

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA  
MATERI BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MODEL RME UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SDN 105331 PUNDEN REJO**

Desi Eka Syafitri<sup>1</sup>, Ahmad Landong<sup>2\*</sup>, Muhammad Noer Fadlan<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah,  
<sup>1</sup>desiekasyafitri@umnaw.ac.id, <sup>2\*</sup>ahmadlandong@umnaw.ac.id,  
<sup>3</sup>muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to improve understanding of mathematical concepts for class V students at SDN 105331 Punden Rejo. The research uses the (R&D) method with the ADDIE model to produce a product. The ADDIE model consists of 5 analysis stages, namely, design, development, implementation and evaluation. The research results from the implementation of ethnomathematics-based Canva media development have a validity percentage of 96% based on the assessment of material experts and 80% according to the assessment of media experts so that the development media is classified as very valid and its validity has been tested. The ethnomathematics-based Canva media that has been developed has a test score of 94.25% so that the development media is classified as very practical to apply in the learning process. The Canva media product based on Javanese cultural ethnomathematics which was developed using the RME model was considered effective in increasing students' understanding of mathematical concepts in class V at SDN 105331 Punden Rejo with a percentage of 85%.*

*Keywords: canva media, ethnomathematics, RME model, concept understanding*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika kepada siswa kelas V SDN 105331 Punden Rejo. Peneliti menggunakan metode (R&D) dengan model ADDIE untuk menghasilkan suatu produk. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian dari implementasi pengembangan media canva berbasis etnomatematika ini memiliki persentase kevalidan 96% berdasarkan penilaian ahli materi dan 80% menurut penilaian ahli media sehingga pengembangan media tergolong sangat valid dan teruji validitasnya. Media canva berbasis etnomatematika yang telah dikembangkan memiliki nilai uji 94,25% sehingga pengembangan media tergolong sangat praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk media *canva* berbasis *etnomatematika* budaya Jawa yang dikembangkan dengan menggunakan *model RME* dinilai efektif untuk

meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa di kelas V SDN 105331 Punden Rejo dengan persentase sebesar 85%.

*Kata Kunci: media canva, etnomatematika, model RME, pemahaman konsep*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, yang memiliki peranan dalam kemajuan teknologi yang cepat. Pendidikan, sebagai fondasi utama bagi kemajuan suatu negara, tak hanya menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya, tetapi juga menentukan daya saing suatu bangsa di panggung global (Febrian & Nasution, 2023). Di era global saat ini, tuntutan untuk meningkatkan kompetensi dirasakan oleh semua pihak, termasuk di bidang pendidikan (Yustati & Auditya, 2019). Menurut Nurhayati & Lestari (2022), dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pendidik diharapkan untuk terus berinovasi dan menggunakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini.

Dalam era yang terus berubah dan berkembang pesat ini, pendidikan tidak boleh menjadi entitas yang statis (Khasanah et al.,

2023). Upaya ini mencakup penyesuaian kurikulum, pemanfaatan teknologi pendidikan, dan peningkatan kualitas tenaga pendidik agar mampu melahirkan lulusan yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga siap menghadapi dinamika global (Dianto et al., 2023). Reformasi pendidikan yang komprehensif harus diimplementasikan agar mampu menjawab tantangan perkembangan zaman (Silamat et al., 2023). Untuk menjalankan fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.

Pendidikan SD merupakan pendidikan yang memiliki peran sangat mendasar sebagai pondasi awal sebuah pengetahuan dan dasar dalam penciptaan karakter. Karena peserta didik SD belum memiliki kemampuan berpikir formal, dalam pengajaran matematika diperlukan pemanfaatan berbagai media

pembelajaran dan lembar kerja yang tepat untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam memahami materi (Armanto dkk, 2022). Matematika adalah ilmu dasar yang memiliki peran besar dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat S. Kartika Asih (2019), yang menekankan bahwa pentingnya memperkenalkan matematika kepada peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar, sejak dini. Upaya dalam meningkatkan pendidikan tentunya tidak terlepas dari peran pendidik dan orang tua yang berperan penting dalam mendidik peserta didik.

