

Modifikasi Game Board Balap Kuliner Banten Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD

Arsika Putri^{1✉} & Andika Arisetyawan²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, arsikaputri@upi.edu, Orcid ID: [0009-0009-3463-5024](https://orcid.org/0009-0009-3463-5024)

²Universitas Pendidikan Indonesia, andikaarisetyawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-2119-185X](https://orcid.org/0000-0002-2119-185X)

Article Info

History Articles

Received:

Feb 2023

Accepted:

Feb 2024

Published:

Sep 2024

Abstract

Mathematics learning has been taught to students since primary education. However, in reality, learning mathematics is considered as a difficult subject for students to understand. These problems create a lack of interest and enthusiasm for student learning so innovation in mathematics learning based on local culture or ethnomathematics is needed which supports learning to be interesting and fun. This is the background of the development of the Banten Culinary Race Board game as an alternative media for learning mathematics in two-dimensional figures in fourth-grade primary school which is integrated with Banten culture consisting of typical Banten culinary and Lebak batik with Sadulur motifs. The approach used in this study is a qualitative approach. This study used the ADDIE model which consists of several stages. (1) Analyze stage, conducting an analysis of the teaching materials used by the teacher, the problems that occur in learning and the media used by the teacher. (2) Design stage, making initial product design which consists of lesson plans, teaching materials, learning media, and student worksheets. (3) Development stage, developing product designs that are made at the design stage and validated by educational practitioners. (4) Implementation stage, conducting product trials on 4th grade primary school. (5) Evaluation stage. Based on this, it can be concluded that the teaching materials and learning media for the Banten Culinary Racing Board game are appropriate for use in the learning process of flat shape mathematics for fourth grade of Elementary School and can foster students' interest and enthusiasm for learning mathematics.

Keywords:

Ethnomathematics, Game Board, Learning Media, ADDIE Model

How to cite:

Arsika Putri & Andika Arisetyawan. (2024). Modifikasi game board Balap Kuliner Banten menggunakan model ADDIE pada materi bangun datar kelas IV SD. *Didaktika*, 4(3), 292-302.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Feb 2023

Diterima:

Feb 2024

Diterbitkan:

Sep 2024

Abstrak

Pembelajaran matematika telah diajarkan kepada siswa sejak pendidikan dasar. Namun, realitanya, pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami oleh siswa. Permasalahan tersebut membuat kurangnya minat dan semangat belajar siswa sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran matematika berbasis budaya lokal atau etnomatematika yang menunjang pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Hal tersebut melatar belakangi dikembangkannya Game Board Balap Kuliner Banten sebagai alternatif media pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD yang diintegrasikan dengan budaya Banten berupa kuliner khas Banten dan batik Lebak motif Sadulur. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan. (1) Tahap analyze, melakukan analisis pada bahan ajar yang digunakan oleh guru, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru, (2) Tahap design, membuat rancangan desain awal produk berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik, (3) Tahap development, mengembangkan rancangan produk yang dibuat pada tahap design dan divalidasi oleh praktisi pendidikan, (4) Tahap implementation, melakukan uji coba produk pada siswa kelas IV SD, (5) Tahap evaluation. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika bangun datar kelas IV SD dan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar matematika siswa.

Kata Kunci:

Etnomatematika, Game Board, Media Pembelajaran, Model ADDIE

Cara mengutip:

Putri, A. & Arisetyawan, A. (2024). Modifikasi game board Balap Kuliner Banten menggunakan model ADDIE pada materi bangun datar kelas IV SD. *Didaktika*, 4(3), 292-302.

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan sangat dipengaruhi dengan keterampilan Abad 21, terutama pendidikan matematika. Pembelajaran matematika telah diberikan sejak pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Baykul menyampaikan (dalam Syamsuddin & Utami, 2021) bahwa matematika merupakan instrumen yang sangat fundamental untuk ditekuni oleh peserta didik. Sebab, peserta didik menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Terlepas dari hal tersebut, pada realitanya pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami oleh peserta didik. Permasalahan di mana peserta didik memiliki pandangan negatif terhadap matematika nampaknya memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar, penguasaan materi pembelajaran, dan pemenuhan tugas materi pembelajaran terkait, serta hasil belajar atau prestasi peserta didik (Mufarizuddin, 2018). Dari pembelajaran konkret ke pembelajaran abstrak. Sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dan kebingungan dalam pembelajaran. Guru harus memberikan pembelajaran yang bermakna, karena hal ini akan mempengaruhi cara peserta didik menerima pembelajaran tersebut.

