



Buku Dongeng Elektronik sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya

Ega Purnama¹, Erni Puji Astuti², Isnaeni Maryam³

^{1,2,3} FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

*Alamat Surel: Egag94@gmail.com

Abstrak

Manusia tidak akan lepas dari kebudayaan karena manusia adalah pencipta dan pengguna budaya. Dongeng merupakan salah satu budaya yang melegenda, pandangan matematika sebagai pembelajaran yang sulit bukan menjadi hal baru dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, Peneliti mengembangkan buku dongeng matematika sebagai media pembelajaran matematika dalam bentuk buku elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan budaya dongeng, menanamkan karakter pada siswa, dan untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuisioner (angket), dokumentasi. Penelitian ini melibatkan responden dari siswa, ahli materi, ahli media, dan guru. Kesimpulan dari penelitian pengembangan media Buku Dongeng Matematika telah memenuhi kriteria media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan pula bahwa pengembangan media pembelajaran buku dongeng matematika dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Kata kunci:

Media Pembelajaran, Buku Elektronik, Dongeng Matematika

© 2019 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Etnomatematika berasal dari kata *ethnomathematics*. Awalan *ethno* mengacu pada kelompok kebudayaan yang dapat dikenali. Kemudian, *mathema* disini berarti menjelaskan, mengerti, dan mengelola hal-hal nyata secara spesifik dengan menghitung, mengukur, mengklasifikasi, mengurutkan, dan memodelkan suatu pola yang muncul pada suatu lingkungan. Akhiran *tics* mengandung arti seni dalam teknik. Etnomatematika merupakan salah satu aplikasi dari pendekatan kontekstual yang masih bisa digabungkan dengan pendekatan saintifik. Dalam proses pendidikan khususnya dalam kurikulum 2013 ini, meningkatkan nilai-nilai etika dan moral dikalangan anak merupakan salah satu target yang ingin dicapai. Rusliah (2016: 716) mengungkapkan bahwa Sebuah pendekatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika saat mengajar adalah etnomatematika. Salah satu budaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai-nilai etika dan moral di kalangan anak-anak adalah budaya dongeng.

Dalam kehidupan manusia tidak akan lepas dari kebudayaan karena sesungguhnya manusia adalah pencipta dan pengguna budaya. salah satu budaya yang melegenda dan banyak digunakan manusia sebagai media penghantar tidur atau sebagai media penyampaian pesan yaitu budaya dongeng. “*The fairy tale genre provides ways for children to receive important messages. Although there are some themes in fairy tales that are unrealistic, the overall effect is positive and offers fundamental elements for children's development*” (Johnson 2016:77). Di dalam dongeng terdapat pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya, ini menunjukkan pentingnya dongeng bagi kehidupan manusia terutama pada kalangan anak-anak. Namun sekarang berdasarkan apa yang terjadi di lapangan dongeng mulai dilupakan akibat globalisasi dan kemajuan teknologi, dongeng mulai digantikan dengan televisi dan ponsel.

To cite this article:

Purnama, E., Astuti, E.P., & Maryam, I. (2019). Buku Dongeng Elektronik sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2*, 323-329

Pandangan matematika sebagai pelajaran yang sulit bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. "Many misunderstandings also affect people's view of mathematical activity, owing to their perceived image of mathematicians. Mathematics is still often perceived as an almost exclusively solitary activity, cut off from the problems of the real world" (UNESCO, 2012:10). Mereka menganggap pembelajaran matematika masih dianggap soliter yang hampir eksklusif atau bisa dikatakan matematika dianggap mulai terpisah dengan ilmu lain.

Masalah lainya dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika, tingkat motivasi rendah secara tidak langsung akan menurunkan gairah siswa dalam belajar matematika sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. pernyataan diatas juga disampaikan oleh Kamaluddin (2017: 455) Motivasi menjadi salah satu faktor psikologis yang memiliki pengaruh besar dalam menentukan keberhasilan setiap aktivitas manusia. Tingginya tingkat motivasi belajar siswa dinilai mampu memberikan pengaruh positif pada proses dan hasil belajar. Demikian sebaliknya, tingkat motivasi yang rendah akan menurunkan gairah belajar dan secara tidak langsung akan memberikan dampak yang kurang baik pada hasil belajarnya. Banyaknya permasalahan ini mempengaruhi proses pembelajaran matematika dan meningkatnya hambatan pada pendidikan matematika.