Pengembangan kurikulum merdeka adalah upaya untuk memberikan kebebasan dan kemandirian kepada satuan pendidikan dan peserta didik dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan karakteristik daerah masing-masing. Menurut Koesoema (2020), Syarat utama untuk mendukung belajar mandiri adalah membangun kepercayaan diri pada guru, sehingga mereka merasa percaya diri dan mampu menjalankan pembelajaran secara mandiri. Tentang konsep

belajar bebas, (Sherly et al., 2020) juga mengungkapkan system Pendidikan nasional pada inti undang-undang untuk menjamin kemerdekaan sekolah menginterpretasikan kompetensi inti penilaiannya.

Kemendikbud menjelaskan bahwa PISA (Program for International Student Assessment) adalah mengukur keterampilan siswa dalam tiga domain utama: membaca, matematika, dan sains. Setiap domain memiliki berbagai jenis soal yang dirancang untuk menilai berbagai aspek kemampuan siswa. Berdasarkan hasil *PISA* pada tahun 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023 menunjukkan bahwa skor matematika siswa Indonesia turun sebesar 12 poin jika dibandingkan dengan hasil *PISA* 2018. Pelajar Indonesia dalam matematika mencapai skor 365 dengan rata-rata *OECD* sebesar 472. Penyebab turunnya hasil *PISA* tersebut antara lain karena dampak dari penutupan sekolah akibat covid-19 yang melanda seluruh dunia. *PISA* juga mendefinisikan literasi sains sebagai kemampuan untuk menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan

mengambil kesimpulan berdasarkan bukti-bukti dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahannya akibat aktivitas manusia (Narut and Supardi,2019).

*Model Realistic Mathematic Education (RME)* adalah model pembelajaran yang menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran atau digunakan sebagai sumber pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi bangun ruang adalah model pembelajaran yang menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. dengan langkah-langkahnya pertama memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan masalah kontekstual, membentuk kelompok, memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi pelajaran dan evaluasi (Nurhayanti, Hendar, and Kusmawati 2022). dalam hal ini literasi matematika sangat penting, menurut (Suandito, 2018) matematika berperan penting dalam pengembangan daya nalar dan

kemampuan berpikir peserta didik. Sejalan dengan ini Muzdalipah, Rustina, Patmawat, & Yulianto (2021) juga mengungkapkan bahwa Literasi matematika memegang peran krusial dalam memahami penerapan matematika dalam kehidupan sehari hari.

Di tahun 2020, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan Indonesia telah menjadi hal yang umum. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses Pendidikan. Purnasari & Sadewo, (2020) mengatakan bahwa kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan diperlukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, namun pada kenyataannya banyak guru yang belum memenuhi atau mencapai kompetensi pedagogik. (Syamsuar & Refliantor, 2018) mengungkapkan bahwa perkembangan pendidikan di Indonesia dalam memanfaatkan teknologi belum merata, hal ini disebabkan masih banyak wilayah di Indonesia yang tergolong sebagai wilayah terisolir. Etnomatika menjadi Upaya meningkatkan perkembangan teknologi kepada pengajar agar bisa

menggunakan teknologi yang sudah ada. Etnomatematika mengakui bahwa matematika tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan budaya tertentu, sehingga pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan konteks budaya dan lingkungan sekitar siswa (Zahar, 2021). Pengenalan konsep etnomatematika dalam membantu guru dan siswa untuk bisa memahami matematika tidak hanya sekedar angka dan rumus, melainkan juga mengenai bagaimana konsep-konsep saling terkait dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Malik et al., 2023). Etnomatematika juga dapat membantu guru dan siswa memahami matematika dalam konteks ide, cara, dan praktik yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pada akhirnya mendorong pemahaman matematika sekolah (Prahmana, 2022). Pemanfaatan platform pembelajaran online, aplikasi interaktif, dan sumber daya digital lainnya menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi (Iswanto, Subekan, et al., 2023). Dalam hal ini, media yang di gunakan

adalah canva, yang dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Melati et al., 2023). Canva tidak hanya menjadi alat desain grafis semata, melainkan sebuah solusi yang mampu mengatasi beberapa tantangan dalam dunia Pendidikan (Fika, 2020). Aplikasi ini dirancang khusus untuk memudahkan pengguna yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis formal (Suryawan & Febrian, 2023). Hal ini mencakup penempatan elemen visual, pemilihan warna, dan struktur tata letak yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Zarkasi et al., 2023).

Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan, dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu pada kelas V SDN 105331 Punden Rejo menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan komunikasi belum secara optimal diterapkan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang saya lakukan, dimana dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku teks dalam mengajar. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan masih

bersifat *teacher centered* ataupun berfokus pada guru.

Adapun hasil pengamatan yang saya lakukan dengan guru matematika kelas V SDN 105331 Punden Rejo dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih menyukai belajar konvensional, hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan guru matematika di SDN 105331 Punden Rejo, mengungkapkan bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika cukup rendah, kebanyakan dari siswa kurang memahami konsep pada materi yang diajarkan.

Salah satu caranya ialah lebih menekankan pada pembelajaran berbasis *student center* yakni siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran oleh karena itu media dalam pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran yang menggunakan *model RME*. Berdasarkan fakta dilapangan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di SDN 105331 Punden Rejo masih berada dalam konteks pembelajaran

berbasis *teacher centered* dan kurang adanya inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, mengenai inovasi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media melalui pembelajaran yang berbasis *student centered* dalam pengoptimalan kemampuan pemahaman konsep siswa, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran terhadap pembelajaran matematika yang berjudul "Pengembangan Media *Canva* Berbasis *Etnomatematika* Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan *Model RME* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN 105331 Punden Rejo".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*. van den Akker (1999) memberikan catatan perihal pentingnya metode penelitian pengembangan yaitu pendekatan penelitian terdahulu seperti eksperimen, survei, analisis korelasional belum mampu memberikan solusi terhadap berbagai

masalah. Masing-masing tahapan dari model ADDIE yaitu Analyze (Analisis); Design (Desain); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi), berdasarkan apa yang dikemukakan oleh (Mulyaningsih & Endang, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan Langkah menggunakan Model ADDIE ini yang terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105331 Punden Rejo yang berlokasi di Jl. APDN Desa Punden Rejo Dusun I, Kec. Tanjung Morawa Prov. Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN 105331 Punden Rejo Tahun Pembelajaran 2024-2025. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *canva* berbasis Etnomatematika pada materi bangun ruang untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Instrument penelitian ini menggunakan tes yang berbentuk

uraian sebanyak 5 soal dari 5 indikator yang ada untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada pokok bahasan materi yang telah dipelajari oleh siswa kelas V tersebut.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Analisis data kualitatif (Daru 2020) mengungkapkan Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung skala kepraktisan dan keefektifan untuk produk yang dihasilkan.

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

### **Tahap Analisis**

Menurut Sugiyono (2019) analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Tujuan dari tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil analisis kebutuhan ini membuka peluang pengembangan media *canva* berbasis

*etnomatematika* pada materi bangun ruang. Etnomatematika adalah bidang penelitian yang mempelajari bagaimana berbagai budaya di seluruh dunia mengembangkan pemahaman mereka terhadap matematika dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Nur dan Sukestiyarno, 2019). Aspriyani & Suzana (2020) juga menyebutkan bahwa pendekatan RME menonjolkan pembelajaran sebagai *Canva for Education* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sebagai titik awal dan menghadirkan permasalahan nyata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari

Salah satu kelebihan dari Canva adalah kemudahan membuat desain dengan drag and group template gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal, (Rahmasari & Yogananti, 2021). Kemudian diperkuat hasil penelitian Irkhamni et al. (2021) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dengan canva dapat menguatkan minat belajar peserta didik.

