	Materi
1) Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan dan penggunaannya dalam pemecahan masalah	1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dan pecahan 2. Menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat dan pecahan dalam pemecahan masalah
2) Menggunakan konsep himpunan dan diagram <i>Venn</i> dalam pemecahan masalah.	1. Memahami pengertian dan notasi himpunan, serta penyajiannya 2. Memahami konsep himpunan bagian 3. Melakukan operasi irisan, gabungan, kurang (<i>difference</i>), dan komplemen pada himpunan 4. Menyajikan himpunan dengan diagram <i>Venn</i> 5. Menggunakan konsep himpunan dalam pemecahan masalah
3) Memahami bentuk aljabar.	1. Mengenali bentuk aljabar dan unsur-unsurnya 2. Melakukan operasi pada bentuk aljabar
4) Memahami persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.	1. Menyelesaikan persamaan linear satu variabel 2. Menyelesaikan pertidaksamaan linear satu variabel
5) Memahami perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan	1. Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan table data, grafik, dan

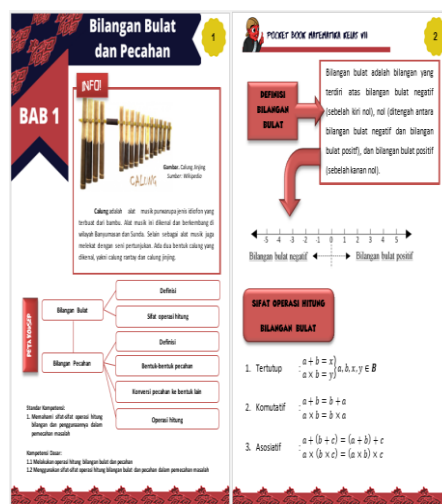
Standar Kompetensi	Materi
menggunakan table data, grafik, dan persamaan.	persamaan.
6) Memahami berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).	1. Menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).
7) Memahami hubungan garis dengan garis, garis dengan sudut, sudut dengan sudut, serta menentukan ukurannya.	1. Menentukan hubungan antara dua garis, serta besar dan jenis sudut 2. Memahami sifat-sifat sudut yang terbentuk jika dua garis berpotongan atau dua garis sejajar berpotongan dengan garis lain
8) Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya	1. Mengidentifikasi sifat-sifat segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya 2. Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang 3. Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah
9) Melakukan penyajian data	1. Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram batang, garis, dan lingkaran

Development (Pengembangan)

Pertama adalah kegiatan produksi. Pada tahap ini, tahap untuk mewujudkan desain *Pocket Book* yang telah direncanakan di tahap perencanaan menjadi sebuah media pembelajaran. Materi mulai disusun dengan *Microsoft Word* sesuai dengan materi yang disajikan secara ringkas dengan gambar, dan warna yang menarik. Hasil pada tahap ini tersaji dalam Gambar 1-9.



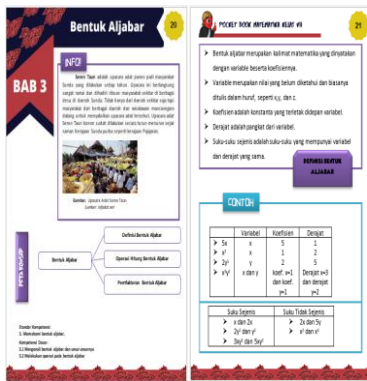
Gambar 1. Desain Cover *Pocket Book*



Gambar 2. *Layout Pocket Book* Materi Bilangan Bulat dan Pecahan



Gambar 3. *Layout Pocket Book* Materi Himpunan



Gambar 4. Layout Pocket Book Materi Aljabar



Gambar 5. Layout Pocket Book Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel



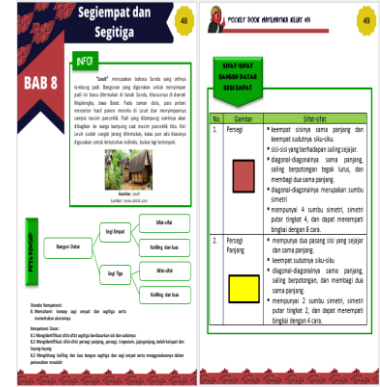
Gambar 6. Layout Pocket Book Materi Perbandingan



Gambar 7. Layout Pocket Book Materi Aritmetika Sosial



Gambar 8. Layout Pocket Book Materi Garis dan Sudut



Gambar 9. Layout Pocket Book Materi Segi Empat dan Segitiga

Langkah selanjutnya yaitu media pembelajaran *Pocket Book* divalidasi oleh para ahli dan guru. Dalam validasi media pembelajaran disebarkan ke para ahli penilaian yang terdiri dari 6 orang dosen dan ke guru yang terdiri dari 2 guru SMP. Validasi media pembelajaran merupakan proses penilaian yang dilakukan pada sebuah produk atau media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Validasi ini digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Adapun hasil dari validasi para ahli dan guru dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Para Ahli dan Guru

No	Validator	Nilai		Rata-rata	Kriteria
		I	II		
1	Ahli Materi	97%	74%	85,5%	Baik
2	Ahli Media	82%	91%	86,5%	Baik
3	Ahli Desain	76%	96%	86%	Baik
4	Guru	91%	100%	95,5%	Baik

Tahapan Implementasi (Implementasi)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat dan divalidasi oleh beberapa ahli dan guru untuk diperbaiki. Media pembelajaran yang sudah diperbaiki seharusnya akan

diimplementasikan kepada peserta didik, di karenakan kondisi saat ini sedang terjadi pandemik *COVID-19* maka implementasi tidak dilakukan terhadap peserta didik.

Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*), dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Namun, mengingat kondisi saat ini sedang terjadi pandemik *COVID-19* maka evaluasi tidak dilakukan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran matematika yang berbentuk media cetak untuk peserta didik SMP kelas VII. Dalam proses pembelajaran pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Penggunaan bahan ajar sangat mempengaruhi peserta didik untuk memperoleh hasil yang maksimal, akan tetapi untuk penggunaan bahan ajar berupa buku paket di sekolah sangat terbatas hanya digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung saja. Hal tersebut di karenakan ketersediaan buku tidak sesuai dengan jumlah murid yang ada. Penggunaan LKS pada proses pembelajaran membuat peserta didik merasa jenuh dengan tampilan yang sangat tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal yang dibentuk sedemikian rupa dengan bentuk yang praktis memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja tidak hanya di sekolah. Dalam tampilan *Pocket Book* tersebut memberikan pengetahuan untuk mengenal dan mengingat kearifan lokal yang berada di daerah terutama daerah Jawa Barat. Dengan adanya *Pocket Book* ini, peserta didik dapat memahami materi yang disajikan serta dapat memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. *Pocket Book* merupakan buku saku yang mempunyai ukuran yang kecil, ringan, praktis untuk dibawa kemana-mana, dan bisa dibaca kapan saja.

Pada tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, menganalisis daya ingat pesertadidik mengenai kearifan lokal di Jawa Barat, menganalisis karakteristik peserta didik mengenai kemandirian dalam belajar, dan menganalisis materi yang ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku pada saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada tahap ini telah dilakukan dengan observasi berupa wawancara kepada peserta didik dan guru.

Tahap selanjutnya ialah tahap desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk media pembelajaran yang menarik dan isi serta bahasanya dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan membuat materi, contoh soal, latihan soal, dan informasi mengenai kearifan lokal. Tahap selanjutnya, produk media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli dan guru matematika di sekolah. Saran dan komentar dari hasil validasi digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki produk media pembelajaran.

Tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilakukan peneliti di karenakan kondisi pada saat ini sedang terjadi pandemik *Covid-19*, maka dari itu peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap pengembangan. Dalam pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal pada pelajaran Matematika SMP kelas VII ini sudah melakukan uji ahli materi, ahli media, ahli desain, dan penilaian guru. Hasil dari penilaian uji ahli dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pocket Book* memiliki kriteria baik dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 85,5%, ahli media sebesar 86,5%, ahli desain sebesar 86%, dan penilaian guru sebesar 95,5%. Sehingga tingkat validasi media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal ini diinterpretasikan baik untuk direalisasikan pada peserta didik. Dari pengujian tersebut artinya dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya, *Pocket Book* dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran yang bersifat daring (*online*). Komposisi pembelajaran *online* dalam penelitian Wiratomo & Mulyatna (2020), dapat ditunjang dengan adanya produk semisal *Pocket Book* ini.

SIMPULAN

Berdasar pada pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal pada pelajaran Matematika SMP kelas VII layak untuk digunakan sebagai buku penunjang pembelajaran matematika. Hal ini berdasarkan uji materi, uji media, uji desain dan penilaian oleh guru. Pada uji ahli materi produk dinyatakan baik dengan persentase 85,5%. Pada uji ahli media produk dinyatakan baik dengan persentase 86,5%. Sedangkan, pada uji ahli desain produk dinyatakan baik dengan persentase 86%. Dan oleh guru produk dinyatakan baik dengan persentase 95,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* berbasis kearifan lokal pada pelajaran Matematika SMP kelas VII ini layak digunakan sebagai buku penunjang pembelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Armelia, D., Prihatin, I., & Susiaty, U. D. (2019). Pengembangan media pocket book berbasis discovery learning terhadap kemampuan pemahaman matematis. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v3i3.3586>
- Istianah, I. (2017). Pengembangan *pocket book* berbantuan geogebra dengan pendekatan pmri (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) pada materi segi empat kelas vii SMP/MTs. *Aksioma*, 7(1), 14. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1406>
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made., ddk. 2014. *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiratomo, Y., & Mulyatna, F. (2020). Use of learning management systems in learning efforts during a pandemic. *Journal of Mathematical Pedagogy*, 1(2): 62-71. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JOMP/article/view/8697>
<http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>