

Pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika “Rumah Adat Sasambo” Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 38 Cakranegara

^{1*} Indah Aulia Ardila, ² Siti Istiningsih, ³ Baiq Yuni Wahyuningsih

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: auliaindah110@gmail.com

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah karena pembelajaran yang bersifat abstrak dan konvensional dianggap kurang menarik oleh siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran etnomatematika "Rumah Adat Sasak, Samawa, Mbojo (Sasambo)" berbasis game edukasi Wordwall yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada materi bangun datar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas IV SDN 38 Cakranegara. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, respon siswa dan guru, serta angket motivasi belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil uji kevalidan menunjukkan persentase sebesar 90% dari ahli media dan 87,5% dari ahli materi yang dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan persentase respon guru sebesar 93% dan respon siswa sebesar 86% yang dikategorikan sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan persentase motivasi belajar siswa sebesar 88,8% yang dikategorikan sangat efektif. Secara keseluruhan, media pembelajaran etnomatematika berbasis game edukasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkenalkan kearifan lokal Nusa Tenggara Barat dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: Etnomatematika, Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo), *Game* Edukasi, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

How to Cite: Ardila, A, I., Istiningsih, S., & Wahyuningsih, Y, B. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika “Rumah Adat Sasambo” Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 38 Cakranegara. *Journal of Authentic Research*, 3(2), 5474-5484. <https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6270>



<https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6270>

Copyright© 2026, Ardila et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan menjadi momok menakutkan bagi sebagian besar siswa sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka (Ginanjar, 2019). Hasil observasi dan wawancara semi terstruktur yang dilakukan bersama wali kelas IV SDN 38 Cakranegara menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 5 siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, sementara 12 siswa lainnya belum menunjukkan antusiasme yang memadai. Hasil angket awal juga memperlihatkan dominasi jawaban Tidak Setuju pada hampir seluruh pernyataan motivasi belajar, dengan persentase tertinggi

mencapai 94%, yang mengindikasikan bahwa dorongan belajar matematika siswa masih rendah, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar.

Permasalahan di sekolah tidak hanya terletak pada rendahnya motivasi belajar siswa, tetapi juga pada kondisi proses pembelajaran matematika itu sendiri. Guru kelas IV SDN 38 Cakranegara menjelaskan bahwa pembelajaran matematika sehari-hari masih berlangsung secara konvensional dan cenderung berpusat pada guru, dengan keterbatasan sarana pendukung berbasis teknologi di sekolah sehingga guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi dan kontekstual, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, khususnya materi bangun datar, menjadi kurang optimal. Permasalahan tersebut semakin kompleks karena pembelajaran yang berlangsung belum mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konteks nyata yang dapat mendekatkan siswa dengan materi yang dipelajari.

Selain motivasi yang rendah, pembelajaran matematika di kelas tersebut masih mengandalkan benda-benda di sekitar sebagai media pembelajaran, dan pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan kreativitas dan variasi guru dalam mengemas materi. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak matematika serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan (Indriani, et al. 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Daniyati, et al. (2023) bahwa media merupakan alat peraga yang dapat menyampaikan pesan dan menunjang pembelajaran yang efektif. Kondisi ini diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan siswa, di mana sebagian besar siswa mengakui perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan berbasis teknologi untuk membantu mereka memahami materi matematika dengan lebih baik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah etnomatematika, yaitu cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya dalam aktivitas matematika, mencakup proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika (Rakhmawati, 2016). Etnomatematika juga didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan suatu kelompok budaya, sehingga produk budaya yang ada dapat dijadikan sumber belajar matematika (Fauzi et al, 2020), serta digunakan untuk menjelaskan hubungan nyata antara matematika dengan budaya lingkungan siswa (Pratiwi et al, 2022). Nusa Tenggara Barat memiliki tiga suku besar, yaitu Sasak, Samawa, dan Mbojo (SASAMBO), yang masing-masing memiliki arsitektur rumah adat kaya akan unsur geometri. Yuntawati dan Aziz (2025) menyatakan bahwa arsitektur rumah adat Sasak menggunakan berbagai konsep geometri untuk bangunan ruang (balok, limas, tabung), bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, dan lingkaran), serta konsep pengukuran (luas, keliling, dan volume), dan hal serupa juga berlaku pada rumah adat Samawa dan Mbojo. Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap kearifan lokal turut menunjukkan respons yang sangat positif, dengan dominasi jawaban Sangat Setuju pada hampir seluruh pernyataan terkait pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui game edukasi. *Game* edukasi merupakan game yang dibuat untuk

