

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

## APLIKASI BLANTIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN EROSI BUDAYA DI KALANGAN GENERASI ALPHA

Binti Anisaul Khasanah<sup>1\*</sup>, Nida Nuria<sup>2</sup>, Putri Devasari<sup>3</sup>, Firda Adelia Putri<sup>4</sup>,  
Rizky Rahmawati<sup>5</sup>, Robby Kurniawan Syahputra<sup>6</sup>

<sup>1\*,2,3,4,5,6</sup>Universitas Muhammadiyah Pringsewu (UMPRI), Pringsewu, Indonesia

\*Corresponding author: Pringsewu, 35372, Pringsewu, Indonesia

E-mail: [bintianisaul@umpri.ac.id](mailto:bintianisaul@umpri.ac.id)<sup>1\*)</sup>

[nida.2020406402015@student.umpri.ac.id](mailto:nida.2020406402015@student.umpri.ac.id)<sup>2)</sup>

[putri.2020406402016@student.umpri.ac.id](mailto:putri.2020406402016@student.umpri.ac.id)<sup>3)</sup>

[firda.202040640206@student.umpri.ac.id](mailto:firda.202040640206@student.umpri.ac.id)<sup>4)</sup>

[rizky.2020406402023@student.umpri.ac.id](mailto:rizky.2020406402023@student.umpri.ac.id)<sup>5)</sup>

[robby.2021406402024@student.umpri.ac.id](mailto:robby.2021406402024@student.umpri.ac.id)<sup>6)</sup>

Received 28 September 2022; Received in revised form 02 February 2023; Accepted 21 February 2023

### Abstrak

Salah satu permasalahan yang muncul saat ini yaitu lunturnya pengetahuan mengenai budaya terutama pada kalangan Generasi Alpha. Dengan demikian, perlu dirancang sebuah media edukasi berupa aplikasi yang mampu menambah pengetahuan tentang matematika sekaligus mengenalkan budaya dengan memanfaatkan teknologi digital yang sudah sangat akrab di kalangan Generasi Alpha. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media edukasi Blantik yang layak dan praktis sebagai upaya pencegahan erosi budaya di kalangan Generasi Alpha. Jenis penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen validasi media serta angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil validasi terhadap media edukasi Blantik dapat dikatakan layak untuk diujicobakan karena secara substansi, materi benar dan tidak terdapat kesalahan konsep, serta rata-rata yang diperoleh lebih dari 3,00. Kepraktisan media edukasi Blantik dapat dilihat berdasarkan data hasil angket respon siswa yaitu 82% dan guru yaitu 95%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa aplikasi Blantik layak dan praktis untuk digunakan.

**Kata kunci:** Blantik, budaya, generasi alpha, media edukasi, model pengembangan ADDIE,

### Abstract

*One of the problems that arise today is the fading of knowledge about culture, especially among the Alpha Generation. Thus, it is necessary to design educational media in the form of an application that can increase knowledge about mathematics while at the same time introducing culture by utilizing digital technology which is very familiar among the Alpha Generation. This research aims to develop and produce a product in the form of educational media Blantik that is appropriate and practical as an effort to prevent cultural erosion among Generation Alpha. This type of research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques used media validation instruments and teacher and student response questionnaires. Based on the results of the validation of the educational media Blantik it can be said that it is feasible to be tested because in substance, the material is correct and there are no conceptual errors, and the average obtained is more than 3.00. The practicality of the educational media Blantik can be seen based on the data from the student response questionnaire, namely 82%, and teachers, namely 95%. Thus, it is concluded that the Blantik application is feasible and practical to use.*

**Keywords:** ADDIE development model, blantik, culture, educational media, the alpha generation.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

