

PENGEMBANGAN VIDEO STOPMOTION ETNOMATEMATIKA CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG PADA MATERI STATISTIKA KELAS XII SMK

Destiana Anugrah Putri, Melati Br Pasaribu, Sri Hastuti Rhomawati, Karisma Agustia, Indah Rusmarhadi

Universitas Indraprastra PGRI, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Prodi Matematika

destianaanugrahputri@gmail.com, melatibrpasaribu@gmail.com,
rhomawatiwatirhoma@gmail.com, karisma.agutia@gmail.com, irusmarhadi@gmail.com

Abstract

Research on the development of learning media in the form of stopmotion videos. Ethnomathematics of the folklore of Malin Kundang with the aim of increasing students' understanding of statistical material in class XII of vocational high school. The method used in this research is R&D (research and development) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collected in analyzing needs is by collecting various information regarding what is needed by vocational high school students. To find out this is done by observing mathematics learning activities and conducting interviews with mathematics teachers who teach in vocational high schools. The media feasibility test has been tested by several experts, providing input and suggestions for this stopmotion video learning media. With this learning media, it can provide a deeper understanding regarding the material of statistical, which is a basic concept that must be mastered by students.

Keywords: *learning media, stopmotion, ethnomathematics, development.*

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video *stopmotion* Etnomatematika cerita rakyat malin kundang memiliki tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi statistika pada kelas XII sekolah menengah kejuruan, metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementastion, Evaluation*). Data yang dikumpulkan dalam menganalisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi perihal yang di butuhkan oleh peserta didik SMK, untuk mengetahui hal tersebut dilakukan dengan cara observasi pada kegiatan pembelajaran matematika dan melakukan wawancara kepada guru matematika yang mengajar di SMK. Uji kelayakan media telah diuji oleh beberapa ahli, diberikannya masukan serta saran untuk media pembelajaran video stopmotion ini. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberi pemahaman yang lebih mendalam terkait materi statistika yang merupakan suatu konsep dasar yang harus dikuasi oleh peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Stopmotion, Etnomatematika, Pengembangan

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk mencerdaskan pemikiran, Pendidikan dapat didapat baik secara individual maupun kelompok, secara umum, Pendidikan merupakan proses belajar dan mengajar yang bisa dilakukan baik di sekolah maupun di instansi yang disediakan secara formal. Pendidikan saat ini merupakan hal paling penting dalam melahirkan generasi yang unggul serta berkualitas dalam perkembangan pengetahuan, teknologi dan informasi (Istiqomah & Kusuma, 2019). Pada

prakteknya, Pendidikan yang formal akan terjadi penyaluran ilmu pengetahuan dari seorang guru ke peserta didik. Dalam kegiatan tersebut, akan terjadi proses transfer ilmu serta pertumbuhan kemampuan kearah yang lebih baik. Dari proses pendidikan yang baik dapat tercipta sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing sehingga tujuan dari Pendidikan dapat terwujud.

Pendidikan yang secara kontinyu dan dilakukan dengan baik dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Dengan terciptanya sumber daya manusia yang unggul dapat membuat negara menjadi lebih maju. Upaya tersebut bisa dilakukan oleh negara dengan adanya Pendidikan yang berkualitas, karena Pendidikan adalah upaya yang telah dirancang untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berdaya saing unggul.

Pendidikan yang berkualitas dapat diajarkan dengan baik dan terencana oleh pendidik agar peserta didik merasa senang dan nyaman. Dengan persepsi tersebut, proses belajar menjadi lebih optimal karena peserta didik akan terfokus pada pembelajaran dan juga minat belajar akan muncul. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan peserta didik lebih gampang mencerna serta menyerap materi yang diajarkan. Dengan suasana menyenangkan dan nyaman yang didapat oleh peserta didik agar lebih maksimal dalam proses pembelajaran, diperlukan juga proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran efektif merupakan proses pembelajaran yang terfokus pada suatu tema dan memfokuskan pembelajaran pada satu tempat agar peserta didik dapat menguasai materi dengan baik. Dengan proses pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan efektif, akan tercipta kolaborasi Pendidikan yang baik yang bisa menciptakan Pendidikan yang berkualitas.

Salah satu cara untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif adalah dengan melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan belajar, menumbuhkan keingintahuan dan minat serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Untuk mendukung hal tersebut, salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penunjang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi, baik secara tulisan maupun video pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk dapat mempermudah dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi nyata dan dapat mempersingkat waktu untuk menyampaikan hal – hal yang baru kepada siswa (Pasaribu & Listiani, 2021).