Materi pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik salah satunya merupakan materi geometri. Geometri adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan merupakan salah satu cabang dari matematika. Pada penelitian ini membahas tentang bangun datar karena apabila pemahaman konsep bangun datar yang dimiliki siswa rendah maka siswa akan mengalami kesulitan dalam tahapan domain kognitif selanjutnya seperti tahap aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi pada materi bangun datar. Untuk memahami sebuah konsep, siswa tidak hanya sekedar mengetahui dan menghafal, namun siswa juga harus mengerti konsep apa yang diajarkan, mengetahui apa yang dapat dikomunikasikan dan memanfaatkan isi dari sebuah materi (Unaenah et al., 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten merupakan alternatif yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, melalui media pembelajaran game board, siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi atau bersosialisasi dengan sesama, dan menumbuhkan persepsi positif terhadap pembelajaran matematika bagi anak karena belajar sambil bermain.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Puspita et al. (2022) dengan judul “Interactive Math Path: Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika” menunjukkan bahwa tujuan penelitian yaitu menghasilkan suatu produk media pembelajaran Interactive Math Path telah tercapai. Persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk pembelajaran berbasis permainan dan merupakan penelitian etnomatematika. Perbedaan dari penelitian ini yaitu subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar, sedangkan Interactive Math Path diujicobakan pada siswa SMP. Selain itu, perbedaan lainnya adalah produk yang dihasilkan. Interactive Math Path merupakan permainan digital, sedangkan luaran dari penelitian ini adalah game board yang dicetak pada kertas art carton. Pengembangan media pembelajaran game board balap kuliner Banten menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan sistematis dan sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk game board balap kuliner Banten yang dapat menumbuhkan anggapan positif siswa tentang pembelajaran matematika dan semangat belajar siswa. Modifikasi game board tersebut diintegrasikan dengan budaya Banten berupa kuliner khasnya dan batik Lebak motif Sadulur. Penelitian ini mencakup beberapa tahapan yaitu perizinan sekolah menggunakan surat izin yang diperoleh dari lembaga UPI untuk sekolah yang dipilih untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya adalah melakukan tahap-tahap

pengembangan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk produk media pembelajaran yang dibuat.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Creswell (dalam Sugiyono, 2017) yang mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena memenuhi karakteristik penelitian terhadap masalah yang ditemukan di lapangan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk membuat media pembelajaran berupa Game Board Balap Kuliner Banten. Model ADDIE digunakan sebagai wujud penerapan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya. Penggunaan model ADDIE dapat menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan prosedur sehingga menghasilkan produk yang tepat untuk siswa. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam strategi pembelajaran, media, dan bahan ajar (Safitri & Aziz, 2022).

Pada tahap analisis dilakukan analisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan di lapangan dan berdasarkan pada kajian teori. Karena penelitian ini akan dilakukan di lingkungan sekolah, maka peneliti melakukan analisis di lingkungan sekolah dasar tentang permasalahan yang terjadi terkait materi pembelajaran matematika bangun datar kelas IV. Melalui tahapan desain, dilakukan perencanaan terkait pengembangan rancangan pembelajaran dan mendesain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan yang berdasar atas analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Tahap pengembangan merupakan bentuk merealisasikan desain media pembelajaran yang telah didesain pada tahap sebelumnya sesuai konsep yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi partisipan, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan pada guru dan siswa kelas IV di SDN Jatinegara 05 Pagi. Kemudian kegiatan observasi dilakukan ketika pelaksanaan uji coba media pembelajaran di SDN Jatinegara 05 Pagi. Selain itu, studi dokumen yang digunakan untuk memperoleh data melalui kajian literatur seperti buku dan jurnal terkait penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian menerapkan model Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2017) yang terdiri dari beberapa tahap analisis data, di antaranya sebagai berikut:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan berbagai dokumentasi untuk melengkapi data.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada tahap reduksi data, peneliti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah tahap reduksi data, kemudian data tersebut diuraikan dan disajikan agar memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan menyusun rencana selanjutnya berdasarkan data yang telah disajikan tersebut.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Tahap selanjutnya adalah membuat kesimpulan dari data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Banten yang diintegrasikan dalam media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten adalah Kuliner khas tradisional Banten dan batik Lebak motif Sadulur. Data yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Kuliner Khas Banten

