



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

HEBAT WAY (HADIRKAN EVALUASI BELAJAR ASIK DENGAN TEKNOLOGI WAYGROUND) TAHUN 2025



Notes

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa, khususnya pada kelas awal. Hal ini disebabkan karena sebagian konsep matematika bersifat abstrak, sementara siswa kelas I sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Salah satu materi dasar dalam matematika adalah bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Jika materi ini hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau buku teks, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami bentuk dan sifatnya. Oleh karena itu diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah karena mereka belajar melalui pengalaman langsung. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah etnomatematika, yaitu pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya lokal masyarakat. Budaya lokal memiliki banyak unsur yang mengandung konsep matematika, seperti pola, bentuk, dan ukuran. Dalam konteks ini, permainan tradisional engklek dan motif pada kain tenun memiliki berbagai bentuk geometri yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bangun datar. Permainan engklek memiliki kotak-kotak yang berbentuk persegi dan persegi panjang, sedangkan motif kain tenun memiliki berbagai pola geometris seperti segitiga, belah ketupat, dan jajargenjang. Dengan memanfaatkan kedua unsur budaya tersebut, siswa dapat belajar matematika secara konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, saya merancang inovasi pembelajaran “Gelar Etno-Matika (Gembira Belajar Bangun Datar dengan Engklek dan Kain Tenun)” dengan alur pembelajaran G.E.M.B.I.R.A:

“GEMBIRA” merupakan sebuah alur pembelajaran matematika yang berfokus pada EKSPLORASI, pengembangan konsep secara KONTEKSTUAL, REFLEKSI, dan APRESIASI sehingga murid tidak hanya pandai matematika tetapi juga mampu BERPIKIR KRITIS, ANALITIS, dan SOLUTIF. Tujuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun kecintaan murid terhadap matematika, sekaligus mengembangkan kompetensi numerasi yang relevan dengan kehidupan para murid.

GEMBIRA adalah singkatan dari: **G**ali dan **E**ksplorasi, **M**uat Konten, **B**uat Aktivitas, **I**kuti **P**emikiran Murid, **R**ayakan, dan **A**khiri.

- Pada fase Gali dan Ekplorasi : mengajak murid mengeksplorasi situasi atau masalah yang ada di kehidupan sekitar murid termasuk konteks-konteks budaya yang bermakna bagi mereka. Misalnya siswa diajak melihat pola Permainan Engklek dan diminta menyebutkan bentuk-bentuk bangun yang mereka lihat seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran
- Muat Konten : Guru dapat fokus memberikan murid pengalaman langsung dan menggali berbagai motif dan pola yang ada disekitar mereka. Misalnya guru menampilkan kain tenun dengan motif beragam dan mengajak murid mengamati bentuk-bentuk yang terlihat seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran.
- Buat Aktivitas : Guru merancang kegiatan yang menarik dan relevan agar murid lebih aktif dalam mengeksplorasi konteks matematika . contohnya guru bisa meminta murid menelusuri pola bentuk dalam kain tenun kemudian mengelompokkan bentuk berdasarkan jumlah sisinya dan karekteristik.
- Ikuti Pemikiran Murid : Murid diajak untuk berpikir kritis dan reflektif tentang bentuk-bentuk yang telah diamati dan dibuat. Misalnya : Murid akan diminta menjawab pertanyaan seperti, bentuk apa yang paling banyak kamu temui. Melalui pertanyaan ini murid mampu menyadari konsep bentuk, fungsi dan relevansi budaya yang mendasari objek yang dipelajari .Kegiatan ini membantu mereka mengaitkan pengalaman visual dan motorik dengan pemahaman konsep dan konteks matematika.
- Rayakan dan Akhiri : Murid diajak merayakan pencapaian mereka dalam memahami bentuk dan motif tenun. Misalnya : dengan menunjukkan hasil karya mereka atau berdiskusi tentang apa yang dipelajari .kemudian guru memberikan apresiasi atas usaha dan kreativitas mereka. Akhiri dengan memotivasi agar mereka menyadari pentingnya mengenal budaya melalui bentuk-bentuk konteks matematika yang telah mereka eksplorasi

Tujuan dari inovasi pembelajaran ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman siswa kelas I terhadap konsep bangun datar
2. Menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik
3. Mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran matematika
4. Mengembangkan kreativitas, keaktifan, dan rasa ingin tahu siswa
5. Menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah.