## PENDAHULUAN

Teknologi di era digital yang identik dengan generasi Alpha memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi terbaru dari segala penjuru dunia sehingga berakibat seseorang dapat melupakan atau meninggalkan nilai-nilai budaya yang sebelumnya telah tertanam (D. Setiawan, 2018; Hamdani, 2021). Perkembangan teknologi digital juga harus diimbangi dengan perwujudan Profil Pelajar Pancasila dalam rangka penguatan pendidikan karakter siswa mulai (Indriani, 2020). Menurut Zega (2022) pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan budaya membuat siswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam materi matematika serta menjadikan mereka semakin mencintai budayanya. Budaya batik sangat dicintai oleh masyarakat Indonesia terlebih lagi semenjak batik diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya (Rosyadi et al., 2020). Salah satu daerah yang mengembangkan kesenian batik dengan kearifan lokalnya adalah Lampung dengan motif khasnya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa Kelas IV SDN 1 Bumirejo, diketahui bahwa 73% siswa tidak mengetahui tentang makna dan unsur-unsur pada motif batik Lampung. 64% siswa mempunyai android sendiri, namun belum dimanfaatkan untuk mengenal budaya walaupun ada 65% yang mengaku senang belajar sambil bermain melalui android. Menurut Daulay et al. (2020), android sangat berguna bagi siswa karena sangat membantu proses pembelajaran melalui teknologi. Selain itu, salah satu terwujudnya Pelajar Pancasila yaitu dengan mengenalkan siswa pada budaya. Budaya memiliki keterkaitan dengan berbagai bidang ilmu termasuk matematika (Prahmana & D'Ambrosio,

2020). Pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan budaya atau dikenal dengan etnomatematika akan berdampak memiliki peran penting sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi, menstimulasi peserta didik, mengatasi kejenuhan, serta memberikan nuansa baru terhadap pembelajaran matematika (Abi, 2017). Selain itu, pemanfaatan teknologi berupa android sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan memberikan warna baru bagi dunia pendidikan (Putra, 2017). Hal ini juga dikarenakan teknologi menjadi alat belajar yang sangat diperlukan dalam meningkatkan proses belajar mengajar (J. et al., 2020). Dengan demikian, perlu dirancang sebuah media edukasi yang mampu menambah pengetahuan siswa tentang matematika sekaligus mengenalkan budaya dengan memanfaatkan teknologi digital.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait media edukasi berbasis budaya diantaranya Ahmadi et al. (2017), Jabali et al. (2020), Rahmawati (2021), dan Ratnaningsih et al. (2021). Namun, belum terdapat penelitian terkait media edukasi terintegrasi Motif Batik Lampung yang berbasis *android*. Sehingga, diharapkan media edukasi pada penelitian ini dapat menjadi alternatif baru dalam inovasi media edukasi berbasis budaya. Selanjutnya media edukasi diberi nama Blantik (Batik Lampung Matematika) dengan harapan agar lebih mudah diingat dan dapat diakses melalui android sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media edukasi Blantik yang layak dan praktis sebagai upaya pencegahan erosi budaya di kalangan Generasi Alpha.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada pengembangan media edukasi Blantik yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluations* (evaluasi).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi yang layak menurut ahli dan praktis menurut angket hasil respon siswa dan guru. Instrumen yang digunakan untuk uji validitas media mengacu pada *instrumen evaluasi media pembelajaran* (Chaeruman, 2015) dengan dibutuhkan validator, antara lain ahli materi, media dan komunikasi pembelajaran. Kemudian untuk menguji kepraktisan media menggunakan angket respons siswa dan guru yang dikembangkan oleh peneliti dengan divalidasi oleh para ahli.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Bumirejo yang terletak di Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD N 1 Bumirejo Tahun Ajaran 2021/2022 Semester Genap yang terdiri dari 16 siswa yang termasuk dalam kriteria generasi Alpha. Adapun materi yang disajikan dalam aplikasi Blantik berupa pengenalan budaya Batik Lampung yang dipadukan dengan konsep bangun datar. Dengan demikian, selain mempelajari konsep bangun datar siswa juga dapat belajar mengenai Motif Batik Lampung.