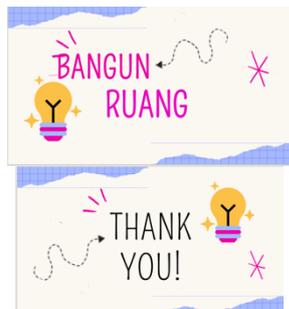
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa

pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional yang berfokus pada penghapalan rumus tanpa memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis etnomatematika menjadi solusi untuk menjembatani kebutuhan ini. Analisis kurikulum menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada kompetensi inti dan dasar terkait materi bangun ruang. Pendekatan etnomatematika dipilih karena relevansinya dalam menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

### **Tahap Design**

Menurut (Mukhirah & Nurbaiti, 2018,) Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Pada tahap ini dilakukan perancangan rencana pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai dari penggunaan produk yang dibuat. Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Canva, yang memadukan teks, gambar, dan animasi untuk menyajikan materi

secara visual dan interaktif. Tampilan media disajikan dalam bentuk slide *powerpoint*. Berikut adalah tampilan media yang dirancang dan dikembangkan:



**Gambar 4.1 Halaman Pembuka dan Penutup**



**Gambar 4.2 Halaman Tujuan Pembelajaran**



**Gambar 4.3 Halaman Isi**



**Gambar 4.4 Halaman Contoh dan Latihan Soal**

### Tahap Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat validitas tinggi dengan rata-rata persentase 84%. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

### Tahap Implementasi

Menurut (Usman, 2002,) implementasi adalah aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai kegiatan. Produk media pembelajaran diuji cobakan ke siswa kelas V SDN 105331. Diperoleh hasil respon siswa terhadap kepraktisan media

pembelajaran dengan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 94,25%. Media ini juga dinilai mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif.

### **Tahap Evaluasi**

Menurut Guba dan Lincoln (dalam Rahmat, 2019,) evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator.

Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar. Sebanyak 85% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai rata-rata 66,85. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berbasis etnomatematika efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

No.	Kategori	Data Kelas Uji Coba
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	33,3
3	Rata-rata	66,85
4	Banyak siswa yang tuntas belajar	17
5	Banyak siswa yang tidak tuntas belajar	3
6	Persentase ketuntasan	85%

### **Pembahasan**

Proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan berdasar pada hasil observasi awal di

sekolah yang dilakukan secara langsung di SDN 105331. Pada model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Delevoment*(Penge mbangan), Implementasi, Evaluasi).

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran efektif dan menyenangkan. Dengan Media yang dikembangkan dinilai mampu memberikan dampak terhadap antusiasme dan minat belajar siswa sehingga hal ini juga dapat membantu siswa dalam pemahaman proses belajar konsep matematika sebagai dasar untuk evaluasi dan penentuan proses (Fitria, Mustami, and Taufiq 2017).

Pengembangan Media berbasis etnomatematika dinilai dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar yang akan memungkinkan siswa untuk mempelajari matematika dengan cara yang menarik dan kreatif dengan memasukkan makna kontekstual yang diperoleh dari pengalaman mereka sendiri. Menurut (Nur *et al.* 2022), etnomatematika adalah alat yang dapat meningkatkan nilai-nilai budaya pada siswa dengan menjembatani pendidikan dan budaya.

Tahap pengembangan (develop) merupakan tahap dimana media pembelajaran dibuat dalam bentuk akhir setelah mengalami penyesuaian berdasarkan masukan dari data uji coba dan para ahli. Dalam pengembangan media canva ini, ada tiga kriteria kualitas yang dipertimbangkan, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas

#### **Respon Siswa dan Kevalidan Pengembangan Media *Canva* Berbasis Etnomatematika Menggunakan Model RME**

Pada saat peneliti melakukan pretes hasil dari pemahaman konsep matematis siswa belum terlihat meningkat disebabkan siswa belum paham terkait Pengembangan Media *Canva* Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Model RME Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN 105331 Punden Rejo, dilihat dari persentasi saat pretes sebesar 62,5 %. Masih banyak siswa yang belum paham mengenai bangun ruang oleh karena itu peneliti menggunakan media *canva* berbasis etnomatematika agar lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep matematis.

Setelah peneliti melakukan

postes hasil respon angket siswa sebesar 94,25% ini menunjukkan hasil yang maksimal dilihat dari angket pemahaman konsep matematis siswa.