1.3 MANFAAT YANG DIPEROLEH DARI INOVASI

1) Manfaat bagi Peserta Didik

a. Manfaat Akademik

- Meningkatkan pemahaman konsep bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran).
- Membantu siswa memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung.
- Meningkatkan hasil belajar (ketuntasan meningkat dari 60% menjadi 85%).
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui observasi pola budaya.
- Membantu memahami konsep secara konkret

b. Manfaat Kognitif

- Melatih kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasi bentuk.
- Mengembangkan daya analisis sederhana pada tahap operasional konkret.
- Memperkuat memori visual melalui motif kain dan pola engklek.

c. Manfaat Karakter

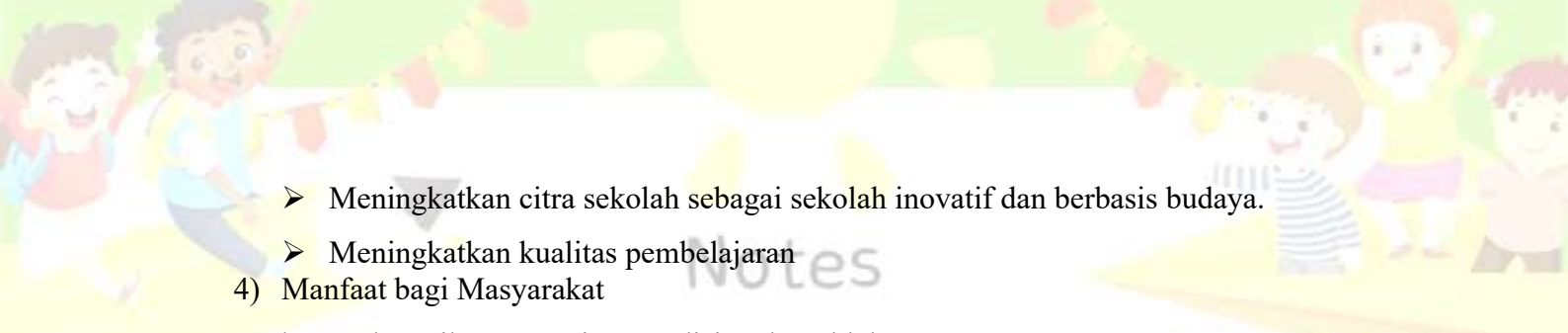
- Menumbuhkan rasa percaya diri saat presentasi.
- Melatih kerja sama (gotong royong) saat bermain.
- Menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal.

2) Manfaat bagi Guru

- Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.
- Mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional.
- Menjadi praktik baik (best practice) yang dapat dibagikan di KOMBEL SD Negeri 8 Tebing Tinggi
- Memberikan alternatif pembelajaran inovatif

3) Manfaat bagi Sekolah

- Mendukung implementasi Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024.
- Memperkuat Profil Pelajar Pancasila (gotong royong, kreatif, berkebinekaan global).

- 
- Meningkatkan citra sekolah sebagai sekolah inovatif dan berbasis budaya.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 4) Manfaat bagi Masyarakat
- Melestarikan permainan tradisional engklek.
- Mengangkat nilai budaya kain tenun sebagai media edukatif.
- Mendorong keterlibatan orang tua dalam mengenalkan budaya kepada anak

