

PENGEMBANGAN NASKAH *STORYTELLING* CERITA RAKYAT KEONG MAS PADA MATERI BALOK, KUBUS, PANGKAT TIGA, DAN AKAR PANGKAT TIGA KELAS V SD

Ananda Gilang Pramuji¹, Binsar Saragih², Nanda Tazkiyah³

^{1,2,3}Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
anandagilangpramuji@gmail.com¹ binsaragih2001@gmail.com², nayananda20@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak-anak kelas V SD di sekolah yang berbeda yang diambil secara acak dengan materi matematika berbasis kualitatif etnomatematika yaitu pengembangan naskah *storytelling* pada kelas V SD yang difokuskan untuk mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat keong mas pada materi balok, kubus, pangkat tiga, dan akar pangkat tiga kelas V SD. Metode Penelitian yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Subjek dalam penelitian ini diambil di sekolah Dasar (SD) yang berbeda dan responden dalam penelitian ini ada 5 peserta didik yang diuji coba terhadap video pembelajaran naskah *Storytelling* dalam bentuk cerita rakyat yang berupa matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *persentase* penilaian rata rata oleh siswa kelas V SD dengan nilai 94,2 % berada pada interval 81 % - 100 % dengan kriteria sangat baik. Dengan tingginya angka yang diperoleh maka dapat dikatakan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat keong mas dalam bentuk video pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan.

kata kunci : *Research and Development*, ADDIE, Pengembangan Naskah *Storytelling*, Etnomatematika, Balok, Kubus, Pangkat Tiga, dan Akar Pangkat Tiga.

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

DOI : 10.8734/Trigo.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Trigonometri



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang dimiliki manusia. Hal ini disebabkan oleh sifat manusia yang selalu ingin memahami keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. Rasa keingintahuan yang akan mendorong masyarakat untuk terus belajar agar bisa mengembangkan jati diri sendiri dan menggali setiap potensi yang dimilikinya. Mendorong harkat dan martabat manusia merupakan tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang berkarakter dan berkualitas sehingga lebih leluasa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Tujuan pendidikan tersebut senada dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab 1, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut survei Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Rendahnya mutu pendidikan ini mungkin karena pengajaran disajikan masih dalam bentuk yang kurang menarik, sehingga terkesan angker, sulit, dan menakutkan sehingga siswa sering tidak menguasai konsep dasar yang terkandung dalam materi pelajaran matematika yang dapat mengakibatkan kesalahan fatal terhadap keberhasilan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut Siswondo & Agustina, (2021: 34) Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memegang peran penting dalam pendidikan. Adanya peran matematika memungkinkan segala aspek kehidupan di dunia ini berkembang dengan begitu pesat. Perkembangan ekonomi, teknologi, sampai pada industri tidak lepas dari campur tangan matematika di dalamnya. Mengingat pentingnya peran matematika tersebut untuk itulah matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan

tinggi. Pengetahuan matematika diperlukan sebagai landasan untuk mempelajari mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, matematika perlu dipelajari sejak usia dini. Namun, matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan paling sulit dipahami oleh siswa. Faktanya sampai sekarang ini matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi kebanyakan peserta didik (Astindari, 2023: 95; Maswar, 2019: 30). Matematika akan terus berlanjut menjadi mata pelajaran yang paling dihindari bagi siswa. Siswa juga lebih mudah bosan dan mudah jenuh dalam pembelajaran matematika. Salah satu yang penyebabnya ialah matematika yang diajarkan pendidik saat ini dilakukan dengan cara mengajar rumus dan prosedur. Hal ini menyebabkan kurang termotivasi dan menganggap matematika sebagai hal yang menakutkan dan membosankan karena pada kegiatan pembelajaran matematika, mereka hanya melihat rumus dan prosedur saja. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran matematika agar tidak dipandang lagi sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan, melainkan dipandang sebagai mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan (Komariah et al., 2018: 44).