menyampaikan suatu pembelajaran guna meningkatkan pemahaman, kemampuan, serta motivasi siswa (Diharjo *et al*, 2020). Platform *Wordwall* menjadi salah satu game edukasi yang banyak dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif serta menumbuhkan motivasi belajar siswa (Hermawan *et al*, 2017; Gunawan *et al*, 2021). Wildan *et al*, (2023) mengembangkan media *game* edukasi *Wordwall* pada materi bangun ruang yang terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar. Marlita *et al*, (2024) juga menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, sedangkan Aulia dan Oktaviarini (2025) menemukan bahwa media *game* edukasi matematika berbasis *Wordwall* pada materi bangun ruang kelas V dinilai layak digunakan serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Nahampun *et al*, (2024) turut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada materi bangun ruang dan belum banyak mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan media berbasis permainan oleh Istiningsih *et al*, (2021) melalui media permainan monopoli juga terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, namun media yang dikembangkan belum mengangkat konteks budaya lokal maupun materi bangun datar sebagai muatannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu (Wildan *et al*, 2023; Marlita *et al*, 2024; Aulia & Oktaviarini, 2025; Istiningsih *et al*, 2021) masih terbatas pada pengembangan media *game* edukasi *Wordwall* untuk materi bangun ruang serta media berbasis permainan konvensional yang belum memuat kearifan lokal secara eksplisit, sehingga belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan pendekatan etnomatematika berbasis kearifan lokal rumah adat Sasambo ke dalam media *game* edukasi pada materi bangun datar. Kebaruan pada penelitian ini terletak pada kombinasi konteks budaya lokal Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) dengan materi bangun datar yang dikemas melalui *game* edukasi *Wordwall*, dimana belum pernah dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran etnomatematika “Rumah Adat Sasambo” berbasis *game* edukasi *Wordwall* yang mengangkat konteks budaya lokal Nusa Tenggara Barat pada materi bangun datar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran tersebut, sekaligus menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 38 Cakranegara.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang mengidentifikasi kebutuhan mendesak suatu komunitas, mengkaji penyebab dan teori yang relevan, lalu menjadikannya dasar untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji efektivitas suatu produk (Siregar, 2023). Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena tahapannya sistematis dan saling berkaitan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Penelitian dilaksanakan di

SDN 38 Cakranegara, Kecamatan Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 38 Cakranegara yang berjumlah 17 siswa, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran etnomatematika “Rumah Adat Sasambo” berbasis game edukasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden (Indrawati *et al*, 2019). Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengukur kevalidan media Rumah Adat Sasambo yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi, seterusnya untuk kepraktisan media Rumah Adat Sasambo terdiri dari angket respon siswa dan guru, serta keefektifan media Rumah Adat Sasambo dengan angket motivasi belajar siswa. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Adapun kisi-kisi instrumen untuk setiap angket disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Aspek yang Diukur	Jumlah Pernyataan
1	Validasi Ahli Media	Tampilan media, penggunaan media, kontrol media game edukasi	10
2	Validasi Ahli Materi	Kesesuaian CP dan ATP, penyajian materi, latihan soal	12
3	Respon Siswa	Kualitas tampilan dan penggunaan media, kesesuaian dan pemahaman materi berbasis budaya lokal, motivasi dan kesenangan belajar	15
4	Respon Guru	Kualitas teknis dan tampilan media, kesesuaian materi dan muatan budaya lokal, manfaat dan motivasi belajar	12
5	Motivasi Belajar Siswa	Kesadaran belajar tanpa paksaan, kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, semangat belajar, sikap tidak mudah putus asa, upaya mencapai hasil belajar yang baik	10

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total skor dari responden

$\sum xi$ = total skor ideal.

