

**DEVELOPING MATHEMATIC STUDENT'S TEXTBOOK OF RECTANGLES
AND TRIANGLE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT GRADE VII BASED
ON TRADITIONAL GAMES OF RIAU MALAY**

Vevi Anggia, Yenita Roza, Syarifah Nur Siregar
Vevi.anggia1361@student.unri.ac.id, Yenita.roza@lecturer.unri.ac.id,
Syarifahnur.siregar@lecturer.unri.ac.id

*Departement of Mathematic Education
Mathematic and Sains Education Major
Faculty of Teacher Training and Education
Universitas Riau*

Abstract: *The background of this research is the lack of student's textbook that introduced regional resources to students in accordance with the demands of 2013 curriculum. This research purposed is to develop student's textbook in the form of books that introduce regional resources to students by introducing traditional games of Riau malay. This research is a research and development (R&D) that using 4-D model which consists of 4 stages define, design, develop and dissemination, but in this research is only carried out until the development stage . The instrument used in this research is a validation sheet to assess the validity of textbook. Based on the results of validation data analysis the average rating for the textbook is 3.57 with a very valid category. Based on the results of data analysis and discussion it can be concluded that mathematic student's textbook developed that using the traditional games of Riau malay on rectangular and triangular has fulfilled valid criteria.*

Keywords: *Mathematics Learning, Mathematic Student's Textbook, Riau Malay Traditional Games, 4-D Development Model*

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA KELAS VII SMP/MTs BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL MELAYU RIAU

Vevi Anggia¹, Yenita Roza², Syarifah Nur Siregar³
Vevi.anggia1361@student.unri.ac.id, Yenita.roza@lecturer.unri.ac.id,
Syarifahnur.siregar@lecturer.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Matematika
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya bahan ajar yang mengenalkan kekayaan daerah kepada peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku yang mengenalkan kekayaan daerah kepada peserta didik dengan mengenalkan Permainan Tradisional Melayu Riau. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *dissemination* (penyebaran), namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *development*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi untuk menilai validitas bahan ajar. Berdasarkan hasil analisis data validasi diperoleh rata-rata penilaian untuk buku ajar adalah 3,57 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan permainan tradisional Melayu Riau pada materi segiempat dan segitiga telah memenuhi kriteria valid.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Bahan Ajar, Permainan Tradisional Melayu Riau, Model Pengembangan 4-D

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan suatu komponen penting yang harus ada dalam proses belajar mengajar, yang mana bahan ajar ini juga merupakan salah satu sumber belajar. Bahan ajar adalah konsep-konsep yang akan dipelajari serta yang harus dikuasai oleh peserta didik, baik itu meliputi pengetahuan, keterampilan serta sikap melalui proses belajar mengajar (Sumantri, 2016). Bahan ajar juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana dalam belajar secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar konvensional yang monoton, sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya, walaupun mereka tahu dan sadar bahwa bahan ajar yang mereka gunakan seringkali tidak sesuai dengan konteks dan situasi sosial budaya peserta didik, sehingga penyebabnya peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan guru di sekolah, dan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien (Zuriah, N. Dkk., 2016). Resikonya sangat dimungkinkan jika bahan ajar yang dipakai tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk-bentuk bahan ajar konvensional tersebut diantaranya buku teks pelajaran, buku teks sumbangan pemerintah, LKS yang dibeli melalui penyalur yang datang ke sekolah-sekolah.

Pembelajaran matematika sangat perlu memberikan sebuah muatan berbasis kearifan lokal yang akan menjembatani antara logika berpikir matematika yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari dengan matematika formal di sekolah. Suatu pendekatan yang akan digunakan sebagai solusi perbedaan yang ditemukan peserta didik di sekolah dan di lingkungan sehari-harinya adalah dengan pendekatan etnomatematika, yang mana akan mampu menjelaskan dan mengaitkan kenyataan hubungan antara budaya di lingkungan dan matematika saat belajar (Mawaddah, 2018). Etnomatematika adalah matematika yang dipraktekkan dalam kelompok suatu budaya, baik dari suku asli maupun kelas profesional, dengan kata lain, setiap aktifitas budaya yang memiliki kaitan dengan matematika dapat dipandang sebagai bagian dari etnomatematika (Hasanuddin, 2017).