Secara umum tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, dan kritis. Juga mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Andayani & Amir, 2019: 148; Telaumbanua, 2020: 710). Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Tujuan pembelajaran tersebut tidak dapat dicapai tanpa campur tangan guru.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran perlu mengembangkan potensinya (Komariah et al., 2018:44). Sepanjang proses pembelajaran, guru selalu didorong untuk menawarkan ide-ide baru agar siswa dapat memperoleh wawasan baru. Lingkungan belajar yang merangsang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Proses pengajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru mempersiapkan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterapkan pada siswa di Sekolah Dasar adalah metode *storytelling*. *Storytelling* merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi, pesan, ataupun dongeng secara lisan kepada orang lain, baik dengan alat ataupun tidak, untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan (Rusiyono & Apriani, 2020:15). *Storytelling* juga merupakan salah satu cara untuk menceritakan suatu kisah, dialog, ataupun kejadian. *Storytelling* bergantung pada pembawa informasi, hal ini terkait dengan intonasi, pembawaan, dan properti yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pendengar. Metode ini dinilai cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya pada tingkat pemula atau anak-anak (Khairil et al., 2020:54). Dalam pembelajaran matematika SD, *storytelling* jarang sekali dilakukan oleh guru sebagai salah satu metode dalam pembelajaran, guru lebih senang untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk penjelasan rumus dan contoh soal atau menggunakan benda konkret dalam pembelajaran matematika, sehingga *storytelling* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika serta dapat menumbuhkan kecintaan terhadap cerita rakyat serta meningkatkan daya imajinasi dan kreasi siswa.

Naskah juga diartikan sebagai suatu hasil pemikiran, gagasan, maupun catatan peristiwa dalam kebudayaan yang mampu memberikan informasi secara luas dan mendalam (Pawestri et al., 2018:201). Melalui naskah yang ditulis pada suatu zaman tertentu, generasi penerus dapat memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi pada zaman tersebut, khususnya yang berkaitan dengan Kebudayaan. Oleh karena itu, beberapa peristiwa kebudayaan dapat dibahas dan dimaknai dalam sebuah naskah untuk memahami kelestariannya.

Sedangkan etnomatematika merupakan keterkaitan antara matematika dan budaya. Melalui budaya, matematika yang abstrak dapat direalisasikan sehingga penyampaian materi matematika menjadi lebih sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi matematika juga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Fajriyah, 2018:115).

Salah satu produk utama kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat. Keberadaan raskat diketahui oleh sebagian besar rakyat di daerah tersebut, dan diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita rakyat merupakan cerita kalangan rakyat. Cerita seperti ini didasarkan pada laporan langsung dari berbagai sumber tanpa dokumentasi pendukung apapun. Oleh karena itu, cerita rakyat semakin lama semakin dilupakan dan tidak terjaga keasliannya (Rahayu et al., 2022:36). Hal ini merupakan urgensi dalam kebudayaan, sudah menjadi tanggung jawab generasi muda untuk terus melestarikan warisan budaya Indonesia agar keberadaannya tetap terjaga.

Dari hasil observasi melalui *google meet* terhadap anak-anak kelas V SD di sekolah yang berbeda, diketahui bahwa pembelajaran matematika hanya menjelaskan mengenai rumus-rumus dan soal-soal dimana mereka merasakan bosan dengan hal itu yang setiap harinya mereka dapatkan. Sehingga proses

pembelajaran matematikanya pun merasa sangat membosankan bagi mereka. Media yang sering digunakan oleh guru lebih cenderung terhadap media powerpoint dan buku. Sehingga perlu adanya inovasi baru dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan yang maksimal. Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan untuk memberikan sebuah ilusi baru dalam mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan cerita rakyat yang beredar di kalangan masyarakat. Siswa juga akan akan belajar tentang kebudayaan cerita rakyat sehingga dapat dilestarikan. Dengan inovasi pembelajaran yang menarik siswa dapat lebih fokus pada kegiatan pembelajaran berlangsung.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan Naskah *Storytelling*

Menurut Ritonga et. al (2022: 344) pengembangan adalah suatu proses untuk membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih lagi. Pengembangan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik (Darwisyah et. al, 2020: 233). Sejalan dengan menurut Rulyansah & Wardana (2020:1239) mengartikan bahwa pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan suatu produk yang sudah divalidasi untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, metode bercerita atau *storytelling* merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan melalui komunikasi sehingga manfaatnya masih cukup ampuh sampai saat ini. *Storytelling* dapat dinilai dalam bentuk komunikasi yang menarik dan mudah dimengerti sehingga banyak digunakan dalam edukasi kepada masyarakat dan anak-anak sekolah tentang sains. Menurut Suzuki (2018) mengemukakan bahwa dalam bidang sains, *Storytelling* difokuskan dalam penelitian ilmu saraf dengan fokus pertumbuhan kognitif neuroscientific.