Penelitian ini akan menggunakan makanan tradisional sebagai integrasi budaya. Nurdiansyah (dalam Fitriani & Putra, 2022), makanan merupakan suatu tradisi. Makanan memiliki resep turun-temurun dari satu generasi ke generasi lainnya dalam mengolah makanan sehingga makanan juga memiliki peran untuk menjalin hubungan antara manusia dengan leluhur, manusia, dan alam. Makanan tradisional merupakan makanan yang lazim disantap oleh masyarakat tertentu dengan cita rasa khas yang dimiliki. Sedangkan menurut Harmayani (dalam Wibawati & Prabhawati, 2021) makanan tradisional dapat diartikan sebagai makanan yang terbuat dari bahan pangan hasil produksi lokal, yang mana cara pembuatannya dan hasil produksinya sesuai dengan selera masyarakat dikenal dan menjadi ciri khas masyarakat tertentu. Pengintegrasian kuliner khas Banten pada media pembelajaran yang dibuat terdapat pada papan media pembelajaran pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten. Pada penelitian ini menggunakan 10 jenis kuliner khas Banten. Adapun kuliner khas Banten tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kuliner Khas Banten

No.	Kuliner Khas Banten
1.	Emping
2.	Nasi Bakar Sumsum
3.	Sate Bandeng
4.	Pecak Bandeng
5.	Rabeg
6.	Gerem Asem
7.	Ketan Bintui
8.	Kue Jojorong
9.	Kue Gipang
10.	Angeun Lada

Batik Lebak Motif Sadulur

Unsur budaya lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah batik Lebak motif Sadulur. Lebak merupakan salah satu kabupaten yang berlokasi di Provinsi Banten yang menghasilkan produk batik dengan motif khas dan memiliki nilai-nilai filosofis yang mendasari motif dan menggambarkan budaya daerahnya. Salah satu motif batik Lebak yang diketahui adalah motif Sadulur.



Gambar 1. Batik Lebak Motif Sadulur

Pemilihan nama motif batik tersebut, yaitu Sadulur, berasal dari Bahasa Sunda yang berarti keluarga. Batik Lebak motif Sadulur memuat beberapa nilai filosofi yang mencerminkan kekeluargaan, kebersahajaan, dan kebersamaan. Selain itu, batik Lebak motif Sadulur memuat unsur-unsur budaya seperti gambar Angklung, Leuit, dan Tenun Baduy (Mahuda, 2020). Aspek geometri bangun datar yang terdapat pada batik Lebak motif Sadulur tertera pada gambar Leuit yang terdapat gambar bangun datar persegi dan segitiga.

Pengembangan Game Board Balap Kuliner Banten dengan Menggunakan Model ADDIE ke dalam Pembelajaran Bangun Datar Matematika Kelas IV SD

Desain media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten dimodifikasi menggunakan model ADDIE melalui beberapa tahapan menurut (Fadhila et al., 2022) sebagai berikut:

Tahap Analyze (Analisis)

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, dilakukan analisa pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada bahan ajar yang digunakan oleh guru kelas IV SDN Jatinegara 05 Pagi yang merujuk pada pedoman Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang baik. Walaupun demikian, bahan ajar belum menerapkan integrasi budaya lokal.