1.4 KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI

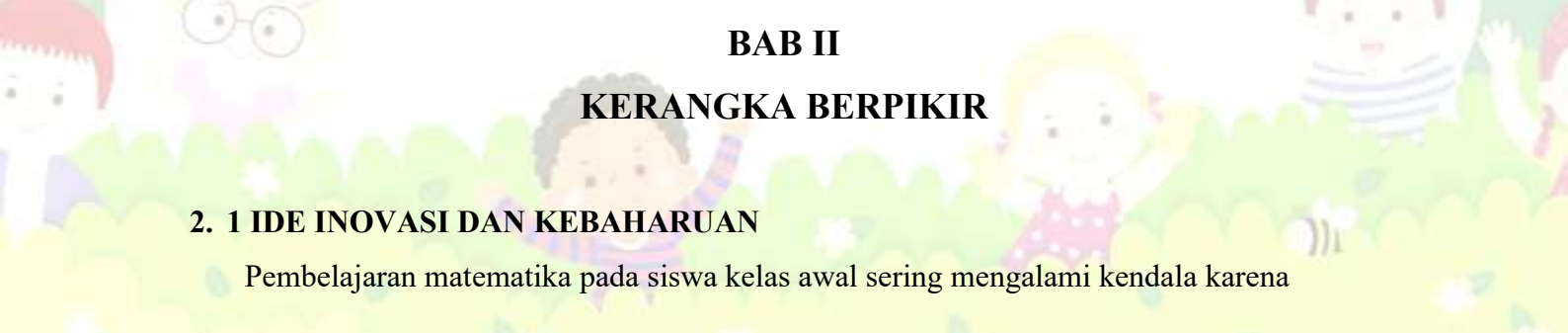
Inovasi Gelar Etno-Matika dapat dikembangkan dalam waktu relatif singkat karena memanfaatkan sumber daya yang sudah tersedia di lingkungan sekolah. Arena permainan engklek dapat dibuat di lantai kelas dengan menggunakan lakban hitam . Sementara itu, kain tenun dapat digunakan sebagai media visual untuk memperkenalkan berbagai bentuk geometri. Dengan bahan yang sederhana dan mudah diperoleh, inovasi ini dapat dirancang, diuji coba, dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menjadikan inovasi ini praktis, efisien, dan mudah diterapkan.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

2. 1 IDE INOVASI DAN KEBAHARUAN

Pembelajaran matematika pada siswa kelas awal sering mengalami kendala karena



metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami konsep matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pendekatan etnomatematika, yaitu mengaitkan pembelajaran matematika dengan unsur budaya yang ada di lingkungan siswa. Permainan engklek dan motif kain tenun dipilih sebagai media pembelajaran karena keduanya memiliki bentuk geometri yang berkaitan dengan konsep bangun datar. Melalui kegiatan bermain dan mengamati budaya, siswa dapat mengenal berbagai bentuk bangun datar secara langsung.

Kebaharuan inovasi ini terletak pada:

1. Integrasi permainan tradisional dan budaya lokal dalam pembelajaran matematika.
2. Penggunaan alur gembira yang membuat siswa belajar sambil bermain.
3. Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual bagi siswa kelas I.

2. 2 DESAIN INOVASI

Desain pembelajaran Gelar Etno-Matika menggunakan alur gembira, yaitu tahapan pembelajaran yang dirancang agar siswa belajar dalam suasana menyenangkan. Tahapan tersebut antara lain :

1. G – Gali dan Eksplorasi

Tujuan : Menggali pengetahuan awal siswa.

Kegiatan :