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai (Ali, 2009: 12).

Dari mulai hilangnya budaya dongeng sampai banyak masalah dalam pembelajaran matematika membuktikan masih perlu banyak perbaikan di dunia pendidikan, khususnya pendidikan matematika. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat sebuah Buku Dongeng Matematika sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. Buku Dongeng Matematikayaitu sebuah media pembelajaran yang mengaitkan dongeng dengan proses pembelajaran matematika dalam bentuk buku elektronik. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini budaya dongeng akan terus dilestarikan serta siswa bisa menerima pembelajaran matematika dengan lebih baik dan pembelajaran matematika bisa lebih menarik lagi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2012: 407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014: 184). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development or Production*, 4) *Implementation or Delivery*, and 5) *Evaluations*.

Media dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasanya mudah dipahami. Di dalamnya berisi materi sekaligus latihan soal. Peneliti menyusun media pembelajaran Matematika memakai *Microsoft Word*, *Corel Draw X7* dan *3d Pageflip Professional*. Saat membuat dan menentukan media pembelajaran perlu banyak pertimbangan agar tujuan dari media tersebut dapat tercapai dalam proses pembelajaran. Beberapa pertimbangan yang diperhatikan dalam pembauatan media yang dirujuk dari Falahudin (2014: 111) yaitu: 1) cara pemilihan media, 2) kriteria pemilihan media, 3) prinsip pemanfaatan media, 4) manfaat pemilihan media.

2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambeng Purworejo yang beralamat di kelurahan Sambeng, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo, dikarenakan kesesuaian latar belakang dengan permasalahan yang dihadapi sekolah tersebut.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2012: 194). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran SD untuk mendapatkan informasi awal berhubungan dengan bahan ajar, media pembelajaran, KI-KD yang digunakan, dan kondisi proses belajar mengajar di kelas IV.

Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Angket yang digunakan ada 2 macam yaitu angket validasi dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2012: 134), skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data di sekolah dan identitas siswa antara lain nama siswa, nomor induk siswa dan daftar nilai siswa dengan melihat dokumen yang ada di dalam sekolah.

2.3. Analisis Data

Analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap ini karakteristik utama berasal dari latar belakang alami/kenyataan di masyarakat, menggunakan metode kualitatif dengan langkah pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen. Teori dibangun berdasarkan data. Penyajian dan analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan secara naratif (Subandi, 2011: 173). Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan respondensi siswa.

Analisis deskriptif kuantitatif. kuantitatif biasanya berkenaan dengan sekelompok data. Deskripsi data yang memperlihatkan karakteristik atau ukuran sekelompok data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Tujuannya adalah memperoleh gambaran umum mengenai data atau skor variabel yang diukur (Aedi, 2010). Dalam penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakaun studieksplorasi terhadap media cetak, media online, dan lingkungan. Di era sekarang ini pengetahuan anak tentang budaya semakin berkurang sedangkan pandangan mateamtika sebagai pembelajaran yang sulit itu sudah menjadi hal biasa, pembelajarn matematika yang mekanistik kurang mengaitkan dengan realitas kehidupan merupakan salah satu penyebab sulitnya pelajaran matematika selain itu kurangnya pemanfaatan teknologi juga menjadi penyebab rendahnya nilai matematika. untuk memeperkuat penelitian yang dilakukan peneliti juga melakukan observasi terhadap guruMatematika yang melakukan pembelajaran didalam kelas. Hasil observasi menunjukkan Proyektor dan papan tulis tidak digunakan oleh guru. Guru hanya menjelaskan secara lisan. Guru memakai media berupa buku paket. Ketika membahas jawaban tugas, barulah siswa maju menuliskan jawaban di papan tulis. Sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan monoton bagi siswa. Sedangkan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum K13. Berdasarkan data yang diperoleh SD N Sambeng memungkinkan untuk dijadikan tempat penelitian.