Peraturan gubernur Riau nomor 72 tahun 2015 tentang pelaksanaan pembelajaran muatan lokal budaya melayu Riau menjelaskan bahwa muatan lokal budaya melayu Riau yang selanjutnya disebut Mulok BMR adalah mata pelajaran yang berisi budaya melayu Riau yang meliputi sejarah, sistem nilai, kebiasaan hidup berpola atau tradisi dan karya masyarakat melayu Riau, yang wajib dilaksanakan oleh semua sekolah. Tujuan dari pembelajaran Mulok BMR yaitu agar peserta didik dapat mengenal, menanamkan dan menerapkan nilai-nilai budaya Melayu dalam kehidupan sehari-hari, serta mempertahankan, mewariskan dan mengembangkan budaya Melayu Riau. Bab ke IX buku pelajaran Budaya Melayu Riau membahas mengenai permainan tradisional Melayu Riau termasuk di dalamnya yaitu setatak, layang-layang dan rimau. Berdasarkan hasil wawancara informal diperoleh bahwa permasalahannya saat ini yaitu rendahnya tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh masyarakat Riau.

Berdasarkan hasil studi dokumen, observasi dikelas serta wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika dan beberapa peserta didik di dua sekolah yang ada di Riau yaitu SMPN 04 Tambang dan SMPN 02 Kuantan Mudik. Guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket matematika penerbit Erlangga kurikulum

2013 dan buku Kemendikbud Kurikulum 2013 Revisi 2017, yang mana materi yang terdapat didalam buku paket sudah dikaitkan dengan apa yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari tetapi masih bersifat umum, belum dekat dengan kebudayaan daerah tempat tinggal peserta didik. Guru juga mengatakan bahwa materi yang biasanya sulit dimengerti peserta didik yaitu pada materi segi empat dan segitiga.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Dwi Wijayanto, dkk (2018) yang menemukan bahwa masih rendahnya tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyatakan situasi kedalam bahasa matematika pada materi segitiga dan segiempat. Sedangkan peserta didik mengatakan bahwa tidak terlalu mengetahui budaya-budaya apa saja yang terdapat di Riau, sehingga bahan ajar ini dapat menjadi alternatif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya yang ada di Riau kepada peserta didik serta meningkatkan minat serta ketertarikan peserta didik dalam mempelajari matematika. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suci nitia edwar (2014) yaitu peserta didik juga menyatakan bahan ajar berbasis permainan tradisional melayu Riau dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga bahan ajar ini dapat menjadi alternatif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya yang ada di Riau kepada peserta didik. Kemudian Eka puspita sari, dkk (2014) juga mengatakan bahwa peserta didik menyatakan bahan ajar berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau dapat digunakan sebagai bahan ajar suplemen dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Marhamah, dkk (2018) yang mengatakan bahwa untuk menjaga nilai-nilai budaya masyarakat Melayu agar tidak punah dengan perkembangan zaman saat ini, khususnya pada anak usia sekolah sebagai generasi muda, harus dimulai dari pendidikan. Salah satu cara yang tepat dilakukan adalah pengembangan buku ajar sebagai perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal nilai-nilai budaya melayu di provinsi Riau melalui proses penelitian.

Permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh masyarakat Riau memiliki nilai edukatif dan konsep-konsep matematika di dalamnya. Contohnya pada permainan rimau terdapat unsur-unsur segiempat dan segitiga dalam bentuk atau medan permainan tersebut. Sehingga permainan tradisional atau permainan yang biasa dimainkan oleh masyarakat daerah setempat cocok untuk menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran. guru harus mampu menciptakan gagasan baru yang inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran. Namun saat ini tidak semua guru mempunyai waktu dan kesempatan untuk membuat bahan ajar yang inovatif dan menyenangkan sekaligus mampu menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh masyarakat melayu Riau. Sesuai dengan Perda Prov.Riau No.12 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa Pemerintah daerah berkewajiban untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan menengah yang terintegrasi dengan kearifan lokal masyarakat Riau dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul alfiah, dkk (2020) yang mangatakan bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan kearifan lokal peta wilayah Riau dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk mengintegrasikan muatan lokal budaya Melayu Riau dan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk menciptakan sebuah bahan ajar berbasis permainan tradisional melayu Riau yang mana diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, kebutuhan peserta didik, sesuai dengan konteks dan situasi sosial budaya peserta didik serta dapat mewujudkan program pemerintah daerah provinsi Riau dan dapat menambah wawasan peserta didik tentang permainan tradisional masyarakat melayu Riau. Salah satunya yaitu dengan melakukan suatu pengembangan bahan ajar berbasis budaya daerah tempat tinggal peserta didik khususnya pada permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh masyarakat Riau yaitu permainan setatak, rimau dan layang-layang pada materi segiempat dan segitiga.

MEDTODE PENELITIAN

Bentuk dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian yang dilakukan bermaksud untuk menghasilkan produk yaitu bahan ajar matematika pada materi Segiempat dan Segitiga untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs semester genap kemudian diuji validitas produk yang dikembangkan tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu *Define* (pendefenisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran).

Pada tahap pendefenisian dilakukan 4 tahap analisis yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis permainan tradisional Melayu Riau. Lalu dilanjutkan ke tahap desain yaitu merancang bahan ajar, setelah bahan ajar dirancang dilanjutkan ke tahap pengembangan bahan ajar. Bahan ajar dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Lalu dilakukan validasi oleh validator. Apabila bahan ajar tidak valid maka dilakukan revisi, apabila hasil validasi bahan ajar dinyatakan valid maka dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

Objek pada penelitian ini adalah materi segiempat dan segitiga kelas VII SMP/MTs, dengan subjek uji cobanya adalah peserta didik kelas VII SMP/MTs. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator, data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi berupa angka-angka yang diberikan validator untuk menilai bahan ajar yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah uji validitas, yang dilakukan oleh ahli. Validator berjumlah tiga orang, yaitu dua orang dosen Pendidikan Matematika dan seorang guru matematika.

Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi yang digunakan untuk memvalidasi bahan ajar yang diisi atau dinilai oleh validator. Lembar validasi bahan ajar menggunakan skala Likert yang mana skala ini terbagi menjadi empat alternatif jawaban, meliputi 1, 2, 3, dan 4 yang masing-masing menyatakan sangat tidak sesuai, tidak sesuai, sesuai, dan sangat sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefenisian)

Pendefenisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Hasil tahap

pendefinisian ini meliputi analisis awal akhir, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum pembelajaran matematika, dan analisis permainan tradisional melayu Riau. Pada analisis awal akhir yang dilakukan adalah menetapkan masalah dasar yang dihadapi terhadap pelaksanaan Kurikulum 2013 di Indonesia khususnya di SMP didaerah Riau sehingga diperlukannya solusi untuk permasalahan tersebut. Cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data, yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi terhadap proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi adalah sulitnya peserta didik dalam memahami pelajaran matematika serta kurangnya sumber belajar yang menunjang peserta didik dalam proses pembelajarans.

Menurut Permendikbud No. 58 Tahun 2014, tujuan dari pedoman mata pelajaran pada kurikulum 2013 adalah mengembangkan, merumuskan, menyusun, dan mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja secara lebih inovatif, kreatif, efektif, efisien dan kontekstual sesuai dengan kondisi, kebutuhan, kapasitas, karakteristik dan sosial budaya daerah, sekolah, dan peserta didik. Solusi untuk permasalahan ini salah satunya adalah tersedianya bahan ajar berbasis budaya Melayu Riau, khususnya pada materi Segiempat dan Segitiga sehingga dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat memahami konsep materi Segiempat dan Segitiga melalui alat permainan tradisional Melayu Riau.