#### **Kepraktisan dan Keefektifan Pengembangan Media *Canva* Berbasis Etnomatematika Menggunakan Model RME**

Pada pengembangan media *canva* berbasis etnomatematika pada proses pembelajaran bangun ruang di kelas V, diperoleh tingkat persentase kepraktisan sebesar 94,25% sehingga dikategorikan "sangat praktis". Untuk menilai kualitas dan efektifitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi yang dilakukan adalah tes dengan hasil evaluasi tersebut diperoleh persentase ketuntasan siswa sebesar 85% .

Menurut Nur et al. (2022), pendekatan etnomatematika dapat meningkatkan nilai-nilai budaya siswa sekaligus menjembatani pendidikan dan budaya. Media ini juga mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

etnomatematika menggunakan model RME berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 105331 Punden Rejo. Media ini dinilai valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi, respon siswa, dan evaluasi hasil belajar. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, relevan, dan mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena adanya berbagai keterbatasan yang tidak dapat dihindari, antara lain :

1. Pengembangan media *canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini khusus digunakan untuk materi bangun ruang kerucut, limas, tabung dan belum mencakup materi lainnya.
2. Pengembangan media *canva* terbatas digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari proses pengembangan media ini dapat disimpulkan sebagai

berikut: Respon siswa terhadap pengembangan media *canva* berbasis *etnomatematika* budaya Jawa yang dikembangkan menggunakan *model RME* sangat positif yang dimana Implementasi pengembangan media *canva* berbasis etnomatematika ini memiliki persentase kevalidan 96% berdasarkan penilaian ahli materi dan 80% menurut penilaian ahli media sehingga pengembangan media tergolong sangat valid dan teruji validitasnya. Media *canva* berbasis etnomatematika yang telah dikembangkan memiliki nilai uji 94,25% sehingga pengembangan media tergolong sangat praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk media *canva* berbasis *etnomatematika* budaya Jawa yang dikembangkan dengan menggunakan *model RME* dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa di kelas V SDN 105331 Punden Rejo dengan persentase sebesar 85%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Apriliyana, Dyah Ayu, Siti Masfu'ah, and Lovika Ardana Riswari. 2023. "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(6): 4166–

- 73.
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan e-modul interaktif materi persamaan lingkaran berbasis realistic mathematics education berbantuan geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099–1111.
- Daru N. Dianna. 2020 “Dasar-Dasar Penelitian Akademik: Analisis Data Kualitatif Dan Kuantitatif” See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/34006343>. 100,240
- Dianto, A. Y., Hendratri, B. G., Mas’u, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Strategi Sukses Produksi Berbasis Ekonomi Islam: Studi Kasus Produksi Nucless Di Pt. Persada Nawa Kartika Kertosono. *Journal On Education*, 6(1), 10496–10502.
- Fay, Daniel Lenox. 2020. “Prosedur Pengembangan Model ADDIE.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 109–22.
- Febrian, W. D., & Nasution, I. H. (2023). Strategi Pengelolaan Ekowisata Di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi Dki Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif Dan Inovasi. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 1–22.
- Fika, R. (2020). The Effectiveness Of Jigsaw And Stad (Student Teams Achievement Division) Cooperative Learning Model On Pharmaceutical Mathematics. *Journal Of Advanced Pharmacy Education & Research| Apr-Jun*, 10(2)
- Fitria, Annisa Dwi, Muh. Khalifah Mustami, and Ainul Uyuni Taufiq. 2017. “PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBASIS POTENSI LOKAL PADA PEMBELAJARAN MATERI KEANEKARAGAMAN DEVELOPMENT OF PICTURE MEDIA BASED ON LOCAL POTENCY FOR LEARNING MATERIALS BIODIVERSITY IN.” 4(2): 14–28.
- Fx, P K, Dwi Rahmawati Heryanto, and D A U Rauta. 2022. “Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Adat Joglo Sinom Limas.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika 5*: 483–91.
- Gergely, Stefan. 2024. “Pengembangan E-LKPD Menggunakan Live Worksheet Berbasis Realistic Mathematics Education(RME) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Teorema Pythagoras.” (February): 4–6.
- Indahningrum, Rizka putri, and lia dwi jayanti. 2020. “Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education.” 2507(1): 1–9.
- Khasanah, U., Rahmawati, S., Fitriani, F., Nuzulla, A. F., & Laksana, M. A. S. (2023). Mewujudkan Kesadaran Baru Dan Perubahan Positif Di Komunitas Mahasiswa Melalui Pelatihan Menulis Makalah Ilmiah. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 681–686.
- Koesoema, D. A. (2020). Merdeka Belajar. *KOMPAS*, 25 Pebruari, 6.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 5(1), 72.
- Mailani, E., Setiawati, N. A., Surya, E., & Armanto, D. (2022). Implementasi Realistics Mathematic Education dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6813-6821