Kegiatan yang terdapat pada tahap *analyze*, meliputi (1) analisis kebutuhan siswa, yaitu menelaah tentang kebutuhan terhadap penggunaan android dan wawasan mengenai motif batik Lampung siswa; (2) analisis kurikulum atau materi, yaitu menganalisis tentang struktur isi materi

yang digunakan dalam media edukasi ini, dengan pokok bahasan bangun datar kelas IV SD mata pelajaran matematika dan sifat-sifatnya yang dikaitkan dengan motif dan filosofi Batik Lampung; (3) analisis karakteristik pengguna, yaitu menelaah karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media edukasi.

Tahap kedua merupakan tahap *design* yang meliputi: (1) menyusun instrumen validasi media yang mengacu pada *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran* mengacu pada Chaeruman (2015) dan menyusun angket respon siswa dan guru yang dikembangkan oleh peneliti dengan divalidasi oleh para ahli berdasarkan aspek isi, bahasa, dan psikologi; (2) merancang media edukasi yang disesuaikan analisis kebutuhan siswa, analisis konsep kurikulum atau materi dan analisis karakteristik siswa.

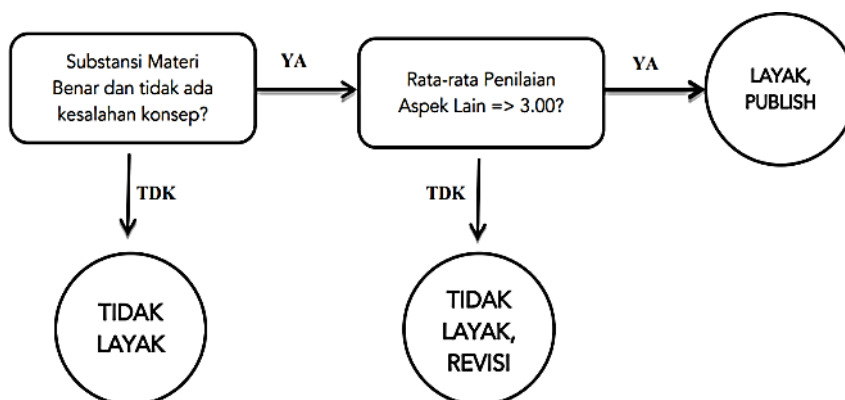
Tahap ketiga merupakan tahap *develop* yaitu tahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan setelah dilakukan proses revisi berdasarkan penilaian dari validator ahli. Sedangkan tahap keempat merupakan tahap *implementation* yaitu tahap uji coba lapangan setelah media dikatakan layak pada tahap sebelumnya. Pada saat uji coba dikumpulkan data kepraktisan yang dikumpulkan melalui angket respons pengguna. Uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan media edukasi yang praktis atau mudah digunakan sesuai kebutuhan pengguna. Kemudian tahap kelima merupakan tahap *evaluation* yang terdapat dua jenis evaluasi, yaitu (1) evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki media edukasi yang dibuat sebelum melakukan tahap selanjutnya dan (2) evaluasi sumatif untuk menilai kepraktisan media edukasi secara keseluruhan.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

Sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui dua metode, antara lain: (1) Uji kelayakan yang mengacu pada *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran* Chaeruman (2015); dimana pada uji kelayakan dibutuhkan ahli materi serta ahli media dan komunikasi. Validator ahli materi terdiri dari satu orang dosen pendidikan matematika, ahli budaya yang merupakan tetua Adat Lampung, dan pengrajin Batik Lampung. Sedangkan, ahli media dan komunikasi terdiri dari tiga validator yang ahli di bidangnya. Selanjutnya (2) Uji kepraktisan menggunakan instrumen angket respons

siswa dan angket respons guru yang dikembangkan oleh peneliti melalui validasi oleh para ahli berdasarkan aspek isi, bahasa, dan psikologi.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Data yang dianalisis antara lain data validasi dan data respons pengguna. Pada uji validitas ahli menggunakan instrumen dan teknik analisis data yang ada pada *Instrumen Evaluasi Media Edukasi* (Chaeruman, 2015). Dalam menganalisis data menggunakan teknik penentuan kelayakan (*grading system*) yang digambarkan oleh diagram alir pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir *grading system*