3.2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap kedua yaitu menentukan kompetensi khusus, metode bahan ajar, dan strategi pembelajaran. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Peneliti akan mengolah data dari hasil analisis awal sehingga menghasilkan:Rancangan produk Buku Dongeng Matematika (Draf I). Di dalamnya berisi materi sekaligus latihan soal. Peneliti memilih materi Bangun datar dan mengumpulkan buku-buku yang bisa dijadikan bahan referensi penyusunan Buku dengan materi bangun datar. Berdasar tahap pertama yaitu Analisis, maka diperoleh rancangan produk Buku Buku Dongeng Matematika sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Media Pembelajaran berbentuk Buku Dongeng Matematika.

| No. | Desain | Keterangan |
|-----|--------------|---|
| 1. | Bentuk fisik | Buku dalam bentuk buku elektronik yang bisa di buka dari web, buku berwarna dan bergambar |
| 2. | Materi | Bangun datar |
| 3. | Bahasa | Indonesia |
| 4. | Bagian | Pendahuluan: Kata pengantar, Daftar Isi Isi/Kegiatan Belajar: Apersepsi, Penyajian materi, Penyelidikan dan Diskusi, Rangkuman, Penutup: Rangkuman, Kunci Jawaban, Daftar Pustaka |
| 5. | Fungsi | media pembelajaran mandiri baik di dalam kelas maupun di luar kelas. |

Pada tahap kedua ini, Buku Draf I dibuat dengan proses sebagaiberikut: 1) Materi dan soal dalam Buku diringkas dari beberapa bukureferensi, 2) Peneliti menyusun materi untuk disajikan dalam Buku Dongeng Matematika memakai *Microsoft Word, Corel Draw X7*, 3) Tahap selanjutnya mengubahnya kedalam format PDF, 4) Setelah menjadi PDF buku dimasukan ke aplikasi *3d Pageflip Professional*, 5)Buku di uplod ke WEB.

3.3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Pengembangan yaitu memproduksi buku dongeng matematika yang akandigunakan dalam pembelajaran.Pada tahap ini materi Bangun Datar yang telah terkumpul disusun dalam *Microsoft Word* dengantambahan desain gambar dan diapadukan dengan dongeng yang menggunakan alur cerita yang menarik. Halaman sampul depan,sampul belakang dan semua ilustrasi di dalam Buku dongeng matematika dibuat dengan *Corel Draw X7*.Materi disajikan secara ringkas dengan ilustrasi dan warna yangmenarik. Materi diperoleh dari beberapa buku referensi, internet, danperaturan terkait Bangun Datar.



Gambar 1. Buku Dongeng Matematika

Setelah peneliti membuat media pembelajaran selanjutnya peneliti membuat Instrumen penilaian Buku Dongeng Matematika ada dua jenis angketyaitu angket motivasi dan angket kelayakan produk. Angket motivasi digunakan untuk mengetahui respon siswa sedangkan angket kelayakan digunakan untuk mengetahui kategori valid dan tidaknya media yang dikembangkan.

Validasi kelayakan produk dilakukan setelah media dan instrumen penelitian telah disusun. Validasi adalah tahap penilaian media sebelum diujicobakan kepada siswa. Validasi Buku Dongeng Matematika dilakukan oleh dua dosen Ahli Materi, dua dosen Ahli Media, dan satu guru Matematika. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Buku Dongeng Matematika diperoleh penilaian keseluruhan media pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Validasi Buku Dongeng Matematika oleh Ahli

| Aspek Kelayakan | Validator | | | Rata rata | Nilai | Kategori |
|-------------------------|-------------|------------|------|-----------|-------|--------------|
| | Ahli Materi | Ahli Media | Guru | | | |
| 1. ISI | 3.63 | - | 4,47 | 4,05 | B | Layak |
| 2. KEBAHASAAN | 3.53 | - | 4,40 | 3,96 | B | Layak |
| 3. PENYAJIAN | 3.47 | 3.96 | 4,36 | 3,93 | B | Layak |
| 4. KEGRAFIKAAN | - | 4.25 | - | 4,25 | A | Sangat Layak |
| Rerata Skor Keseluruhan | | | | 4,04 | B | Layak |