Cerita Rakyat Keong Mas

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi (Nova & Putra, 2022: 70). Cerita rakyat diwariskan dengan bahasa rakyat (bahasa daerah) sehingga penyebarannya hanya di daerah tertentu saja (Maulidianto atc 2021: 30). Ada berbagai macam cerita rakyat, salah satunya adalah cerita rakyat Keong Mas. Cerita rakyat Keong Mas merupakan cerita yang berasal dari Jawa timur yang mengisahkan tentang salah satu putri dari Kerajaan Daha yang terlahir menjadi Keong Mas. Cerita tersebut kami modifikasi menjadi cerita yang sesuai untuk anak kelas V SD dalam pembelajaran matematika.

Balok, Kubus, Pangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga

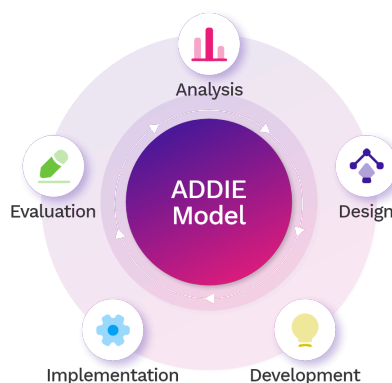
Balok, Kubus, Pangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga membahas mengenai konsep-konsep dasar dalam geometri dan matematika. Dimana balok merupakan bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, di mana setiap sisi berbentuk persegi panjang. Balok memiliki panjang, lebar dan juga tinggi yang semuanya dapat diukur dalam suatu satuan tertentu.

Kubus adalah jenis khusus dari balok dimana semua sisinya memiliki panjang yang sama dan semua sudutnya berbentuk siku-siku. Dengan kata lain, kubus adalah memiliki panjang, lebar dan tinggi yang sama. Kemudian pangkat tiga merupakan operasi matematika yang melibatkan bilangannya dengan dirinya sendiri sebanyak tiga kali. Misalkan jika suatu bilangan mengangkat bilangan 2 dan dipangkatkan tiga, maka akan mendapatkan hasilnya adalah 8, karena menggunakan metode $2 \times 2 \times 2 = 8$. Dan terakhir adalah akar pangkat tiga suatu operasi kebalikan dari pangkat tiga. Hal ini berarti mencari suatu bilangan yang dipangkatkan tiga kali dan akan menghasilkan bilangan tertentu. Misalnya, akar pangkat tiga dari 8 adalah 2, karena diperoleh $2 \times 2 \times 2 = 8$. Konsep-konsep ini merupakan suatu dasar yang penting dalam suatu matematika dan sering digunakan dalam berbagai bidang ilmu pembelajaran.

Pembelajaran bangun ruang balok dan kubus serta hubungan pangkat tiga dan juga akar pangkat tiga menggunakan metode bercerita atau *Storytelling* yang disusun dan diwujudkan dalam rancangan pembelajaran.

METODE

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat keong mas pada materi balok, kubus, pangkat tiga, dan akar pangkat tiga. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (Masita & Wulandari, 2018: 77), metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model penelitian yang dipilih adalah model pengembangan ADDIE, yaitu pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), namun hanya sampai pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019: 105).