Media pembelajaran dibutuhkan sebagai alat komunikasi antara pendidik dengan siswa, dengan implementasi dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, sangat membantu siswa untuk memahami konteks pelajaran yang diberikan, seperti penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan video stopmotion. Video stopmotion merupakan Teknik penggabungan gambar yang tidak bergerak menjadi video bergerak. Media pembelajaran dengan video stopmotion diharapkan dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Video stopmotion yang bisa digunakan untuk pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran media stopmotion etnomatematika. Etnomatematika merupakan penggabungan antara budaya dan pembelajaran matematika, budaya yang digabung bisa cerita rakyat yang sudah ada di Indonesia seperti cerita malin kundang dikolaborasikan dengan pelajaran matematika dengan materi statistika pada anak XII SMK. Materi statistika merupakan konsep dasar dalam matematika yang harus dikuasai, materi statistika membahas bagaimana cara merencanakan, mengumpulkan, menganalisis dan akhirnya menginterpretasikan data atau ilmu yang bersangkutan dengan suatu data. Materi ini perlu dikuasai oleh peserta didik karena materi selanjutnya akan terus saling terkait sehingga peserta didik perlu memahami konsep tersebut dengan pengaplikasian media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media video stopmotion etnomatematika diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memahami dan mendalami konsep

materi statistika karena berguna untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa tahap pengembangan metode media yang digunakan, seperti tahap analisis, tahap design, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahap-tahap tersebut digunakan untuk memastikan media yang implementasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan pemahaman konsep dari materi statistika.

Metode

Pada penelitian pengembangan video *stopmotion* pada cerita malin kundang materi statistika kelas XII SMK menggunakan metode R&D atau *research and development* untuk mengembangkan suatu produk sumber belajar. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Ada lima tahap pada model ADDIE yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini tahap yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan hal berupa informasi penting sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan media ini. Untuk tahap kedua yaitu tahap desain atau merancang media pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada kegiatan merancang atau mendesain video *stopmotion* story board dan story line. Pada tahap ketiga tahap *develop* atau pengembangan, pada tahap ini adalah kegiatan menjalankan rancangan yang sudah ada, dan membuatnya media pembelajaran yang nyata. Tahap keempat merupakan tahap implementasi media yang sudah jadi dengan cara melakukan uji coba media yang telah dikembangkan kepada beberapa subjek penelitian pada penelitian ini subjek penelitian berupa rekan rekan mahasiswa dan dosen pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran berbasis TIK (Bapak Abdul Karim) dengan cara mempresentasikannya. Dan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yaitu melakukan evaluasi atau perbaikan jika ada masukan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari pembelajaran *stopmotion* cerita rakyat malin kundang ini adalah siswa SMK Jakarta Raya kelas XII yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini sifatnya tidak terbatas waktu, maka penelitian ini dinyatakan selesai ketika penelitian merasa cukup mengumpulkan data dari subjek penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa video *stopmotion*. Video *stopmotion* merupakan salah satu media pembelajaran yang menampilkan audio serta visual hal ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada peserta didik, menggunakan media video pembelajaran memiliki banyak manfaat yaitu dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi peserta didik, lebih efektif dan sangat efisien waktu, karena menyampaikan materi atau pesan melalui video akan lebih mudah di ingat, dan dapat membuat pemikiran peserta didik dapat lebih berkembang, dan memudahkan dalam memojelas materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret di tambah dengan cerita yang membuat siswa tidak merasa bosan dan dapat mengetahui manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari hari.

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman, mulai dari beragam suku bangsa, bahasa, adat istiadat, sejarah dan juga cerita rakyat, yang memiliki aneka pesan moral yang diwariskan secara turun-temurun dan perlu dilestarikan keberadaannya (Ade, 2022). Meski semakin tersisih, cerita rakyat di Indonesia masih mencapai ratusan. Data dari Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan Kemendikbud tahun 2020 mencatat, Indonesia memiliki sekitar 946 cerita rakyat di 34 provinsi di Indonesia, yang terdiri atas 477 dongeng,

374 legenda, dan 95 mite.