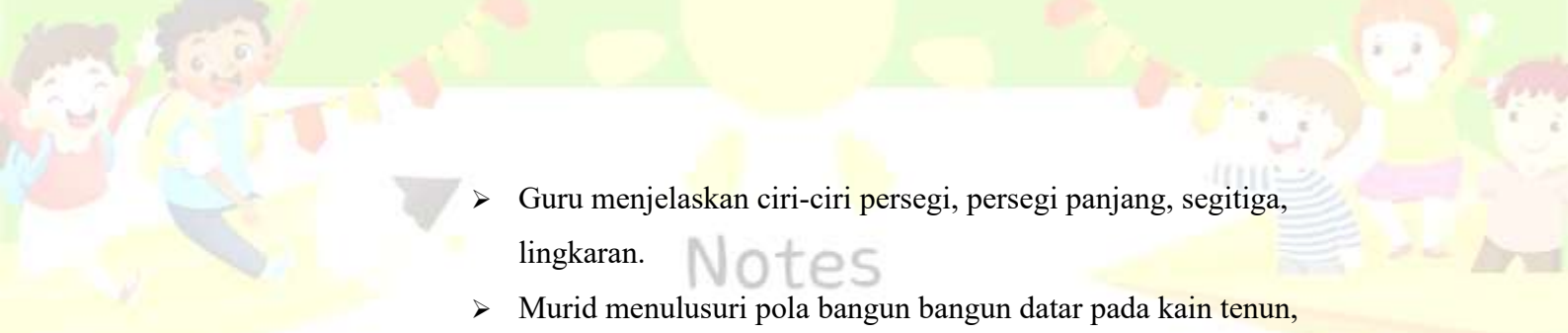
- Guru bertanya: “Siapa yang pernah bermain engklek?”
- Guru menggali dan mengeksplorasi konteks melalui kain tenun dan permainan engklek untuk mengenali bentuk bangun datar
- Siswa mengamati pola engklek yang digambar di lantai.
- Siswa menyebutkan bentuk yang mereka lihat.
- Mengamati kain tenun dan menyebutkan bentuk yang ditemukan.

Output : Pemetaan pengetahuan awal siswa tentang bentuk.

2. M – Muat Konten

Tujuan : Memberikan penguatan konsep.

Kegiatan :

- 
- Notes
- Guru menjelaskan ciri-ciri persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran.
 - Murid menulisi pola bangun bangun datar pada kain tenun, kemudian mengenali bentuk-bentuk bangun

Output : Siswa memahami definisi dan ciri bangun datar.

3. B – Buat Aktivitas

Tujuan : Memperkuat konsep melalui praktik.

Kegiatan :

- Guru menjelaskan cara bermain engklek sambil mengenali bentuk-bentuk bangun
- Siswa bergiliran mencoba bermain engklek didepan kelas dan memperhatikan bentuk serta urutan lompatan
- Siswa beraktivitas dengan LKPD memberi warna dan menuliskan nama-nama bentuk bangun

Output : Siswa mampu mengidentifikasi dan menuliskan bangun datar.

4. I – Ikuti Pemikiran Murid

Tujuan : Memberi ruang eksplorasi ide siswa

Kegiatan :

- Guru mengajak siswa merefleksikan proses pembelajaran dengan menanyakan “ Apa yang paling seru dari kegiatan hari ini?”
- Guru memandu tanya jawab untuk memperkuat pemahaman