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang dikembangkan oleh Riduwan (dalam Octaviani, 2021) ke dalam kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yaitu:

Tabel 2. Kriteria, Kevalidan, Kepraktisan, dan Kefektifan

Rata - Rata	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid, Praktis, Efektif
61% - 80%	Valid, Praktis, Efektif

41% - 60%	Cukup Valid, Praktis, Efektif
21% - 40%	Tidak Valid, Praktis, Efektif
0% - 20%	Sangat Tidak Valid, Praktis, Efektif

Prosedur penelitian dilaksanakan sesuai dengan model ADDIE selama tiga minggu, dengan rincian: satu minggu untuk tahap analisis dan desain, satu minggu untuk tahap pengembangan dan validasi ahli, serta satu minggu untuk tahap implementasi yang terdiri dari tiga pertemuan (masing-masing pertemuan membahas satu level rumah adat). Pada setiap pertemuan, siswa menggunakan media secara mandiri melalui smartphone masing-masing selama 2 x 35 menit, kemudian mengisi angket respon dan motivasi belajar di akhir pertemuan ketiga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur bersama wali kelas IV SDN 38 Cakranegara, yang mencakup analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum (Sugiyono, dalam Asnanda, Aka, & Damariswara, 2022). Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori rendah, sejalan dengan pendapat Ginanjar (2019) bahwa matematika masih menjadi momok menakutkan bagi kebanyakan siswa sehingga menyebabkan motivasi belajar yang rendah, serta pendapat Fernando, Andriani, dan Syam (2024) bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dan bermuatan kearifan lokal tergolong tinggi. Analisis kurikulum yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) matematika fase B elemen Geometri pada Kurikulum Merdeka menghasilkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berfokus pada kemampuan mendeskripsikan ciri-ciri segitiga, persegi, persegi panjang, dan trapesium. Hal ini sejalan dengan pendapat Andani, Pranata, dan Hamdu (2021) bahwa keselarasan antara materi pembelajaran matematika dengan capaian dan tujuan pembelajaran kurikulum merupakan syarat mutlak agar media dapat digunakan secara optimal di sekolah dasar.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang media dengan konsep petualangan bertema budaya Nusa Tenggara Barat yang terbagi menjadi tiga level, yaitu Level 1 Bale Tani (Suku Sasak) untuk materi segitiga dan trapesium, Level 2 Istana Dalam Loka dan Bala Pekat (Suku Samawa) untuk materi persegi panjang dan persegi, serta Level 3 Uma Lengge (Suku Mbojo) sebagai penguatan seluruh konsep bangun datar yang telah dipelajari. Pemilihan konteks ini sejalan dengan temuan Yuntawati dan Aziz (2025) bahwa arsitektur rumah adat Sasambo mengandung berbagai konsep geometri bangun datar, serta pendapat Pratiwi, Nurmaina, dan Aridho (2022) bahwa etnomatematika menjelaskan hubungan nyata antara matematika dengan budaya lingkungan siswa. Tampilan media dirancang menggunakan *Canva* dan *Microsoft PowerPoint*, dilengkapi dua jenis game edukasi pada platform *Wordwall*, yaitu fitur *Quizz* dan *Find the Match*, yang masing-masing memuat lima pertanyaan per level. Pemilihan *Wordwall* didasarkan pada pendapat Hermawan *et al.*, (2017) bahwa efektivitas game edukasi sangat ditentukan oleh kemudahan kontrol dan antarmuka yang digunakan siswa, serta definisi Diharjo *et al.*, (2020) bahwa game edukasi dibuat

untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan, dan motivasi siswa. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa dan guru, serta angket motivasi belajar siswa.

Media yang dirancang tersusun atas enam komponen utama, yaitu *cover* media, petunjuk penggunaan, peta petualangan tiga level rumah adat (Lombok, Sumbawa, Bima), materi bangun datar, *game* edukasi *Wordwall*, serta penghargaan penjelajah berupa lencana/bintang "Penjelajah Sasambo" di setiap akhir level. Tampilan media menggunakan palet warna khas budaya NTB, tipografi yang jelas dan terbaca, ilustrasi rumah adat sebagai penanda bentuk geometri, serta tata letak dan elemen visual yang konsisten pada setiap halaman.