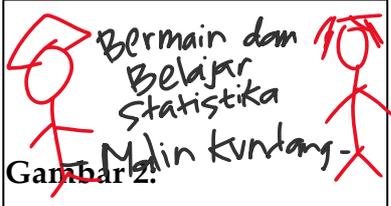
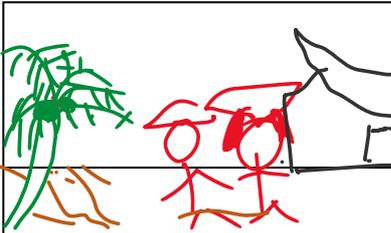
Penelitian pengembangan video *stopmotion* ini menggunakan aplikasi canva, cap cut, tujuan penelitian ini agar diketahui Langkah Langkah dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu video *stopmotion* cerita malin kundang pada materi statistika untuk kelas XII .

1. Tahap Analisis (*analyze*)

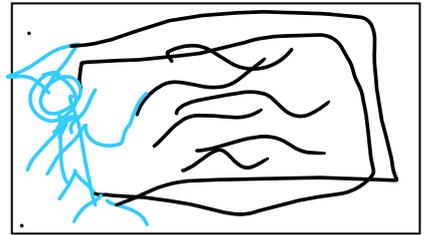
Dalam menganalisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi perihal yang di butuhkan oleh peserta didik SMK, untuk mengetahui hal tersebut dilakukan dengan cara observasi pada kegiatan pembelajaran matematika dan melakukan wawancara kepada guru matematika yang mengajar di SMK. Dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh bahwa siswa kelas XII masih banyak yang mengalami kesulitan dalam materi statistika karena materi statistika terutama pengolahan data agak sulit dipahami oleh siswa kelas XII. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran *stopmotion* pada materi statistika agar dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep dasar dan penerapannya dalam kehidupan sehari hari dengan cara yang menarik di iringi dengan cerita rakyat yaitu malin kundang.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan merancang video pembelajaran *stopmotion* dengan Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat *story board*. Pada *story board* ditampilkan rancangan atau sketsa alur cerita yang akan disajikan ke dalam video. Berikut *story board* dari video pembelajaran *stopmotion* malin kundang yang akan dikembangkan:

Audio	Video
<p><i>Music Instrument</i> Kompetensi Dasar : 3.9 Menghitung ukuran pemusatan data (rata-rata, median, dan modus) dari data yang disajikan dalam bentuk tabel atau diagram. 4.9 Menyajikan data dalam bentuk diagram batang dan menginterpretasikan hasilnya.</p>	<p>Teks : Bermain dan Belajar Matematika di Materi Statistika untuk kelas XII SMK Latar : Background polos Aset : Malin Kundang dan Ibu Gambar 1:</p>  <p>Gambar 2:</p> 
<p>Dahulu kala, hidup seorang pemuda yang bernama Malin Kundang. Rumahnya terletak di sekitar pesisir pantai daerah Sumatera Barat. Di rumah tersebut, Malin Kundang hidup bersama dengan ibunya, Mande Rubayah. Sedangkan ayahnya, diceritakan sudah meninggal semenjak Malin Kundang kecil.</p>	<p>Latar : Rumah Malin Aset : Pohon Kelapa, Halaman Rumah, Malin, Ibu Gambar :</p> 