Output : Kreativitas dan rasa percaya diri meningkat

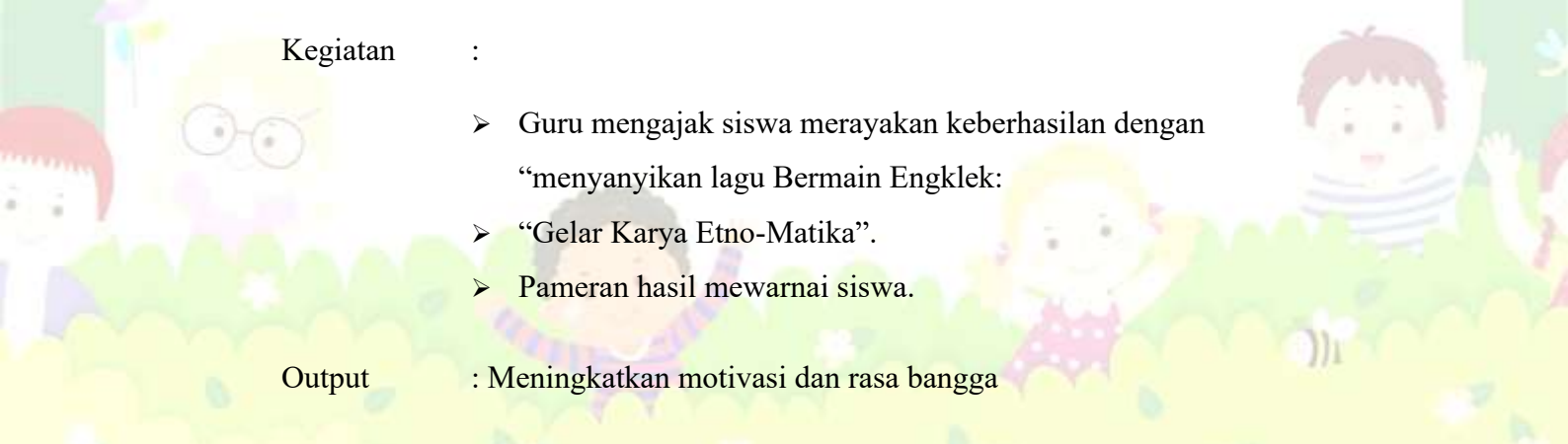
5. R – Rayakan

Tujuan : Memberikan apresiasi.

Kegiatan :

- Guru mengajak siswa merayakan keberhasilan dengan “menyanyikan lagu Bermain Engklek:
- “Gelar Karya Etno-Matika”.
- Pameran hasil mewarnai siswa.

Output : Meningkatkan motivasi dan rasa bangga



6. A – Akhiri

Tujuan : Refleksi dan penguatan akhir.

Kegiatan :

- Siswa menyebutkan kembali jenis bangun datar.
- Guru menyimpulkan pembelajaran.

Output : Pemahaman konsep semakin kuat.

2.3 SOP INOVASI GELAR ETNO-MATIKA

Tahapan	Kegiatan
1. Persiapan	: Guru menyiapkan media permainan engklek dan contoh kain Tenun
2. Pendahuluan	: Guru mengenalkan permainan engklek dan kain tenun
3. Kegiatan Inti	: Siswa bermain engklek sambil mengenali bangun datar
4. Eksplorasi	: Siswa mengamati motif kain tenun dan mengidentifikasi bentuk
5. Kreasi	: Siswa menggambar atau membuat pola bangun datar
6. Penutup	: Refleksi pembelajaran dan apresiasi karya siswa

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses penciptaan inovasi Gelar Etno-Matika dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami materi bangun datar

2. Pengumpulan Ide

Menggali potensi budaya lokal seperti permainan engklek dan kain tenun

3. Perancangan Inovasi

Menyusun desain pembelajaran berbasis etnomatematika dengan alur gembira

4. Uji Coba Pembelajaran

Menerapkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas I

5. Implementasi dan Evaluasi

Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran dan memperbaiki kekurangan.

Tahapan Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Tahap Identifikasi masalah	✓					
Tahap Pengumpulan Ide	✓					
Tahap Perancangan		✓				
Tahap Uji Coba				✓		
Tahap Implementasi						✓
Tahap Evaluasi						✓