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis karakteristik peserta didik yang bertujuan untuk menelaah karakteristik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tingkat SMP. Informasi yang diperoleh dari analisis ini menjadi acuan dalam merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Analisis karakteristik peserta didik ini penting dilakukan agar tidak terjadi ketimpangan antara tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar dengan materi dan cara penyajiannya dalam bahan ajar yang dikembangkan. Hasil pengamatan peneliti di dalam kelas menunjukkan bahwa saat peserta didik diperintahkan oleh gurunya untuk menyelesaikan soal-soal, peserta didik kesulitan dalam meyelesaikannya tetapi walaupun demikian peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar mengenai materi pembelajaran.

Jika ditinjau dari perkembangan kognitif peserta didik sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik SMP/MTs kelas VII dengan rentang usia 12-15 tahun berada pada tahap operassional formal. Pada tahap ini peserta didik telah memiliki kemampuan berpikir abstrak, menalar, dan berpikir deduktif. Namun peserta didik belum difasilitasi dengan maksimal melalui penggunaan bahan ajar yang mendukung kemampuan-kemampuan peserta didik tersebut seperti penggunaan bahan ajar berbasis budaya Riau dengan pendekatan *scientific*.

Pada tahap analisis kurikulum pembelajaran dimana analisis ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh pihak sekolah serta impelementasinya dalam proses pembelajaran. Menurut Edi Sapitro (2015) bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya yaitu kebutuhan yang didasari oleh faktor geografis, etnografis dan karakteristik kekayaan daerah setempat. Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran matematika serta pengamatan langsung proses pembelajaran di kelas, ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan mengintegrasikan budaya didalamnya sangat minim.

Bahan ajar yang digunakan sekolah berupa buku matematika kurikulum 2013 revisi 2017 dan buku sumber lain dimana soal yang diberikan berupa soal umum dan tidak dikaitkan dengan budaya setempat. Pada langkah ini peneliti menentukan KD dan

IPK pada materi segiempat dan segitiga berdasarkan kurikulum 2013. KD pengetahuan yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar ini adalah KD 3.11 yaitu Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium dan layang-layang) dan segitiga. Sedangkan KD keterampilan yang digunakan adalah KD 4.11 yaitu Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

Selanjutnya dilakukan analisis permainan tradisional melayu Riau, muatan lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dalam proses pembelajaran dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman serta pengetahuan peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 79 Tahun 2014. Muatan lokal diwajibkan oleh Pemerintah daerah Provinsi Riau melalui Peraturan Gubernur Nomor 72 Tahun 2015 untuk dilaksanakan di setiap sekolah di Provinsi Riau yang disebut dengan mata pelajaran Budaya Melayu Riau. Buku pelajaran Budaya Melayu Riau ini diterbitkan oleh Lembaga Adat Melayu Riau. Permainan tradisional melayu Riau merupakan sub bab dari Bab IX pada buku pelajaran Budaya Melayu Riau yang diterbitkan oleh Lembaga Adat Melayu Riau.

Berdasarkan materi yang termuat pada buku tersebut, ditemukan permasalahan bahwa materi permainan masih belum disajikan secara maksimal. Pada buku tersebut belum disajikan secara lengkap bentuk atau gambar-gambar dari jenis-jenis permainan yang Riau miliki. Macam-macam bentuk dari beberapa permainan Melayu Riau itulah yang peneliti integrasikan dalam bahan ajar matematika materi segiempat dan segitiga kelas VII SMP/MTs. Permainan yang peneliti kaitkan dengan materi segiempat dan segitiga, yaitu khususnya permainan setatak, permainan rimau dan permainan layang-layang. Bentuk dari ketiga permainan yang peneliti bahas pada penelitian ini mengandung bentuk-bentuk dari bangun datar yaitu segiempat dan segitiga.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun kebutuhan bahan ajar dan menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan hasil dari tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan diuraikan sebagai berikut.

a. Pemilihan format bahan ajar

Penyusunan dan sistematika bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari empat kegiatan belajar dan berpedoman pada buku kurikulum 2013 revisi 2017. Bahan ajar yang dikembangkan berupa media cetak atau buku ajar dengan ukuran B5 yaitu dengan lebar 17,6 cm dan panjang 25 cm. Materi terdiri dari keliling serta luas persegi panjang dan persegi; keliling dan luas jajargenjang dan trapesium; keliling dan luas belah ketupat dan layang-layang; keliling dan luas segitiga dengan persegi panjang dan luas bangun datar tidak beraturan.

b. Merancang bahan ajar

Peneliti membuat rancangan bentuk tampilan bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan memuat materi segiempat dan segitiga kelas VII SMP/MTs berbasis budaya permainan melayu Riau. Pada tahap ini peneliti merancang tampilan dari setiap komponen penyusun bahan ajar tersebut. Komponen bahan ajar

yang diranjang peneliti diantaranya terdiri dari 6 bagian yaitu bagian halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, materi pembelajaran, dan bagian penutup.