Studi pendahuluan dan wawancara dilakukan sebelum penelitian ini dimulai. Setelah itu, hasil analisis kebutuhan digunakan untuk mengembangkan produk awal. Produk diuji dengan menguji ke siswa kelas V SD yang terdapat di sekitar rumah, karena tidak memungkinkan untuk ke sekolah yang sudah libur setelah ujian kenaikan kelas. Statistik deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Setelah data diperoleh, teknik ini digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk tabel, kemudian ditafsirkan menggunakan perhitungan *persentase*, dan kemudian diberikan penjelasan dalam bentuk kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penjabaran tahapan pengembangan naskah *storytelling* pada model ADDIE sebagai berikut:

Analisis (*Analysis*)

Menurut wawancara singkat dengan guru sekolah dasar, metode pembelajaran ceramah adalah yang paling umum digunakan. Ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena tidak memerlukan persiapan yang rumit. Selain itu, materi dikirim melalui *PowerPoint*. Meskipun demikian, penggunaan kedua pendekatan dan media ini menyebabkan siswa bosan dalam pelajaran matematika. Akibatnya, peneliti membuat metode pembelajaran *storytelling* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan menumbuhkan minat mereka dalam belajar, khususnya matematika.

Desain (*Design*)

Metode *storytelling* ini dirancang untuk menarik perhatian, fokus, dan minat siswa dalam matematika. Siswa melihat tulisan dan angka serta mendengarkan materi yang disampaikan dengan metode *storytelling*. Materi pembelajaran tentang balok, kubus, pangkat tiga dan akar pangkat tiga yang diberikan kepada siswa berasal dari berbagai sumber, seperti internet dan buku paket.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini adalah membuat naskah *storytelling* keong mas yang terkait dengan materi balok, kubus, pangkat tiga dan akar pangkat tiga kelas V SD. Selama proses pembuatan, narasi dan dialog ditambahkan ke materi balok, kubus, pangkat tiga dan akar pangkat tiga. Materi yang disertakan harus disesuaikan dengan silabus matematika kelas V SD, kompetensi dasar dan kompetensi inti, serta tujuan pembelajaran yang berasal dari internet untuk kelas V SD. Setelah mempersiapkan materi, peneliti memulai proses pembuatan naskah cerita rakyat keong mas dengan membuat *storyboard*. Hasil dialog yang telah dikaitkan dengan materi matematika sebagai berikut:

Tabel 1. Naskah *Storytelling*

Judul	Keong Mas
Jumlah Scene	17 scene

Contoh Scene

Dari jaring-jaring yang memiliki enam sisi tersebut, akhirnya nenek membentuk kardus itu dalam bentuk kubus supaya dapat mempermudah untuk membawa keong mas. Sebelum itu, nenek akan menentukan berapa volume yang diperlukan untuk meletakkan keong mas tersebut di dalam kardus. Dari kardus yang sudah diambil, nenek pun menentukan setiap sisinya yang berukuran 9 cm.

Setelah kardus tersebut sudah terbentuk, maka nenek itu pun menghitung volumenya. Sehingga dapat diketahui:

sisi kubus = 9 cm

Ditanya: berapakah volumenya?

Jawab :

$$\begin{aligned}\text{Volume kubus} &= \text{sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi} \\ &= 9 \text{ cm} \times 9 \text{ cm} \times 9 \text{ cm} \\ &= 729 \text{ cm}^3\end{aligned}$$

Jadi, volume kubus adalah = 729 cm^3

Produk diuji dengan menguji ke siswa kelas V SD yang terdapat di sekitar rumah, karena tidak memungkinkan untuk ke sekolah yang sudah libur setelah ujian kenaikan kelas. Pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan kesesuaian skrip. Digunakan skala penilaian, di mana 5 menunjukkan sangat baik, 4 menunjukkan baik, 3 menunjukkan sedang, 2 menunjukkan tidak baik, dan 1 menunjukkan sangat tidak baik. Menurut Mursyidah et. al (2023: 61), untuk menghitung skor *persentase* dari tiap pertanyaan, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RS = *Persentase* respon dengan kriteria tertentu

f = Jumlah nilai tiap sub variabel

n = Jumlah skor maksimum

Dari *persentase* yang telah diperoleh, di transformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Tabel 2. Kriteria penilaian

Interval	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Sedang
21 % 40 %	Buruk
0 % - 20 %	Sangat Buruk

Berikut hasil pengujian kepada siswa kelas V sekolah dasar ditunjukkan pada tabel:

Tabel 3. Hasil pengujian kepada Siswa kelas V sekolah dasar

Responden	Nilai
1	98%
2	90%
3	95%
4	93%
5	95%
Rata-rata	94,2%

Dari hasil pengujian kepada siswa kelas V sekolah dasar didapat bahwa *persentase* penilaian rata rata oleh siswa kelas V sekolah dasar dengan nilai 94,2 % berada pada interval 81 % - 100 % dengan kriteria sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan metode *storytelling* berbasis etnomatematika yaitu naskah *storytelling* cerita rakyat keong mas dalam bentuk sebuah video

pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*) dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

Naskah cerita rakyat Keong Mas dalam penelitian ini berbeda dengan naskah cerita aslinya. Naskah dalam penelitian ini dikembangkan dan disesuaikan dengan memasukkan pelajaran matematika kelas V SD dengan materi balok, kubus, pangkat tiga, dan akar pangkat tiga. Materi tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada. Naskah yang sudah dikembangkan akan dibuat alat peraga sesuai naskah yang ada dengan bahan utamanya adalah *styrofoam* dan setelah itu akan dijadikan sebuah video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut yang nantinya akan diperlihatkan kepada siswa kelas V SD untuk membantu dalam memahami pelajaran matematika materi balok, kubus, pangkat tiga, dan akar pangkat tiga.

Berdasarkan penelitian Herdianti, dkk (2024) dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Naskah *Storytelling* Cerita Rakyat Timun Mas Pada Materi Perbandingan Dua Besaran SD Kelas V" yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak SDIT Al-Muddatsiriyah terhadap materi matematika dengan berbasis etnomatematika yaitu pengembangan naskah *storytelling* pada kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa naskah *Storytelling* melalui uji validasi para ahli yaitu ahli matematika persentasenya 98% dan ahli bahasa persentasenya 100% maka naskah *storytelling* dikatakan layak untuk digunakan.

Naskah *storytelling* dalam penelitian ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yakni belajar matematika menjadi menyenangkan karena diselingi oleh cerita rakyat yang berjudul Keong Mas, mudah memahami matematika karena dijelaskan dengan rinci, dapat dipelajari berulang karena dibuat dalam bentuk video. Selain kelebihan tersebut, terdapat kekurangannya juga yaitu alat peraga kurang direalisasikan sehingga hasilnya menjadi kurang menggambarkan naskah, dan pengeditan yang kurang profesional sehingga hasil video naskah *storytelling* menjadi kurang bagus dan mulus.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa naskah *storytelling* yang menunjukkan peningkatan siswa dalam belajar. Penggunaan media *storytelling* pada cerita rakyat keong mas pada proses pembelajaran matematika dapat memberikan kemudahan pemahaman materi secara mendalam, kemandirian belajar, meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa. Hal tersebut terlihat bahwa dengan digunakannya video naskah *storytelling* maka dapat membantu siswa dalam belajar matematika yang menyenangkan sehingga secara pengetahuan siswa akan semakin meningkat dan bertambah dalam belajar matematika. Hal ini juga dikarenakan video cerita keong mas yang memberikan pengaruh dalam kegiatan belajar matematika bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara online melalui aplikasi *google meet* terhadap anak-anak kelas V SD di sekolah yang berbeda didapatkan bahwa *persentase* penilaian rata rata oleh siswa kelas V SD dengan nilai 94,2 % berada pada interval 81 % - 100 % dengan kriteria sangat baik. Dengan tingginya angka yang diperoleh maka dapat dikatakan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat keong mas dalam bentuk video pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan. Naskah *storytelling* dalam penelitian ini memiliki kelebihan yakni belajar matematika menjadi menyenangkan karena diselingi oleh cerita rakyat yang berjudul Keong Mas, mudah memahami matematika karena dijelaskan dengan rinci, dapat dipelajari berulang karena dibuat dalam bentuk video.

Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat membuat siswa menjadi semangat untuk belajar matematika dikarenakan pembelajaran yang berbeda daripada pembelajaran pada umumnya yang hanya memakai metode ceramah yang terkesan monoton dan membuat siswa jenuh untuk belajar matematika. Metode pembelajaran berbasis naskah *storytelling* bisa disampaikan dengan berbagai macam cara salah satunya dengan dibuat video pembelajaran seperti pada penelitian ini. Video pembelajaran yang dibuat diharapkan bisa dipelajari berulang sampai siswa paham mengenai materi yang disampaikan. Diharapkan guru-guru di sekolah bisa menerapkan metode pembelajaran seperti ini agar pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu menyelesaikan penelitian ini, terutama dosen pengampu mata kuliah pembelajaran matematika berbasis TIK yakni Bapak M. Tohimin Apriyanto dan 5 orang siswa SD yang sudah menyempatkan waktunya untuk penelitian ini. Semoga hasil yang sudah didapatkan dapat bermanfaat bagi semua orang dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembelajaran di sekolah agar pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4279>.
- Astindari, T., Yuliana, D., Noervadila, I., & Masruro, A. A. (2023). Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode Ice Breaking dan Mathmagic. *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 1(02), 94-100. <https://doi.org/10.47709/ppi.v1i02.3289>.
- Darwisayah, D., Rosadi, K. I., & Ali, H. (2020). Berfikir kesisteman dalam perencanaan dan pengembangan pendidikan islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 225-237. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.444>.
- Fajriyah, E. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/19589>.
- Herdianti, E. R., Simanjuntak, Y. H., Nursyamsyah, N., Safira, R. N., Melina, S., Wiratomo, Y., & Septiani, E. (2024). Pengembangan Naskah Storytelling Cerita Rakyat Timun Mas Pada Materi Perbandingan Dua Besaran SD Kelas V. *Bima Journal of Elementary Education*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.37630/bijee.v2i1.918>.
- Khairil, K., Siregar, F. S., & Suprayetno, E. (2020). Budaya Literasi Anak Melalui Cerita Rakyat Sumatera Utara Di Kampung Nelayan Seberang. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 121-129. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/prodikmas/article/view/5756>.
- Komarlah, Siti, Huri Suhendri, & Arif Rahman Hakim. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *Kajian Pendidikan Matematika* 4:7.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas x akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 1 tempel tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111. Retrieved from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/26515>.
- Maulidianto, H., Rokhmansyah, A., & Dahlan, D. (2021). Religiusitas Dalam Cerita Rakyat Puan Sipanaik. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 28-38. Retrieved from: <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/3141>.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif: jurnal kependidikan dasar*, 9(1), 75-82. Retrieved from: <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/16509>.
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28-43. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43>.
- Mursyidah, L., Rodiyah, I., Agustina, I. F., Setiawan, I., & Rustianingsih, E. (2023). The Effectiveness of the Thumb Sakera Program in Pasuruan Regency. *JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik)*, 11(1), 57-68. <https://doi.org/10.21070/jkmp.v11i1.1751>.
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67-76. Retrieved from: https://karya.brin.go.id/id/eprint/16185/1/Jurnal_Icni%20Santry%20Nova_IAIN%20Kerinci_2022.pdf.
- Pawestri, W., Darsa, U. A., & S, E. S. N. (2018). Kritik Naskah (Kodikologi) Atas Naskah Sejarah Ragasela. 9(2), 281–330. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3000568>.
- Rahayu, imaniah kususma, Rejo, U., & Kharisma, giri indra. (2022). Revitalisasi Cerita Rakyat Masyarakat Timor sebagai Penguatan Nilai Pendidikan Karakter pada Era Tatanan Kehidupan Baru. *Jurnal Sastra Indonesia*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.51457>.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236-1245. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/539>.
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 11–19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19).
- Suzuki, W. A., Feliú-Mójer, M. I., Hasson, U., Yehuda, R., & Zarate, J. M. (2018). Dialogues: The science and power of storytelling. *Journal of Neuroscience*, 38(44), 9468-9470. <https://www.jneurosci.org/content/38/44/9468.abstract>.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40. Retrieved from: <https://www.academia.edu/download/112761166/3155-8002-2-PB.pdf>.
- Telaumbanua, Y. (2020). Efektifitas penggunaan alat peraga pada pembelajaran matematika pada sekolah

dasar pokok bahasan pecahan. *Warta Dharmawangsa*, 14(4), 709-722. Retrieved from:
<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/ju warta/article/viewFile/900/834>.