

Kevalidan Media Pembelajaran Motif Batik Anjuk Ladang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pola Simetris Siswa Kelas III SDN 2 Gondangkulon

Erwin Putera Permana, M.Pd, Dr. Agus Widodo, M.Pd., Trisna Mitaloka

PGSD, FKIP Universitas PGRI Kediri

erwinp@unpkediri.ac.id, aguswidodo@unpkediri.ac.id,

trisna.mitaloka.tm@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis budaya lokal, yaitu motif Batik Anjuk Ladang, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Gondangkulon pada materi pola simetris. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian berupa angket validasi diberikan kepada dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor kevalidan sebesar 86%, sedangkan dari ahli media sebesar 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran motif Batik Anjuk Ladang layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep simetri secara visual dan konkret, tetapi juga menumbuhkan minat belajar serta kecintaan terhadap budaya lokal. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan bermakna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: kevalidan, media pembelajaran, batik anjuk ladang, hasil belajar, pola simetris

ABSTRAK

This study aims to determine the validity of local culture-based learning media, namely the Batik Anjuk Ladang motif, in improving the learning outcomes of grade III students of SDN 2 Gondangkulon on symmetrical pattern material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instrument in the form of a validation questionnaire was given to two validators, namely material experts and media experts, to assess the feasibility of the media being developed. The validation results from material experts showed a validity score of 86%, while from media experts it was 90%, both of which were included in the "very valid" category. This shows that the Batik Anjuk Ladang motif learning media is suitable for use in mathematics learning in elementary schools. This media not only helps students understand the concept of symmetry visually and concretely, but also fosters interest in learning and a love for local culture. Thus, this learning media can be an effective and meaningful alternative to improve student learning outcomes.

Keywords: validity, learning media, batik anjuk ladang, learning outcomes, symmetrical patterns

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang memegang peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis siswa. Salah satu materi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III, adalah pola simetris. Pola simetris menjadi dasar penting untuk memahami konsep-konsep geometri, transformasi, dan struktur matematika lainnya. Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pola simetris karena sifatnya yang abstrak dan kurangnya visualisasi yang konkret dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 Gondangkulon, pembelajaran matematika pada materi pola simetris masih dilakukan dengan metode ceramah konvensional, tanpa penggunaan media yang menarik dan kontekstual. Guru tidak menggunakan alat bantu visual, sehingga siswa kesulitan dalam mengaitkan konsep simetri dengan kehidupan nyata. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa dari 28 siswa, sebanyak 76% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya mampu menjelaskan konsep abstrak dengan lebih nyata, tetapi juga mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah pengembangan media berbasis budaya lokal, yaitu media pembelajaran dengan motif batik Anjuk Ladang. Batik Anjuk Ladang merupakan warisan budaya dari Kabupaten Nganjuk yang memiliki pola dan motif khas, sebagian besar mengandung unsur simetri lipat dan putar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya batik, tidak hanya memperjelas pemahaman konsep matematika tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai cinta budaya dan karakter positif dalam diri siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Arsyad (2015), media pembelajaran yang baik harus mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret serta relevan dengan lingkungan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada satu rumusan masalah yaitu: Bagaimana kevalidan media motif batik anjuk ladang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi konsep pola simetris kelas III SDN 2 Gondang Kulon?

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan menguji tingkat kevalidannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis, logis, dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran berbasis kebutuhan lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, pada bulan April hingga Juni tahun 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa dan dua validator, yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli media dari Universitas Nusantara PGRI Kediri. Fokus dari penelitian ini adalah menilai kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis motif Batik Anjuk Ladang dalam menyampaikan materi pola simetris di kelas III sekolah dasar.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket validasi kepada para validator. Angket tersebut memuat sejumlah indikator untuk menilai kualitas media dari sisi isi materi, desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 1–5. Data yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif dengan menghitung persentase skor total yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Kategori kevalidan ditentukan berdasarkan interpretasi persentase sebagai berikut:

- 81–100% = Sangat Valid
- 61–80% = Valid
- 41–60% = Cukup Valid
- 21–40% = Kurang Valid
- 0–20% = Tidak Valid

Melalui metode dan pendekatan ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diverifikasi secara sistematis dan objektif, serta dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi pada tanggal 25 Juni 2025. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor sebesar 43 dari total 50, sehingga menghasilkan persentase 86%. Nilai ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Hasil Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi Materi	43	86%	Sangat Valid

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, sistematika penyajian, tingkat kesesuaian dengan kemampuan siswa, dan kejelasan materi. Validator menyatakan bahwa materi sudah disusun sistematis dan relevan dengan kompetensi dasar, serta dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep pola simetris.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh dosen ahli media juga pada tanggal 25 Juni 2025. Hasil penilaian menunjukkan perolehan skor sebesar 45 dari total 50, dengan persentase sebesar 90%, yang juga masuk kategori "Sangat Valid".

Hasil Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi Materi	45	90%	Sangat Valid

Aspek yang divalidasi mencakup kejelasan petunjuk penggunaan, estetika desain, daya tarik visual, kemudahan navigasi, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas III SD. Validator memberikan masukan minor terkait penyesuaian warna latar agar tidak terlalu mencolok, namun secara keseluruhan menyatakan media sangat layak digunakan.

3. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media motif batik Anjuk Ladang memiliki validitas tinggi dari sisi isi materi dan tampilan media. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad (2015) bahwa media pembelajaran harus mampu memvisualisasikan materi secara konkret dan menarik perhatian siswa. Motif batik sebagai unsur lokal dapat membantu siswa lebih memahami simetri karena mengandung bentuk nyata yang dapat dilipat atau diputar.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wahyuni dan Kusumawati (2018), yang menyimpulkan bahwa penggunaan batik sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika. Media berbasis budaya lokal juga mendukung pendidikan karakter, seperti rasa cinta tanah air dan bangga terhadap warisan budaya.

Dengan pendekatan kontekstual, media ini menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman hidup siswa, sehingga pembelajaran tidak terasa asing dan abstrak. Media ini juga mendukung teori belajar Piaget, bahwa anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan secara visual dan manipulatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran motif batik Anjuk Ladang yang dikembangkan untuk materi pola simetris di kelas III SDN 2 Gondangkulon memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Skor validasi yang diperoleh dari ahli materi mencapai 86%, sementara dari ahli media mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena memenuhi kriteria substansi isi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta desain yang menarik dan mudah digunakan.

Penggunaan motif batik sebagai unsur lokal dalam media pembelajaran memberikan pendekatan kontekstual yang efektif, mampu menjembatani konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk memperkenalkan budaya lokal kepada siswa sejak dini, sehingga mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis budaya lokal seperti batik Anjuk Ladang memiliki potensi yang besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penerapan media ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman konsep matematika, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya bangsa. Dengan mengintegrasikan elemen budaya dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar yang mereka peroleh menjadi lebih bermakna. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan konteks budaya lokal dapat memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal seperti motif Batik Anjuk Ladang sebaiknya terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang cenderung bersifat abstrak. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kehidupan dan budaya siswa agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pelestarian budaya daerah. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk menguji keefektifan media ini pada materi lain atau tingkat kelas yang berbeda guna melihat dampaknya secara lebih luas dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Jumlah pustaka yang dirujuk dalam artikel minimal 5 refrensi.

1. Dari Buku Teks

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

2. Dari Buku Terjemahan

Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (2018). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall.

3. Dari Skripsi, Tesis dan Disertasi

Widodo, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Batik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Semarang

4. Dari Elektronik Jurnal (e-Jurnal)

Fadilah, N., & Kanya, N. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(1), 25–32.

Ani Daniyati, D., Muntholib, A., & Kharisma, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112–123.

5. Dari Internet

Rachma, T., Sari, L. M., & Anjani, R. (2023). Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Diakses dari <https://journal.unesa.ac.id/addie-mode>