- Malla Avila, Diana Esperanza. 2022. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Di SDN 16 Kota Bengkulu." *jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah* (8.5.2017): 2003–5.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(4), 14–20.
- Mukhirah, & Nurbaiti. (2018). *Dasar Seni dan Desain (pertama)*. Syiah Kuala University Press.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Pengembangan model pembelajaran*. UNY Press.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Muzdalipah, I., Rustina, R., Patmawat, H., & Yulianto, E. (2021). Analisis Literasi Matematis Peserta Didik Berdasarkan Dominasi Otak. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 6(2), 222–233. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i2.6054>
- Narut, & Supardi. (2019). Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1, 61
- Nirmala, Linda, Agus Susanta, and Endang Widi Winarni. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Realistich Mathematics Education (RME) Menggunakan Rumah Adat Bubungan Lima Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.Pdf." *Jurnal KAPEDAS: Kajian Pendidikan Dasar* 2(2): 345–57.
- Nur, A. S., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. (2019). Etnomatematika dalam perspektif problematika pembelajaran matematika: Tantangan pada siswa indigenous. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 90–96)
- Nurhayanti, Hani, Hendar Hendar, and Ranti Kusmawati. 2022. "Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan." *Jurnal Tahsinia* 3(2): 156–66.
- Nurhayati, Arifin, Z., & Damayanti, R. (2022). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bilangan Pecahan di Kelas VII SMPI Nurul Hidayah Kuripan Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1–7. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nurhayati, S. E., & Lestari, P. (2022). Implementation of Web-Based Interactive Students' Worksheets with a Scientific Approach for Algebraic Forms Concepts. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 765–779.
- Pemerintah Indonesia. 2002. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta.
- Prahmana, R. C. I. (2022). Ethno-Realistic Mathematics Education: The promising learning approach in the city of culture. *SN Social Sciences*, 2(12), 257. <https://doi.org/10.1007/s43545-022-00571-w>
-

- Purba, Tuty Novelindah, and Firman Pangaribuan. 2022. "Pengembangan LKS Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Dengan Konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun Pada Materi Geometri Bangun Ruang Tabung." *JURNAL BASICEDU* 6(3): 4686–4700.
- Purnasari, P. D. & Sadewo, Y. D., 2020. Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran dan Pemanfaatan Media Ajar di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2), pp. 125-132.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi canva. *Andharupa*, 07(01), 165–178.  
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4292>
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1.
- Silamat, E., Siregar, H., Pambudy, R., & Harianto, H. (2023). Adopsi Teknologi Sambung Pucuk Pada Kopi Rakyat Berdasarkan Faktor Internal Dan Eksternal Petani Lokal Di Provinsi Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 9(11), 10203–10211.
- Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&d* (16th ed.). Alfabeta.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. 2022. "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(7): 2070–80.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization Of Prevention Patterns Of Wild Racing And Suppressing The Number Of Traffic Accidents. *Asian Journal Of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Syamsuar & Refliantor, 2018. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech*, 6(2), pp. 1-13.
- Yustati, H., & Auditya, L. (2019, September). Pengaruh Praktek Pengalaman Luar, Dan Motivasi Masuk Dunia Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Perbankan Syariah Di Lembaga Keuangan Syariah. *Journal of Applied Business and Economics(JABE)*, 6(1), 45-53. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/jabe.v6i1.5167>
- Zahar, N. (2021). Etnomatematika dalam pembelajaran geometri untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 137-148.
- Zarkasi, Z., Lustono, L., Zhafira, N. H., Laily, N., Febrian, W. D., Triono, F., Yuliati, E., Fajar, F., Amandin, A., & Irawan, I. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia (The Art Of Human Resource, Human Capital, And Human Relation)*.