Angket respons pengguna disusun berdasarkan aspek dan indikator yang ada pada *Pengembangan Media Pembelajaran* Hasan et al. (2021). Kriteria persentase kepraktisan untuk menafsirkan data respons pengguna ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria persentase kepraktisan

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Sangat Kurang Praktis

Berdasarkan Tabel 1, media edukasi Blantik dikatakan praktis jika persentase kepraktisan berada pada persentase lebih dari atau sama dengan 61% atau dikategorikan praktis atau sangat praktis (Hasan et al., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *analyze* diadakan analisis kebutuhan menggunakan hasil kuisisioner dan wawancara dengan wali kelas IV. Kuisisioner diberikan kepada 16 siswa kelas IV SDN 1 Bumirejo yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil kuisisioner analisis kebutuhan terhadap Blantik

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu mengetahui motif-motif Batik Lampung?	65%	35%
2	Apakah kamu mengetahui makna dari motif Batik Lampung?	27%	73%
3	Apakah kamu memiliki hp pribadi?	64%	36%
4	Apakah kamu tahu bahwa terdapat unsur matematika dalam motif Batik Lampung?	0%	100%
5	Pernahkah kamu menggunakan media digital dalam pembelajaran?	65%	35%
6	Apakah kamu merasa senang jika belajar sambil bermain?	65%	35%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa 65% siswa mengetahui motif-motif Batik Lampung, namun 73% siswa tidak mengetahui makna dan unsur-unsur pada motif Batik Lampung. Terdapat 64% siswa mempunyai android sendiri namun belum dimanfaatkan untuk mengenal lebih jauh budaya daerah Lampung khususnya motif batik Lampung, Selain itu, seluruh siswa tidak mengetahui bahwa terdapat unsur matematika dalam motif Batik Lampung, serta ada 65% siswa pernah menggunakan media digital dalam proses pembelajaran khususnya saat pembelajaran daring namun belum terintegrasi dengan budaya dan ada 65% siswa senang belajar sambil bermain melalui android. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut didapatkan adanya kebutuhan siswa terhadap aplikasi android yang dapat digunakan untuk belajar matematika sekaligus mengenal budaya. Hal ini senada dengan yang dikatakan Ratnaningsih et al. (2021) bahwa pendekatan etnomatematika dapat dijadikan salah satu cara bagi siswa untuk dapat belajar secara langsung dari budaya sekitar dan untuk menumbuhkan ketertarikan sehingga tumbuh semangat untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 1 Bumirejo yaitu

Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya buku cetak yang disediakan oleh pemerintah, Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh pihak sekolah dan dibuat sendiri oleh guru untuk setiap pertemuan namun dalam hal ini guru belum memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi seperti pemanfaatan android sehingga siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis android dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi siswa sekolah dasar untuk memudahkan mereka dalam belajar matematika dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika (Utami et al., 2023; Rahmawati, 2021). Pada tahap *design*, penyusunan media disesuaikan dengan kebutuhan siswa terhadap aplikasi android yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar sekaligus mengenal budaya. Menurut Wahyudin (2018) media pembelajaran android dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mandiri bagi siswa sekaligus prestasi belajarnya. Media ini telah didesain menggunakan *website* Kodular dan dapat diakses melalui *smartphone android*. Beberapa tampilan dari media edukasi Blantik dapat dilihat pada Gambar 2 sampai 7.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>



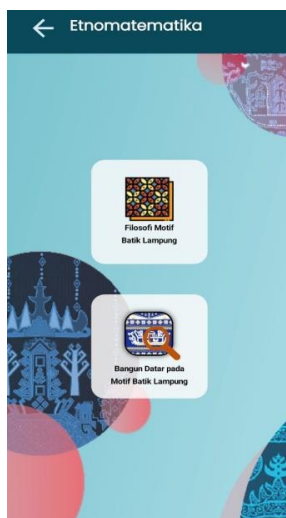
Gambar 2. Tampilan halaman logo media edukasi Blantik