<p>Seperti biasa, pada siang hari Malin dan temannya yang bernama Rasyid pulang dari sekolah menuju kerumah ibu malin untuk bermain sekaligus bertanya tentang materi yang telah dipelajarinya.</p> <p>Malin : Ibu, hari ini aku sudah belajar cara menghitung modus, median, rata-rata, dan membuat sebuah diagram batang loh</p> <p>Ibu : Wah, anak ibu hebat sekali, coba ceritakan pada ibu bagaimana cara menghitungnya?</p> <p>Malin : Hehe sebenarnya malin masih bingung bu, saat di sekolah malin kesulitan saat mengerjakan latihan soal</p> <p>Ibu : Tidak apa-apa, kalau Rasyid sudah paham tentang materinya belum?</p> <p>Rasyid : Hehe, belum bu</p> <p>Ibu : (tersenyum) baik, kita jalan-jalan sembari belajar bersama yuk, dibawa bukunya untuk mencatat yaa</p> <p>Malin dan Rasyid : Yey, mari belajar bersama ibuu (bersemangat)</p> <p>Ibu : (mengajak ke dermaga dan melihat beberapa awal kapal dan pedagang ikan) lihat disana ada akang heru, pak bedu, bi lasik, bu sundar, pak nadin, dan masih banyak lagi yang kalian kenal.</p> <p>Malin : Wahh iyaa, hari ini banyak sekali orang ya bu</p> <p>Ibu : (tersenyum) coba kalian catat nama dan tanyakan umur mereka, jika sudah temui ibu di balai bambu yaa</p>	<p>Teks : - Latar : Jalan, Rumah, Pantai Aset : Rumah, Pohon Kelapa, Pantai, Kapal, Malin, Rasyid, Ibu, Awak Kapal, Pedagang</p> <p>Gambar 1:</p>  <p>Gambar 2:</p>  <p>Gambar 3:</p> 
<p>Malin dan Rasyid sudah selesai mengumpulkan beberapa data umur beberapa awak kapal dan pedagang di pesisir Pantai, dan bergegas menemui ibunya di balai bambu (menunjukkan beberapa data umur)</p> <p>Malin : Ibu, malin dan rasyid sudah mengumpulkan data umur dengan total 13 orang, lalu bagaimana cara menghitung modus, median, dan rata-ratanya ya?</p> <p>Ibu : Sini ibu jelaskan, jadi yang harus kalian lakukan pertama yaitu mengurutkan umur dari yang terkecil hingga ke yang terbesar.</p>	<p>Teks : Data umur Ibu 50 tahun Malin 17 tahun Rasyid 17 tahun Akang heru 35 tahun Pak bedu 40 tahun Bi lasik 45 tahun Bu sundar 60 tahun Pak nadin 50 tahun Pak badun 50 tahun Pak arif 51 tahun Bibi Latif 32 tahun Abdul 20 tahun tahun Harun 20 tahun tahun</p>

<p>Malin : Baik bu, laksanakan (menulis dan mengurutkan umur di buku)</p> <p>Rasyid : Rasyid sudah selesai bu</p> <p>Ibu : Bagus, selanjutnya untuk menghitung median atau nilai tengah, kalian bisa coret satu persatu baik di sisi kanan dan sisi kiri, lalu angka yang tidak tercoret berapa?</p> <p>Malin dan Rasyid : Empat puluhh!!! (bersemangat)</p> <p>Ibu : Wahh hebattt, kita lanjut untuk menghitung modus, bisa dilihat umur yang paling banyak muncul, kira-kira umur berapa yaa?</p> <p>Malin : Hmm, lima puluh ya bu?</p> <p>Ibu : Betul sekali, anak ibu hebat. Untuk menghitung rata-rata kalian harus menjumlahkan seluruh umur dari data yang ada, lalu dibagi dengan 13</p> <p>Malin : Kenapa harus dibagi dengan 13 bu?</p> <p>Rasyid : Aku tahu (menunjuk tangan) karena data yang ada yaitu 13 orang</p> <p>Ibu : Nahh, betul seperti kata rasyid. Coba kalian hitung dulu, berapa hasilnya?</p> <p>Malin : 32,8 buu</p> <p>Ibu : Benarr sekali, apakah sekarang kalian sudah paham?</p> <p>Malin dan Rasyid : Pahamm (bersemangat)</p> <p>Ibu : Kalau membuat diagram batang, apakah kalian sudah paham saat mempelajarinya di sekolah</p> <p>Malin : Malin sudah paham bu</p> <p>Ibu : Oh yaa, coba jelaskan pada ibu dan rasyid</p> <p>Malin : Pertama-tama, malin harus mengelompokkan menjadi beberapa kelompok, nahh di data ini sepertinya bisa dibuat menjadi 5 kelompok. Kelompok pertama umur 11 sampai 20 tahun terdapat 4 orang, kelompok kedua umur 21-30 tahun terdapat 0 orang, kelompok ketiga dengan rentang</p>	<p>Latar : Pantai, Balai bambu</p> <p>Aset : Balai bambu, Buku, Malin, Rasyid, Ibu</p> <p>Gambar 1 :</p>  <p>Gambar 2:</p>  <p>Gambar 3:</p> 
---	---