Tahap *Develop* (pengembangan)

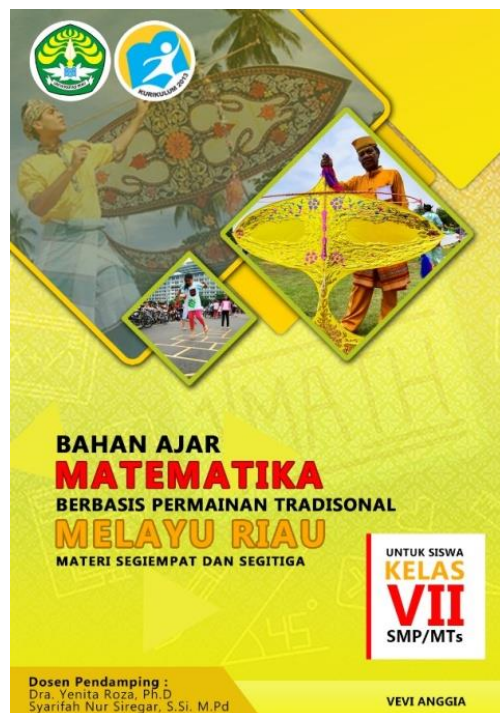
Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan dua kegiatan yaitu pengembangan perangkat serta validasi dan revisi bahan ajar. Bahan ajar dikembangkan sesuai dengan rancangan awal. Bahan ajar yang dikembangkan berpedoman pada buku kurikulum 2013 revisi 2017. Kegiatan peneliti dalam membuat produk akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengembangan Bahan Ajar

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah membuat bahan ajar sesuai dengan rancangan awal.

1) Cover (sampul depan)

Sampul depan dikembangkan berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat. Pada sampul depan terdapat judul bahan ajar, jenjang sekolah, kelas, nama peneliti, nama dosen pembimbing. Peneliti menambahkan keunggulan bahan ajar yaitu gambar Permainan Tradisional Melayu Riau dengan tujuan untuk memberikan informasi yang lebih jelas kepada pengguna bahan ajar mengenai bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.



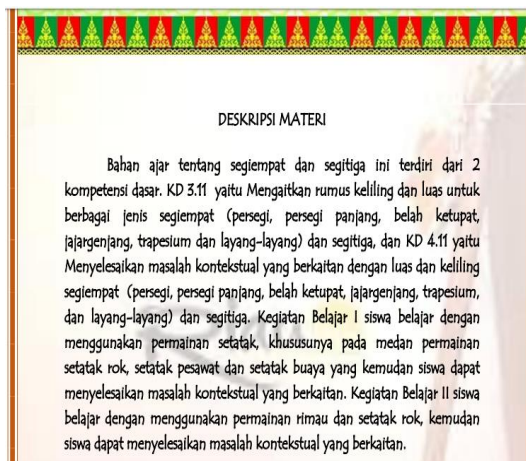
Gambar 1. Cover (sampul depan)

2) Isi bahan ajar

Isi bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat. Berdasarkan rancangan awal, komponen yang terdapat yaitu kata pengantar, daftar isi, deskripsi pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, cek kemampuan, kamu harustahu (informasi tentang permainan tradisional

melayu Riau yang digunakan), kegiatan belajar (materi contoh soal dan latihan) dan penutup (berupa rangkuman materi).