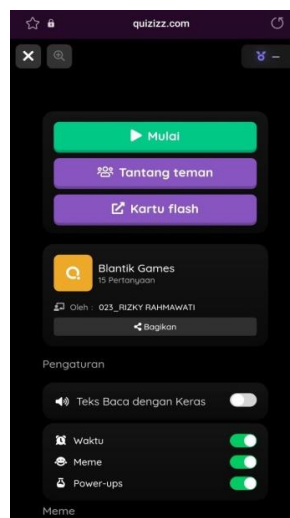
Gambar 3. Tampilan beranda media edukasi Blantik



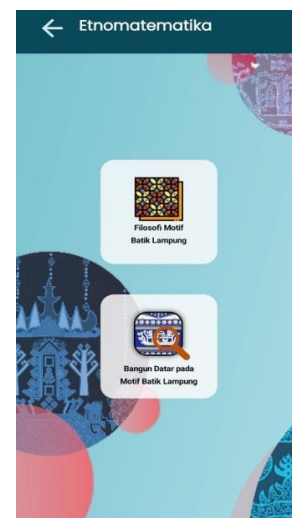
Gambar 4. Tampilan halaman dari sub menu "Pengenalan Bangun Datar"



Gambar 5. Tampilan halaman dari sub menu "Etnomatematika Batik Lampung"



Gambar 6. Tampilan halaman *games* setelah diklik *icon* Games Batik Lampung



Gambar 5. Tampilan halaman dari sub menu "Etnomatematika Batik Lampung"

Pada tahap *development* dilakukan uji validitas terhadap media dan didapatkan hasil uji validitas seperti Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, didapatkan bahwa secara substansi materi benar dan tidak terdapat kesalahan konsep, namun rata-rata yang diperoleh kurang dari 3,00 yaitu 2,61. Oleh karena itu, media edukasi Blantik tidak layak dan perlu direvisi berdasarkan komentar validator.

Tabel 3. Hasil uji validitas I

Aspek	Rata-Rata Hasil Validasi		
	V.1	V. 2	V. 3
Materi	2,67	2,33	2,67
Media dan Komunikasi	2,75	2,75	2,50
<b>Rata-rata</b>	<b>2,61</b>		
<b>Keterangan</b>	<b>Tidak layak dan perlu direvisi</b>		

Keterangan: V = Validator

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

Adapun komentar validator pada lembar validasi yaitu perbaikan pada makna filosofi siger, pemilihan motif perahu yang asli sebelum adanya modifikasi, dan lebih mengeksplorasi lagi bangun datar yang terdapat pada setiap motif, serta penambahan efek suara pada setiap *icon*. Setelah dilakukan revisi, dilakukan kembali uji validitas dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji validitas II

Aspek Kelayakan	Rata-Rata Hasil Validasi		
	V. 1	V. 2	V. 3
Materi	3,67	4,33	4,33
Media dan Komunikasi	3,75	4,50	3,50
<b>Rata-rata Keterangan</b>	<b>4,01 Layak dan dapat diujicobakan</b>		

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh bahwa secara substansi materi benar dan tidak terdapat kesalahan konsep, serta rata-rata yang diperoleh lebih besar dari 3,00. Oleh karena itu, media edukasi Blantik dapat diujicobakan di kelas.

Pada tahap *Implementation* didapatkan hasil angket respon siswa serta angket respon guru. Sebelum instrumen angket diberikan kepada siswa dan guru, sebelumnya dilakukan uji validitas dari aspek isi dan bahasa untuk angket respon guru dengan hasil masing-masing aspek sangat layak. Selain itu, juga dilakukan uji validasi aspek angket respon siswa dari segi aspek bahasa, isi dan psikologi dengan hasil masing-masing aspek sangat layak.