<p>umur 31 -40 terdapat 3 orang, kelompok keempat dengan rentang 41-50 terdapat 4 orang, dan terakhir kelompok kelima dengan rentang 51-60 terdapat 2 orang, jadii kalau digambarkan dengan diagram batang akan jadii seperti ini (memperlihatkan gambar diagram batang)</p> <p>Rasyid : (tepuk tangan) wahh malin hebat sekali, sekarang rasyid juga sudah mengerti</p> <p>Malin : Hehehe, terima kasih bu akhirnya kita sudah paham, malin dan rasyid mau bermain di pantai dulu deh</p> <p>Ibu : (tersenyum) wahh kalian hebat sekali, baik silahkan lanjut bermain. Ibu akan pulang ke rumah untuk beristirahat</p>	
<p>Malin pun tumbuh dewasa . Suatu hari, di pantai berlabuh sebuah kapal saudagar dari negeri seberang. Di kapal itu, Malin bertemu dengan sahabat masa kecilnya bernama Rasyid. Kehidupan Rasyid terlihat membaik setelah ikut berlayar bersama kapal saudagar. Dari pertemuan Malin dengan awak kapal, Malin mulai terinspirasi untuk mengubah nasib dengan merantau.</p> <p>Malin : Hei Rasyid, sudah banyak berubah sekarang</p> <p>Rasyid : Iya, saya bersyukur kehidupanku cukup baik sekarang setelah ikut kapal berlayar</p> <p>Malin : Aku ingin mengubah nasib keluargaku yang miskin menjadi lebih baik, apakah aku bisa ikut denganmu rasyid?</p> <p>Rasyid : Aku bisa bantu sampaikan ke kepala kapal, lebih baik kamu meminta izin ibu dulu</p> <p>Malin : Baiklah</p>	<p>Teks : - Latar : Tepi Pantai Aset : Malin, Rasyid Gambar :</p> 
<p>Di malam hari itu juga Malin Kundang langsung menemui sang ibu yang tengah sibuk menyiapkan makan malam. Malin mengumpulkan keberanian untuk meminta restu ikut berlayar dengan kapal saudagar untuk merantau.</p> <p>Malin : Bu, Malin mau minta restu</p>	<p>Teks : - Latar : Rumah Malin Aset : Malin , Ibu Malin Gambar</p> 

Ibu	:	Restu untuk apa? Mau kemana kamu malin	
Malin	:	Malin ingin merantau ikut kapal saudagar yang sedang bersandar di pantai, Bu	
Ibu	:	Apa? Ibu tak rela kau pergi jauh-jauh. Kau ini satu-satunya anak ibu. Harta ibu paling berharga, Malin	
Malin	:	Bu, ini demi nasib keluarga kita. Setidaknya agar ibu tidak capek-capek bekerja terus. Ibu sudah tua. Jadi biarkan Malin yang pergi merantau. Saat nanti Malin pulang dengan membawa uang yang banyak, ibu tinggal istirahat saja	
Ibu	:	Ibu tak butuh banyak uang, Malin. Ibu merasa cukup	
Malin	:	Bu, tadi pagi saya ketemu Rasyid temanku semasa kecil. Dia ikut berlayar kapal itu. Sekarang hidupnya berubah, keluarganya berkecukupan. Ibu dan ayah Rasyid tak perlu lagi capek-capek bekerja. Keluarganya terlihat bahagia. Malin ingin, Bu. Malin ingin bahagiakan ibu seperti itu	
Ibu	:	Yakin kau Nak, tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini tinggal di rumah sendirian	
Malin	:	Malin sebenarnya juga tidak tega, Bu. Tetapi Malin juga bertekad ingin mengubah nasib keluarga kita supaya bisa lebih baik. Malin sudah bosan hidup miskin dan dihina sama tetangga terus menerus, Bu	
Ibu	:	Baiklah, Malin. Jika itu memang sudah menjadi keputusanmu. Ibu akan memberimu restu. Tapi janji dengan ibu, jangan lupa pulang ya, Nak. Pulanglah saat sudah merasa cukup. Ibu tak perlu uang banyak-banyak	
Malin	:	Baik, Ibu. Malin akan penuhi janji itu. Terima kasih atas doa dan restunya, Bu	
Ibu	:	Kapan kamu berangkat, Nak?	
Malin	:	Besok lusa kapal akan berlayar lagi, Bu	