2. Identifikasi Masalah Pembelajaran

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran adalah siswa memiliki anggapan yang buruk terhadap mata pelajaran matematika, proses pembelajaran tidak diintegrasikan budaya lokal, siswa membutuhkan waktu lebih dari 1 pertemuan untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep dan rumus bangun datar, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik, siswa sering lupa tentang konsep dan rumus bangun datar.

3. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Jatinegara 05 Pagi, diketahui bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika materi bangun datar, media pembelajaran yang sering digunakan adalah benda-benda di sekitar anak dan kertas HVS yang digunting membentuk bentuk bangun datar yang akan dipelajari.

dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan pada RPP, menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai, membuat rancangan kegiatan pembelajaran, dan menentukan jenis evaluasi yang digunakan.

2. Pengembangan Media

Tahapan pengembangan media pembelajaran meliputi kegiatan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk proses editing desain media pembelajaran, membuat pola desain media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten yang berukuran 40x30cm, menghias pola desain media pembelajaran dengan menarik, mencetak media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten pada kertas *art carton* berukuran 40cm x 30cm, dan melakukan validasi media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten oleh ahli pendidikan di sekolah dasar.



Gambar 4. Game Board Balap Kuliner Banten

3. Pengembangan Alat Evaluasi

Tahapan pengembangan alat evaluasi meliputi kegiatan menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, membuat bahan ajar yang memuat informasi tentang unsur budaya yang diintegrasikan yaitu kuliner khas Banten dan batik Lebak motif Sadulur, menyajikan materi bangun datar persegi dan segitiga yang disertai dengan gambar, dan menyajikan soal-soal evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa tentang materi pembelajaran.



Gambar 5. Alat Evaluasi

4. Validasi

Tahapan berikutnya adalah melakukan validasi terhadap produk oleh Ibu Elida Hidayati, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Jatinegara 05 Pagi. Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat bahan ajar dan media pembelajaran telah layak untuk dilakukan ujicoba pada siswa.

Tahap Implementation (Impelementasi)

1. Sistem Pelaksanaan Implementasi

Kegiatan penerapan produk bahan ajar dan media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten dilakukan secara tatap muka di SDN Jatinegara 05 Pagi. Jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan implementasi adalah 31 siswa. Implementasi pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 17 Januari 2023 pukul 10.00-11.30 WIB.

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan membaca doa sebelum mulai belajar yang dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah guru memastikan kehadiran siswa, guru melakukan apersepsi yang akan menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa. Setelah mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari, siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disampaikan oleh guru. Kegiatan berikutnya adalah guru menyampaikan tema materi pembelajaran yaitu bangun datar dan menghubungkannya dengan benda-benda di sekitar siswa. Guru menyampaikan informasi tentang berbagai kuliner khas Banten dan motif batik Lebak yang berkaitan dengan konsep bangun datar.

Setelah siswa menyimak penjelasan guru, guru memberikan contoh permasalahan yang berkaitan dengan materi keliling dan luas bangun datar. Setelah selesai mengecek kebenaran hasil jawaban siswa di papan tulis, guru memilih beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan tentang informasi yang terdapat pada bahan ajar matematika bangun datar kelas IV yang diberikan oleh guru.



Gambar 6. Kegiatan Uji Coba

Selanjutnya, guru memberikan produk media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten kepada para siswa sebagai penguatan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Siswa menyimak penjelasan guru tentang sistem dan peraturan permainan Game Board Balap Kuliner Banten. Setelah siswa memahami sistem dan peraturan permainan Game Board Balap Kuliner Banten, siswa membentuk kelompok permainan pertama yang terdiri dari 2-5 siswa. siswa memainkan Game Board Balap Kuliner Banten Siswa memainkan Game Board Balap Kuliner Banten didampingi oleh guru dan diawali dengan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan menjalankan pion. Pemenang Game Board Balap Kuliner Banten ditentukan oleh siswa yang lebih dahulu mencapai petak finish. Apabila pion siswa berhenti di petak bergambar kuliner Banten, maka siswa harus mengambil kartu tantangan yang memuat soal tentang bangun datar yang diintegrasikan dengan batik Lebak motif Sadulur. Jika siswa berhasil menjawab soal, maka siswa diperbolehkan meletakkan pionnya di petak tersebut, namun jika siswa gagal menjawab soal tersebut, maka siswa harus mundur 2 langkah. Setelah pemenang ditentukan maka permainan berakhir. Kemudian guru memberikan lembar kerja peserta didik