3.4. Tahap Implementasi (Implementation)

Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Buku Dongeng Matematika akan diujicobakan kepada siswa subjek uji coba Kelompok Kecil (awal) setelah proses revisi dan Buku Dongeng Matematika dinilai layak oleh validator. Buku Dongeng Matematika diujicobakan kepada siswa subjek uji coba Lapangan (akhir) setelah dinilai layak oleh guru pada uji coba Kelompok Kecil. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Buku Dongeng Matematika. Berdasarkan hasil uji coba awal dan hasil uji coba akhir diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Dongeng Matematika oleh Guru

| Aspek Kelayakan | Uji coba awal | | Uji coba Akhir | | Rata-rata |
|-----------------|---------------|-----------|----------------|-----------|-----------|
| | Jml Skor | Rata rata | Jml Skor | Rata rata | |
| 1. ISI | 35 | 3,88 | 40 | 4,44 | 4,16 |
| 2. KEBAHASAAN | 28 | 3,50 | 31 | 3,88 | 3,69 |
| 3. PENYAJIAN | 52 | 4,33 | 52 | 4,33 | 4,33 |
| 4. KEGRAFIKAN | 66 | 4,40 | 67 | 4,47 | 4,43 |
| Total | 181 | 4,11 | 190 | 4,32 | 4,20 |
| Kategori | Layak | | Sangat Layak | | Layak |

3.5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan respondensi siswa uji coba Lapangan. Setelah Buku Dongeng Matematika diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan motivasi siswa. Pengisian angket motivasi awal yang sudah tervalidasi dilaksanakan sebelum peneliti mengajar menggunakan Buku Dongeng Matematika. Kemudian pengisian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah peneliti selesai dua kali pertemuan menggunakan Buku Dongeng Matematika. Dua hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi siswa. Secara ringkas rekapitulasi peningkatan motivasi siswa disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

| Indikator Motivasi Belajar | Sebelum | | Setelah | | Peningkatan (%) |
|--|------------|--------------|-------------|--------------|-----------------|
| | Jumlah | % | Jumlah | % | |
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil. | 204 | 68 | 244 | 81,3 | 13,3 |
| Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. | 127 | 63,5 | 151 | 75,5 | 12 |
| Adanya harapan dan cita-cita masa depan. | 193 | 64,3 | 233 | 77,6 | 13,3 |
| Adanya penghargaan dalam belajar. | 130 | 65 | 152 | 76 | 11 |
| Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. | 194 | 64,6 | 247 | 82,3 | 17,6 |
| Adanya lingkungan belajar yang kondusif. | 70 | 70 | 79 | 79 | 9 |
| Jumlah | 918 | 71,27 | 1106 | 85,86 | 14,59 |

3.6. Analisis Data

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru menggunakan media berupa buku paket. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang variatif. Setelah diketahui permasalahan yang dihadapi siswa dan potensi yang ada, Peneliti merancang desain Buku Dongeng Matematika mulai dari bentuk, ukuran, bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup. Peneliti merancang sendiri susunan Buku Dongeng Matematika ini menggunakan *Microsoft Word*, *Corel Draw X7*, dan *3d Pageflip Professional*.

Hasil validasi kelayakan media Buku Dongeng Matematika secara keseluruhan Ahli memperoleh rata-rata 4,04 dengan kategori Layak. Dari hasil validasi oleh para ahli terdapat beberapa temuan sebagai berikut: 1) Ahli Materi memberikan saran terkait konsistensi penulisan, penambahan spasi, dan membenarkan penulisan kata yang salah. 2) Ahli juga memberikan saran untuk memperbaiki pada sajian latihan soal, pemberian halaman pada lampiran, pemberian keterangan gambar, memperluas penyajian bangun datar, dan menambahkan daftar gambar. 3) Ahli Media memberikan saran terkait penulisan yang kurang rapih karena menggunakan rata tengah semua serta menghapus background putih yang dirasa mengganggu karena tidak selaras dengan background buku. 4) Guru memberikan masukan tentang latihan soal tidak masuk dalam alur cerita maka dari itu peneliti melakukan revisi terhadap alur cerita dongeng dengan menambahkan narasi untuk menghantarkan pembaca ke dalam soal latihan. 6) selain itu guru juga memberikan saran untuk melakukan perbaikan terhadap keterangan pada setiap ilustrasi gambar yang diberikan serta penambahan ilustrasi pada materi bangun datar. Dengan temuan yang ada peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli. Setelah revisi dan dinilai layak media diterapkan pada kondisi sesungguhnya pada tahap uji coba lapangan kecil dan uji coba lapangan besar.