<p>Ibu : Secepat itukah kamu akan pergi, Nak, Kamu akan pergi meninggalkan ibu sendirian?</p> <p>Malin : Iya, Bu. Doakan Malin agar selamat dan berhasil sampai tujuan ya, Bu</p> <p>Ibu : Yasudah, besok ibu bikinkan bekal ya, Nak?</p> <p>Malin tak sanggup berkata-kata. Dia hanya bisa mengangguk dan tersenyum sambil menatap sang ibu.</p>	
<p>Setelah mendapatkan restu, Malin menemui Rasyid. Keesokan harinya, Rasyid juga sudah mengabarkan jika kepala kapal mengizinkan Malin untuk ikut serta. Alhasil, hari selanjutnya Malin tinggal ikut berangkat berlayar. Malin berangkat di antar sang ibu. Mande menunggu di tepi pantai sampai kapal yang ditumpangi Malin hilang dari pandangannya. Di atas kapal, untuk pertama kali Malin bertemu dengan saudagar pemilik kapal. Rasyid memperkenalkan Malin ke pada sang sudagar.</p> <p>Malin : Akhirnya kita jadi berlayar, kawan</p> <p>Rasyid : Iya Malin, kita sudah dekat dengan cita-cita kita. Malin, itu tuan saudagar pemilik kapal, Mari, saya kenalkan dengannya</p> <p>Malin : Ahh iya, baik</p> <p>Rasyid : Tuan, perkenalkan ini Malin. Dia baru pertama kali ikut berlayar dengan kapal ini</p> <p>Saudagar : Apakah kalian benar-benar sedang menginginkan sebuah pekerjaan?</p> <p>Malin : Benar, Tuan Saudagar. Saya bersedia bekerja apa saja</p> <p>Saudagar : Baiklah, kebetulan saya sedang mencari 2 orang pekerja untuk kapalku. Apakah kalian mau bekerja bersamaku?</p> <p>Rasyid : Tentu saja kami mau Tuan saudagar, dengan senang hati.</p> <p>Saudagar : Kalau begitu, nanti setelah kapal ini sudah sampai. Kalian bisa bekerja di rumahku. Nanti saja kalau kapal ini sudah berlabuh. Kalian berdua ikuti saja aku</p> <p>Malin dan Rasyid : Baiklah Tuan Saudagar</p>	<p>Teks : - Latar : Pantai Aset : Malin , Rasyid , Ibu Malin , Saudagar</p> <p>Gambar 1 Gambar 2</p>  

<p>Kapal itupun akhirnya sampai di pelabuhan tujuan. Sang saudagar segera turun diikuti anak buahnya yang menurunkan barang-barang yang diborong dari Pantai Air Manis. Sesuai janji, Malin Kundang dan Rasyid mengikuti sang saudagar pulang ke rumahnya. Kedatangan saudagar kaya itu bersama Malin dan Rasyid disambut oleh seorang perempuan muda yang sangat cantik. Dia ternyata merupakan putri satu-satunya dari sang saudagar.</p> <p>Putri : Ayah siapakah nama dua orang itu Saudagar : Itu Rasyid dan Malin, mereka akan bekerja di rumah ini Putri : Mana yang Rasyid, mana yang Malin, ayah? Saudagar : Yang lebih tinggi dan tegap itu Malin, yang lebih kecil badannya adalah Rasyid, Memangnya ada apa, Putriku? Putri : Tidak ada apa-apa Yah, Saya cuma ingin tahu saja.</p>	<p>Teks : - Latar : Rumah Saudagar Aset : Malin , Rasyid , Saudagar , Putri Saudagar</p> 
<p>Tak disangka tak diduga, putri saudagar ternyata tertarik pada Malin. Bukan hanya karena fisiknya yang rupawan. Putri juga kagum pada kinerja Malin Kundang yang sangat rajin. Diam-diam, hal yang sama juga dirasakan Malin Kundang. Malin juga menaruh hati pada putri saudagar. Sebaliknya nasib malang justru dialami Rasyid yang memang terlihat lebih sering malas-malasan saat bekerja. Dia kemudian dipulangkan ke kampung halamannya.</p>	<p>Teks : - Latar : Rumah Saudagar Aset : Malin , Putri Saudagar , Saudagar</p> 
<p>Satu hari Malin Kundang dan istrinya berlayar ke Pantai Air Manis untuk membeli sesuatu.</p> <p>Putri : Akhirnya kita sampai sudah, kanda Malin : Iya, adinda. Dinda, lihatlah pedagang baju itu. Itu Rasyid teman kanda yang dulu dipulangkan karena sering malas-malasan. Adinda ingat dia bukan? Putri : Iya kanda Malin : Mari kita datangi dan bantu dia Putri : Mari, kanda Malin : Hai, sahabatku Rasyid, apa kabar?</p>	<p>Teks : - Latar : Pantai Air Manis Aset : Malin , Putri Saudagar , Rasyid Gambar :</p> 