Bagian “Deskripsi materi” berisi tentang pengintegrasian permainan tradisional Melayu Riau yang digunakan pada bahan ajar. Bagian deskripsi materi dijelaskan secara singkat pada kegiatan I, II, II dan IV, materi yang disampaikan dikaitkan dengan permainan tradisional apa saja dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Deskripsi Materi

Bagian “Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi” berisi cakupan kompetensi yang menjadi dasar dalam pembuatan bahan ajar serta kompetensi yang harus didapatkan oleh peserta didik. Kompetensi dasar yang menjadi dasar dalam pembuatan bahan ajar yaitu KD 3.11 dan 4.11 yang terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3. Kompetensi Dasar(KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Pada bagian “Kamu harus tau” berisi penjelasan tentang permainan yang digunakan dalam bahan ajar, yaitu permainan setatak, rimau dan layang-layang secara ringkas dan jelas. Peneliti menjelaskan sejarah permainan serta cara memainkan permainan tersebut, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai permainan tradisional Riau dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Kamu Harus Tau

Pada “kegiatan belajar” berisi penjelasan materi yang dikaitkan dengan permainan tradisional Melayu Riau. Pada “kegiatan belajar I” digunakan permainan setatak buaya, setatak rok dan setatak pesawat, pada “Kegiatan belajar II” akan digunakan permainan rimau dan setatak rok, pada “Kegiatan belajar III” digunakan permainan rimau dan layang-layang, dan pada “Kegiatan belajar IV” digunakan permainan rimau dan layang, serta terdapat contoh soal dan latihan soal pada setiap kegiatan belajar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Kegiatan Belajar, Contoh Soal dan Latihan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis permainan tradisional Melau Riau pada materi segiempat dan segitiga untuk kelas VII SMP/MTs. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis permainan tradisional Melayu Riau pada materi segiempat dan segitiga untuk kelas VII SMP/MTs telah memenuhi kriteria kevalidan.

Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, penelitian mengajukan beberapa rekomendasi dalam rangka mengembangkan bahan ajar diantaranya adalah :

1. Bahan ajar yang telah dihasilkan dari penelitian ini sudah memenuhi kriteria valid, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif bahan ajar untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.
2. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional masyarakat daerah Riau yang dibuat hanya pada kelas VII SMP. Sementara masih ada jenjang tingkatan lain yang dapat dikembangkan menjadi bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional masyarakat daerah Riau.
3. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya melaksanakan validasi. Peneliti tidak melaksanakan uji coba terbatas dikarenakan situasi proses pembelajaran yang terganggu. Peneliti menyarankan peneliti selanjutnya agar bahan ajar yang telah dikembangkan ini dapat dilanjutkan untuk uji coba terbatas dan uji efektivitas.

Daftar Pustaka

- Dessy Kristianto., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash pada Materi Peluang. Skripsi tidak dipublikasikan. Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Edwar, S., N., Roza, Y., & Sakur., 2014. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau untuk Kelas IV SD. *Jurnal Online Mahasiswa* 7(1). FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Hasanuddin. 2017. Etnomatematika Melayu: Pertautan antara Matematika dan Budaya pada Masyarakat Melayu Riau. *Sosial Budaya Sosial Budaya* 14(2):136-149.
- Mawaddah, S., 2018. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Dengan Pendekatan Etnomatematika. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*: 501-511.
- Marhamah, M., Putra, E. D. & Ramadan, Z. H., 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu di Sekolah Dasar. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(3), 101-105.
- Alfiah. N., Roza, Y. & Maimunah., 2020. Rancangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Peta Lokal Riau. *Jurnal Online Mahasiswa* 7(1). FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.

- Perda Prov Riau Nomor 72 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Pembelajaran Muatan Lokal Budaya Melayu Riau. Setda. Pekanbaru.
- Permendikbud Nomor 12 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan. Setda. Pekanbaru.
- Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, T., 2014. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau. *Jurnal Online Mahasiswa*. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Sumantri, M, S., 2016. Strategi Pembelajaran (Teori Dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar). Jakarta: Gravindo Persada.
- Wijayanto, A. D., Fajriah, S. N., & Anita, I. W., 2018. Analisis kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada materi segitiga dan segiempat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1): 97-104.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N., 2016. IBM guru dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal. *Jurnal Dedikasi* 13.