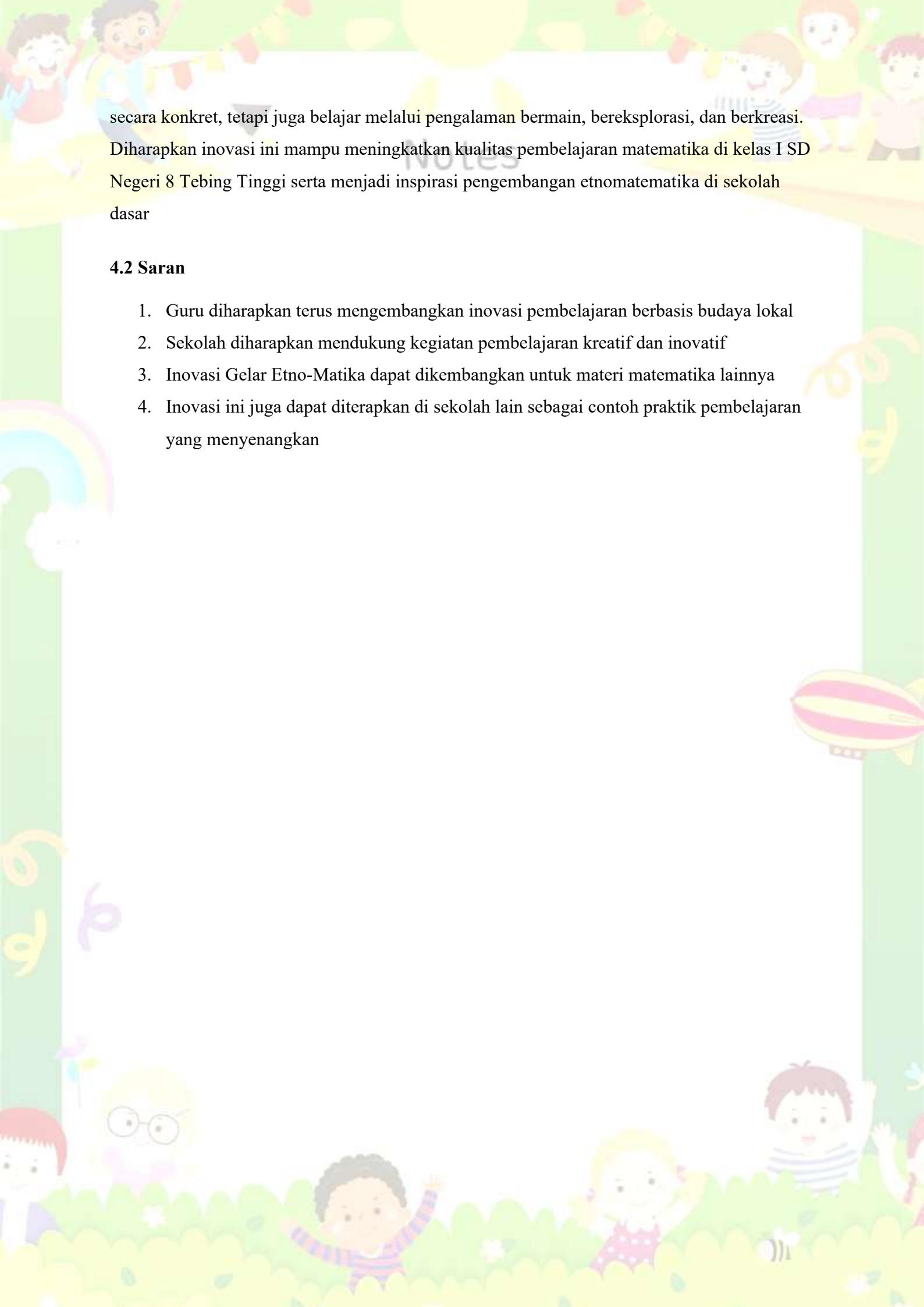
BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Inovasi pembelajaran **Gelar Etno-Matika** merupakan salah satu bentuk pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan konsep matematika dengan budaya lokal melalui permainan engklek dan motif kain tenun. Melalui pendekatan alur gembira, siswa dapat belajar bangun datar dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Inovasi ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah.

Melalui alur G.E.M.B.I.R.A, siswa tidak hanya memahami konsep bangun datar)))



secara konkret, tetapi juga belajar melalui pengalaman bermain, bereksplorasi, dan berkreasi. Diharapkan inovasi ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri 8 Tebing Tinggi serta menjadi inspirasi pengembangan etnomatematika di sekolah dasar

4.2 Saran

1. Guru diharapkan terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal
2. Sekolah diharapkan mendukung kegiatan pembelajaran kreatif dan inovatif
3. Inovasi Gelar Etno-Matika dapat dikembangkan untuk materi matematika lainnya
4. Inovasi ini juga dapat diterapkan di sekolah lain sebagai contoh praktik pembelajaran yang menyenangkan

LAMPIRAN

Notes







**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