Selanjutnya angket diberikan kepada guru dan siswa dan diperoleh hasil seperti yang tersaji pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Skor (60)
1.	Adania Tarisa	50
2.	Alfino Yogi Pinanda	44
3.	Alia Rahmawati	53
4.	Antika Rahma	54
5.	Arnelita Andesta Putri	47
6.	Brilian Rafi	50
7.	Friska Andira Oktaviani	49
8.	Giska Cleirin Aurora V.	57
9.	Muhammad Fathir	38
10.	Nindiyani Tiara Putri	48
11.	Raudatus Syifa Salsabila	53
12.	Rehan Sidik Hidayatulloh	50
13.	Safila Aufa	45
<b>Total Skor (780)</b>		<b>638</b>
<b>Persentase</b>		<b>82%</b>

Tabel 6. Hasil angket respon guru

No	Nama Siswa	Total Skor (60)
1.	Lina Marlina, S.Pd.SD	57
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh presentase sebesar 82% sehingga media dikatakan sangat praktis. Sedangkan pada Tabel 6, hasil perhitungan kepraktisan media dari angket respon guru didapatkan persentase sebesar 95% sehingga media dikatakan sangat praktis. Oleh karena itu, media edukasi Blantik dikatakan sangat praktis untuk digunakan pengguna. Hal ini dikarenakan media edukasi yang dikembangkan berupa media interaktif di mana siswa dapat langsung berinteraksi dengan media baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Media Blantik dapat digunakan digunakan secara fleksibel karena terdapat pada android yang dimiliki oleh semua siswa. Hal ini senada dengan Yani et al. (2022) bahwa media berbasis android dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu integrasi budaya Lampung terhadap materi Bangun datar

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

yang diimplementasikan dalam media Blantik memberikan pengetahuan baru mengenai materi bangun datar sekaligus budaya Batik Lampung. Seperti halnya yang dikatakan Rahmasantika & Prahmana (2022) bahwa konteks budaya sekitar yang familiar dengan kehidupan sehari-hari siswa dan digunakan dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika serta memahami kegunaannya untuk menghadapi permasalahan di sekitar siswa.

Pada tahap *evaluation*, terdapat evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap empat tahap penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil validasi, media edukasi Blantik mendapat saran dan masukan dari (1) aspek materi, yaitu terdapat isi materi filosofi motif Batik Lampung dan bangun datar pada motif Batik Lampung yang perlu dibenahi serta referensi dari setiap materi yang ada pada media ini perlu ditambahkan. Kemudian, (2) aspek media dan komunikasi, yaitu perlu ditambahkan audio pada tombol-tombol yang dapat diklik agar tidak monoton dan perlu diminimalisirkan komponen-komponen yang akan dibuat online agar mengurangi error atau bug pada sistem aplikasi. Sehingga media edukasi Blantik bagian komponen menu direvisi dan ditambahkan audio sesuai dengan masukan validator. Kemudian untuk evaluasi sumatif, dikarenakan persentase kepraktisan yang didapatkan lebih dari 61% dan tidak ada masukan dari para responden, maka tidak dilakukan revisi pada media edukasi Blantik. Selanjutnya peneliti mendiseminasikan media melalui *google playstore* agar dapat di unduh secara massal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk aplikasi Blantik berbasis android merupakan produk media adukasi matematika berbasis budaya motif Batik Lampung yang dikemas dalam aplikasi android yang memenuhi kriteria layak menurut validator ahli dan praktis menurut pengguna yaitu siswa dan guru.

Aplikasi Blantik merupakan media edukasi matematika yang dapat digunakan sebagai media yang menarik bagi siswa karena mengandung konteks budaya yang familiar bagi siswa dan merupakan budaya lokal serta berada di sekitar siswa. Dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan untuk mengkontekstualkan matematika dengan lingkungan budaya yang terdapat di sekitar siswa (Prahmana & D'Ambrosio, 2020). Selain itu, integrasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat mereka merasa bahwa matematika yang dipelajarinya lebih bermakna (Noerhasmalina & Khasanah, 2023).