Pada tahap ini media dinilai dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Hasil penilaian terhadap media yang diterapkan adalah sebagai berikut ini: 1) Dapat mengembangkan kecakapan sosial (kerjasama, toleransi, tanggungjawab). 2) Bebas dari SARA, pornografi & bias (gender, wilayah & profesi). 3) Bahasa yang digunakan komunikatif dan bersahabat. 4) Peserta didik menjadi lebih aktif 5) Grafik menarik dikarenakan Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran tata letak. 6) media dinilai dapat menampilkan ilustrasi Kreatif dan Dinamis.

Siswa SD N Sambeng Purworejo merupakan salah satu subjek dalam penelitian pengembangan Buku Dongeng Matematika. Sebelum dan sesudah penerapan media yang dikembangkan terdapat peningkatan pada "Adanya hasrat dan keinginan berhasil", ditandai dengan siswa menunjukkan motivasinya untuk mengerjakan soal-soal matematika dengan segera. Selain itu, siswa menyebutkan bahwa ia akan bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami hal ini dapat meningkatkan "Kemampuan mendorong peserta didik berpikir kritis". Pada indikator "Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar", siswa menunjukkan peningkatan motivasi dilihat dari pernyataan bahwa ia memiliki catatan pelajaran yang lengkap, dan keinginan menguasai materi Matematika secara teori maupun praktek. Siswa merasa

lebih bersemangat mengerjakan soal Matematika, di samping itu siswa tertarik dengan media Buku Dongeng Matematika yang digunakan dalam pembelajaran hal tersebut membuktikan bahwa “Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar”

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan Puspitasari (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Wijayanto (2016) Buku elektronik memiliki kelebihan karena bentuknya berupa file yang tidak membutuhkan tempat penyimpanan yang luas serta memiliki format sesuai kebutuhan antara lain PDF, JPEG, dan HTML. Buku berbasis elektronik dapat menjadi solusi permasalahan penyediaan buku serta bisa dimanfaatkan siswa dalam belajar mandiri.

4. Simpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan media Buku Dongeng Matematika telah memenuhi kriteria media yang layak digunakan dalam pembelajaran, diketahui berdasarkan penilaian dari dua Ahli Materi, dua Ahli Media, dan satu guru pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Media ini dapat mengembangkan kecakapan sosial (kerjasama, toleransi, tanggungjawab), terdapat pesan moral yang mengajarkan makna kehidupan, Bebas dari SARA, pornografi & bias, Bahasa yang digunakan komunikatif dan bersahabat. Selain layak digunakan dalam pembelajaran Buku Dongeng Matematika dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, sebagai sarana pelestarian budaya mendongeng, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aedi, N. (2010). *Bahan Belajar Mandiri Metode Penelitian Pendidikan Pengolahan Dan Analisis Data Hasil Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro Vol.5, No.1*, hal 11-18.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara. Edisi 1, No.4. ISSN 2355-4118, Oktober-Desember 2014*, hal 104-117.
- Johnson, L.V. (2016). The Positive Impacts of Fairy Tales for Children. *HOHONU, Vol.15*.
- Kamaluddin, M. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Strategi untuk Meningkatkan. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2017, ISBN. 978-602-73403-2-9*.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Puspitasari, P., Puspitasari P. S. J., Wuryani. W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) .Vol.1, No.2*, hal 227-232
- Rusliah, N. (2016). Pendekatan Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kerapatan Adat Koto Tengah Kota Sungai Penuh Propinsi Jambi. *Proceedings Of The International Conference On University-Community Engagement Surabaya – Indonesia, 2 - 5 August 2016*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *HARMONIA, Vol.11, No.2*, hal 173-179.
- UNESCO. (2012). *Challenges in Basic Mathematics*. France : Penerbit UNESCO.
- Wijayanto., Wibisono, A., Menarianti, I. (2016). Pengembangan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Dilengkapi Media Evaluasi Mandiri Siswa. *Jurnal Informatika UPGRIS. Vol 2, No.2*, hal 84-89.