Tahap Pengembangan (*Development*)



Gambar 1. Tampilan Media

Media yang telah dirancang selanjutnya diwujudkan dalam bentuk visual dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, mencakup aspek tampilan media (93%), penggunaan media (75%), dan kontrol media *game* edukasi (100%). Suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian yang dinilai oleh ahli yang berkompeten (Wildan, Suherman, & Rusdiyani, 2023), sementara tingginya nilai aspek kontrol media sejalan dengan pendapat Malone dan Lepper (dalam Mamuaja *et al*, 2024) bahwa kontrol merupakan salah satu karakteristik penting *game* edukasi karena berfungsi sebagai penentu keputusan pemain. Tingginya capaian aspek tampilan media juga sejalan dengan pendapat Fadilah *et al*, (2023) bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan visual menarik untuk menumbuhkan minat siswa, sedangkan capaian aspek penggunaan media yang relatif lebih rendah (75%) berkaitan dengan pendapat Indrawati *et al*, (2019) bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu media sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaannya. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid, mencakup aspek kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (81,25%) yang sejalan dengan pendapat Andani *et al*, (2021), aspek penyajian materi (100%), serta aspek latihan soal (83%) yang sejalan dengan pendapat Hayati dan Jannah (2024)

bahwa latihan soal yang bervariasi dan bertahap dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Berdasarkan masukan kedua ahli, dilakukan revisi berupa pengelompokan materi bangun datar berdasarkan rumah adat, penyediaan akses game secara langsung tanpa tautan eksternal, penambahan elaborasi konsep segitiga dan persegi, variasi soal kuis, serta penambahan gambar rumah adat pada soal, sejalan dengan pendapat Indriani *et al*, (2022) bahwa media pembelajaran yang baik membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media diujicobakan pada 17 siswa kelas IV melalui *smartphone* masing-masing siswa. Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa dan guru. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis, meliputi aspek kualitas tampilan dan penggunaan media (83%) yang menunjukkan kemudahan pengoperasian media sebagai salah satu indikator utama kepraktisan suatu produk (Indrawati *et al*, 2019), kesesuaian dan pemahaman materi berbasis budaya lokal (87%), serta motivasi dan kesenangan belajar (85%) yang sejalan dengan temuan Putri dan Anshori (2024) bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* secara konsisten mampu meningkatkan minat belajar siswa. Tingginya capaian pada aspek kesesuaian materi berbasis budaya lokal mendukung pernyataan Rakhmawati (2016) bahwa etnomatematika menghubungkan pengalaman nyata siswa dengan konsep matematika. Sementara itu, angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, meliputi aspek kualitas teknis dan tampilan media (95%) yang sejalan dengan pendapat Daniyati *et al*. (2023), kesesuaian materi dan muatan budaya lokal (90%) yang sejalan dengan pendapat Muhammad dan Gunawan (2025) bahwa etnomatematika menjembatani konsep matematika abstrak dengan konteks budaya yang dikenal siswa, serta manfaat dan motivasi belajar (91,6%) yang diperkuat oleh Marlita dkk. (2024) bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 10 pernyataan mencakup lima indikator, yaitu kesadaran belajar tanpa paksaan, kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, semangat belajar, sikap tidak mudah putus asa, serta upaya mencapai hasil belajar yang baik. Total skor angket motivasi belajar dari 17 siswa adalah 604 dari total skor ideal 680, sehingga diperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal, di mana motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. **Analisis per indikator motivasi belajar disajikan pada Tabel 3.**

Tabel 3. Analisis Per Indikator Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar	Persentase	Kategori
1	Kesadaran belajar tanpa paksaan	86,7%	Sangat Efektif
2	Kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar	89,4%	Sangat Efektif
3	Semangat belajar	90,0%	Sangat Efektif
4	Sikap tidak mudah putus asa	87,8%	Sangat Efektif
5	Upaya mencapai hasil belajar yang baik	90,0%	Sangat Efektif

Rekapitulasi hasil pengujian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media