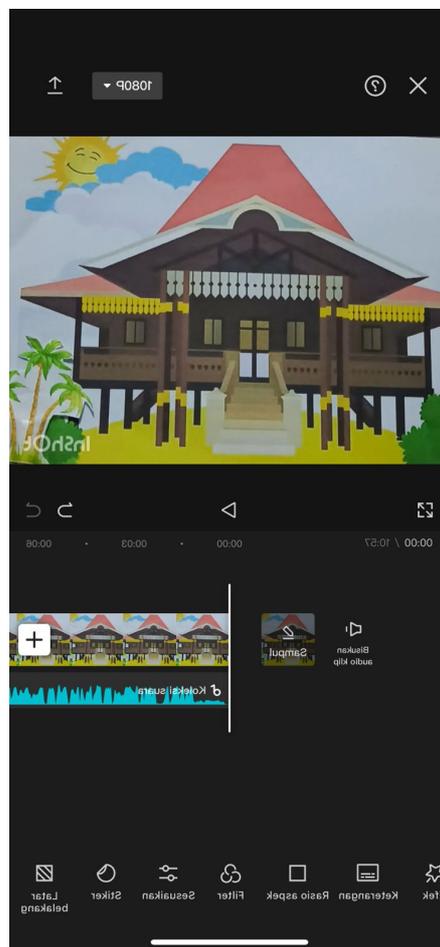
<p>Rasyid : Oh ternyata kamu Malin, sahabatku. Kamu sudah jadi orang kaya sekarang dan kamu sudah menjadi suami dari Putri tuan kita dulu, Selamat ya!</p> <p>Malin : Iya, kawan puji syukur. Seandainya dulunya kamu tidak malas-malasan, mungkin kamu bisa menjadi sepertiku sekarang.</p> <p>Rasyid : Benar apa yang engkau katakan, kawan. Sedari dahulu yang namanya penyesalan memang akan datang belakangan. Aku menyesal karena dulu kerja malas-malasan</p> <p>Malin : Ya sudah saya pamin mau membeli sesuatu dulu, ya. Dan tolong terima ini. Aku memberimu modal supaya usahamu makin berkembang</p>	
<p>Sesudah Malin Kundang berlalu dari lapak tempatnya berjualan, Rasyid segera ke rumah Mande. Rasyid mengabari Mande bahwa Malin telah datang bersama istrinya. Mendengar kabar itu, Mande pun tak bisa menutupi rasa bahagiannya. Mande langsung berlari ke dermaga tempat kapal Malin bersandar</p> <p>Ibu : Malin, Malin anakku! Malin Kundang anakku tersayang. Kamu sudah pulang, Nak. Ibu sudah sangat rindu padamu, Nak</p> <p>Putri : Kamu siapa? Berani-beraninya kamu mengaku sebagai ibu mertuaku</p> <p>Ibu : Saya ibundanya Malin Kundang, Nak. Kau istri Malin? Menantuku?</p> <p>Malin : Jangan berbohong, siapa kamu? Apa kamu sudah gila, mana mungkin saya mempunyai ibu miskin, tua seperti kau.</p> <p>Ibu : Astaga Malin, ini aku Mande Rubayah, Ibundamu Nak. Aku yang sudah melahirkan dan membesarkanmu. Mengapa engkau berubah menjadi seperti ini? Apakah kekayaanmu telah membuatmu lupa pada ibu yang telah melahirkanmu? Aku ibumu, Malin.</p>	<p>Teks : - Latar : Pantai Aset : Malin , Rasyid , Putri Saudagar ,Ibu Malin</p> <p>Gambar 1</p>  <p>Gambar 2</p>  <p>Gambar 3</p>  <p>Gambar 4</p>

<p>Putri : Suamiku tidak mungkin memiliki ibu yang miskin, tua dan kotor sepertimu. Jangan mengada-ngada</p> <p>Malin : Kamu bukan ibuku! Ibuku sudah lama meninggal. Menjauhlah dariku, nanti bajuku bisa kotor wanita tua. Baju ini sangat mahal, kau tak akan sanggup menggantinya jika rusak. (sambil mendorong ibunya)</p> <p>Malin : Ya Allah, mengapa anakku berubah menjadi seperti ini? Mengapa hatinya menjadi sekeras batu? Aku yang telah melahirkan dan merawatnya Ya Allah. Berikanlah anakku itu teguranmu, sesungguhnya anakku telah menjadi anak yang durhaka!! Tuhan kukutuk dia menjadi sebuah batu</p> <p>Saat itu juga, secara tiba-tiba langit menjadi gelap. Hujan badai dan ombak tinggi muncul secara bersamaan. Sebuah kilat dan petir kemudian menyambar tubuh Malin Kundang yang sempoyongan hingga akhirnya jatuh tertunduk. Malin sadar akan kesalahannya pada sang ibu. Dia menyesal namun semua sudah terlambat.</p> <p>Malin : Aaaahhhh, Mohon ampun Ibu. Maafkan Malin, Ibu! Maafkan Malin</p> <p>Namun Malin benar-benar sudah terlambat. Setelah tersambar kilat tubuh Malin Kundang, perlahan tubuhnya berubah batu. Kapalnya pecah dihantam ombak dan badai</p>	
<p><i>Music Instrument</i></p>	<p>Teks : Terima Kasih Latar : Backgroun polos Aset : Malin dan Ibu Gambar :</p> 