kepada siswa. Siswa mengerjakan soal-soal tentang keliling dan luas bangun datar yang tertera pada lembar kerja peserta didik secara individu. Setelah siswa selesai menjawab soal pada lembar kerja peserta didik, selanjutnya adalah guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi bangun datar yang telah dipelajari.

3. Reaksi Siswa

Uji coba media pembelajaran Game Board Balap Kuliner Banten yang dilakukan pada siswa kelas IV SD menerima respon yang sangat baik dari siswa. Siswa antusias mengikuti kegiatan belajar dan aktif berperan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi mencakup evaluasi implementasi, evaluasi bahan ajar, dan evaluasi media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi Implementasi

Pada kegiatan implementasi terdapat beberapa hal yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk diperbaiki. Diantaranya adalah kemampuan tiap siswa yang berbeda-beda sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan juga berbeda.

2. Evaluasi Bahan Ajar

Berdasarkan hasil validasi dengan praktisi pendidikan di SD, bahan ajar yang dibuat telah layak untuk digunakan. Meskipun demikian, hal yang dapat menjadi bahan perbaikan adalah penyampaian bahan ajar dapat dilakukan dalam lebih dari satu pertemuan. Sehingga siswa dapat memiliki pemahaman yang baik terhadap informasi atau materi yang terdapat pada bahan ajar matematika bangun datar kelas IV.

3. Evaluasi Media Pembelajaran

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran dengan siswa kelas IV SD, hal-hal yang dapat menjadi bahan evaluasi adalah menambah banyaknya kartu tantangan sehingga soal yang dijawab siswa lebih beragam dan tidak mengulang dan kurangnya pion yang digunakan oleh siswa saat bermain Game *Board* Balap Kuliner Banten.

Dari penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian tersebut menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang mirip dengan interaktif matematika telah tercapai (Puspita et al., 2022). Game Board Balap Kuliner Banten yang berbentuk permainan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa berperan aktif selama kegiatan belajar dan dapat menarik perhatian serta menumbuhkan semangat belajar siswa (Wardani & Setyadi, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Game Board Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD” maka dapat disimpulkan beberapa hal. Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran Game Board Balap Kuliner menggunakan model *ADDIE* terdiri dari tahap *analyze*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation*. Dari hasil penelitian diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dibuat (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran) yang diintegrasikan dengan budaya Banten layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD. Game Board Balap Kuliner Banten yang berbentuk permainan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa berperan aktif selama kegiatan belajar dan dapat menarik perhatian serta menumbuhkan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan SMA kurikulum 2013. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic literature review (SLR): Eksplorasi etnomatematika pada makanan tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18-26. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Mahuda, I. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada motif Batik Lebak dilihat dari sisi nilai filosofi dan konsep matematis. *Journal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.10>
- Mufarizuddin, M. (2018). Analisis kesulitan pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 012 Bangkinang Kota. *Journal of Education*, 1(1), 40-47. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i1.8>
- Puspita, R., Yani, E., Dinnisa, K., Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Ayuningtyas, A. D., Irfan, M. (2022). Interactive Math Path: Permainan ular tangga berbasis etnomatematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.30738/union.v10i1.12139>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE: Sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Syamsuddin, S., & Utami, M. A. P. (2021). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pendekatan contextual teaching and learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 32-40. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.14>
- Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner pada konsep bangun datar sekolah dasar. *NUSANTARA*, 2(2), 327-349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/840>
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>
- Wibawati, D., & Prabhawati, A. (2021). Upaya Indonesia untuk mempromosikan wisata kuliner sebagai warisan budaya dunia. *Journal of Tourism and Creativity*, 5(1), 36–44. <https://doi.org/10.19184/jtc.v5i1.21108>