Aspek Pengujian	Penilai	Presentase	kriteria
Validitas	Ahli Media	90 %	Sangat Valid
	Ahli Materi	87,5 %	Sangat Valid
Kepraktisan	Respon Siswa	86 %	Sangat Praktis
	Respon Guru	93 %	Sangat Praktis
Efektifitas	Motivasi	88,8 %	Sangat Efektif
	Belajar Siswa		

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi dapat dijelaskan dari beberapa perspektif. Pertama, penggunaan *game* edukasi *Wordwall* yang interaktif mampu membangkitkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar tanpa merasa terpaksa, sejalan dengan pendapat Nisa dan Susanto (2022) bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Kedua, integrasi konteks budaya lokal Rumah Adat Sasambo membuat siswa merasa lebih dekat dan terhubung secara emosional dengan materi yang dipelajari, sehingga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerahnya sendiri, selaras dengan pernyataan D'Ambrosio (1985) bahwa etnomatematika mencakup proses pengabstraksian dari pengalaman nyata kehidupan sehari-hari, serta dikonfirmasi oleh Rizky dan Nasution (2024) bahwa model pembelajaran etnomatematika terbukti menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Ketiga, peningkatan yang terjadi pada seluruh indikator motivasi menunjukkan bahwa media ini berhasil merangsang motivasi belajar siswa secara menyeluruh, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, sejalan dengan pendapat Nahampun *et al.* (2024) bahwa media pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran etnomatematika "Rumah Adat Sasambo" berbasis *game* edukasi *Wordwall* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 38 Cakranegara. Media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (90%) dan ahli materi (87,5%), sementara itu untuk uji kepraktisan dikategorikan sangat praktis berdasarkan respon siswa (86%) dan respon guru (93%), serta untuk uji keefektifan dikategorikan sangat efektif berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa (88,8%). Pengintegrasian pendekatan etnomatematika berbasis Rumah Adat Sasambo dengan *platform game* edukasi *Wordwall* terbukti mampu menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal Nusa Tenggara Barat.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak terbatas pada materi bangun datar, melainkan juga dapat mencakup materi matematika lainnya seperti pengukuran, bilangan, atau bangun ruang. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam kekayaan unsur matematika yang terkandung dalam budaya-budaya lokal Nusa Tenggara Barat maupun daerah lainnya, sehingga pendekatan etnomatematika dapat terus berkembang sebagai model pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar di berbagai daerah di Indonesia.

REFERENSI

- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 137–150. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v12i2.90100>
- Aulia, T. D., & Oktaviarini, N. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi Matematika Berbasis Wordwall Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 151–158. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1681>
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44–48.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Indonesian educational game uses the Fisher Yates Shuffle method in the puzzle game genre. *Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Sobri, M., Radiusman, R., & Widodo, A. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi Budaya Sasak sebagai Sumber Belajar Matematika Sekolah Dasar. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.1-13>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ginanjar, A. Y. (2019). Pentingnya penguasaan konsep matematika dalam pemecahan masalah matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. <https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1>
- Hayati, N., & Jannah, R. (2024). Pengaruh Latihan Soal Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58.

- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195–205. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Indrawati, I., Belluano, P. L. L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A., & Lantara, D. (2019). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan Pieces Framework. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 118–128. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i2.398.118-128>
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516–520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Istiningsih, S., et al. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 112–125.
- Mamuaja, A. F., et al. (2024). Karakteristik Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 78–92.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran wordwall game dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Muhammad, A. F. N., & Gunawan, G. (2025). Peran Etnomatematika dalam Pendidikan Matematika di Tingkat Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 720–727. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1092>
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–149. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis scientific approach pada pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Pratiwi, K. R., Nurmaina, M., & Aridho, F. F. (2022). Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(1), 99–105.
- Putri, N. H. O. S., & Anshori, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 849–858. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.354>
- Rakhmawati, R. (2016). Aktivitas matematika berbasis budaya pada masyarakat Lampung. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 221–230. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.37>

- Rizky, V. B., & Nasution, A. T. (2024). Model pembelajaran etnomatematika dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 55–68.
- Siregar, T. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Yuntawati, Y., & Aziz, L. A. (2025). An Exploration of Mathematical Elements in Sasambo Culture as a Resource for Ethnomathematics Based Learning. *Media Pendidikan Matematika*, 13(1), 509–528.