3. Tahap Pengembangan (*Develov*)
Tahap pengembangan merupakan tahap mengubah suatu desain atau

gambaran yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk yang nyata yaitu media pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran *stopmotion* memuat beberapa gambar yang digerakan sedikit demi sedikit lalu digabung menjadi satu sehingga menghasilkan suatu gerakan pada gambar tersebut.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti menyiapkan beberapa keperluan dalam membuat video *stopmotion* yaitu membuat tokoh karakter yang ada dalam cerita Malin Kundang lalu hasil tersebut di cetak menggunakan printer, menyiapkan hasil print *back ground* latar tempat, gunting, *lighting*, *tripod*, kamera *handphone* dan aplikasi untuk mengedit menjadi video *stopmotion*. Setelah semua keperluan sudah siap maka pembuatan video *stopmotion* dapat dilakukan, tahapan awal yang dilakukan adalah mengambil gambar setelah semua gambar telah ada tahap selanjutnya yaitu tahap penggabungan gambar kemudian dilanjutkan dengan mengedit dan penyesuaian kecepatan, serta dilakukan penginputan suara tokoh dan suara pendukung lainnya.



4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap percobaan media video pembelajaran *stopmotion* yang telah dikembangkan dan ditampilkan kepada subjek yakni rekan mahasiswa dan dosen sebagai ahli media maupun ahli materi untuk memberikan masukan serta saran pada media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi ini terdapat beberapa masukan seperti ditambahkan teks pada video tersebut agar *audiens* yang kurang mendengar bisa membaca dari teks tersebut, suara untuk tokoh malin kundang yang terlalu pelan dapat diperbaiki, dan untuk tokoh malin kurang

ekspresif sehingga membuat audiens sedikit *boring*

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap perbaikan media video pembelajaran *stopmotion* cerita malin kundang pada materi statistika kelas XII sesuai dengan saran dan masukan para ahli, peneliti melakukan evaluasi maka diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi statistika dalam tampilan video pembelajaran *stopmotion* cerita malin kundang dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan adanya video *stopmotion* juga diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk terus belajar statistika terutama dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Simpulan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video *stopmotion* etnomatematika cerita rakyat yaitu malin kundang pada materi statistika kelas XII
2. Video *stopmotion* diimplementasikan kepada rekan-rekan mahasiswa dan dosen untuk diberikan masukan serta saran untuk media tersebut
3. Menggunakan media pembelajaran *stopmotion* memiliki banyak manfaat seperti dapat meningkatkan minat belajar, menumbuhkan kreatifitas peserta didik dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dengan menggunakan video *stopmotion* etnomatematika cerita rakyat.

Saran

Berdasarkan dari hasil pengembangan video pembelajaran *stopmotion* etnomatematika Cerita rakyat malin kundang pada materi statistika kelas XII ada beberapa saran yakni sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, sebaiknya video *stopmotion* ini dapat digunakan dengan baik, sebagai acuan dalam pembelajaran materi statistika kelas XII agar lebih tau kegunaannya sehari-hari sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami karena telah mengerti tentang konsep dasar matematika
2. Bagi pendidik, dapat lebih berinovasi dan kreatif lagi dalam pembuatan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan dan dapat meningkatkan minat belajar

Pada kegiatan belajar sebaiknya dapat lebih sering menggunakan media terutama yang sesuai dengan materi pembelajaran

Daftar Pustaka

- Pasaribu, M. H., & Listiani, T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online Dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Matematika. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 44–60.
- Istiqomah, N., & Kusuma, A. B. (2019). Pembelajaran Blended Learning Matematika Di Era Generasi Alpha. *Prosiding Sendika*, 5(1), 595–600.
- Susanti, F. R. D., Sumantri, M., & Sudana, D. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 169-175