Adapun kelebihan dari media edukasi Blantik adalah media edukasi berbasis budaya yang dikemas dalam aplikasi android sehingga mudah diakses oleh pengguna. Namun, keterbatasan peneliti dalam mengeksplorasi bangun datar pada motif batik Lampung sehingga penggunaan motif hanya dibatasi pada motif kapal, gajah, siger dan pucuk rebung sehingga masih perlu penyempurnaan terkait keseluruhan motif khas Batik Lampung yang digunakan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Media edukasi Blantik layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi Blantik siswa dapat

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

belajar budaya sekaligus matematika sehingga belajar melalui aplikasi Blantik dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai Batik Lampung. Sehingga, media edukasi Blantik yang diterapkan pada pembelajaran siswa dapat mencegah erosi budaya.

Media Blantik dapat digunakan dalam dunia pendidikan guna meningkatkan pengetahuan khususnya etnomatematika pada Motif Batik Lampung. Selanjutnya hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media edukasi matematika berbasis budaya yang lebih variatif dan inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abi, A. M. (2017). Integrasi etnomatematika dalam kurikulum matematika sekolah. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>
- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture”(MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>
- Chaeruman, U. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat teknologi smartphone dalam kegiatan pembelajaran pendidikan Islam di masa pandemi corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.7>
- Hamdani, A. D. (2021). Pendidikan Di Era Digital Yang Mereduksi Nilai Budaya Education in a Digital Era Which Reduces Cultural Value. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1), 63. [https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v5i1.971](https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.971)
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Tuti, K. H., & Triwik, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Cetakan Pertama*. Penerbit Tahta Media Group.
- Indriani. (2020). *Pendidikan Karakter Wujudkan Pelajar Pancasila*. ANTARA. <https://www.antaranews.com/author/I025/129>
- J., D. M. U., SHEIK, I., & ISONG, M. B. (2020). Teaching and learning with comics. *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology [IJERT]*, 7(5), 296–301.
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan media game visual novel berbasis etnomatematika untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198>
- Noerhasmalina, N., & Khasanah, B. A. (2023). The geometric contents and the values of local batik in Indonesia. *Jurnal Elemen*, 9(1), 211–226. <https://doi.org/10.29408/jel.v9i1.6919>
- Prahmana, R. C. I., & D’Ambrosio, U. (2020). Learning geometry and

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6178>

- values from patterns: Ethnomathematics on the batik patterns of Yogyakarta, Indonesia. *Journal on Mathematics Education*, 11(3), 439–456. <https://doi.org/10.22342/jme.11.3.12949.439-456>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752>
- Rahmasantika, D., & Prahmana, R. C. I. (2022). MATH E-COMIC cerita rakyat Joko Kendil dan Si Gundul untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa tunarungu. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume*, 11(2), 787–805. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4971>
- Rahmawati, I. (2021). Pengembangan media petako berbasis etnomatematika materi bangun ruang kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 1718–1731.
- Ratnaningsih, N., Nuradriani, M., & Nurazizah, I. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran pada materi transformasi dengan berbantuan i-spring dengan pendekatan etnomatematika berbasis android. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(02), 32–42. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/7>
- Rosyadi, A., Sunarya, E., & Komariah, K. (2020). Komunikasi pemasaran sebagai upaya pelestarian kain Batik Sukabumi. *Syntax Idea*, 2(10), 738–748. <http://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/618>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Utami, K., Akhyar, M., & Sudiyanto. (2023). Potential implementation of android-based interactive multimedia for student learning activities. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 507–518. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2641>
- Wahyudin, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Kuadrat Melalui Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–66. <http://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/61/62>
- Yani, A., Pramita, A., Hartono, & Hodyanto. (2022). Android-based mobile learning media with character. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 839–849. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4790>
- Zega, Y. (2022). Eksplorasi etnomatematika rumah adat nias selatan pada materi bangun ruang. *JURNAL DIKMATAS*, 1(2), 30–36. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/dikmatas/article/view/114>