

Pengembangan Naskah *Storytelling* Cerita Rakyat Timun Mas Pada Materi Perbandingan Dua Besaran SD Kelas V

Erika Rizki Herdianti¹⁾, Yolanda Helena Simanjuntak¹⁾, Nursyamsyah¹⁾, Rosida Naila Safira¹⁾, Shinta Melina¹⁾, Yogi Wiratomo^{1),*}, Eka Septiani¹⁾

¹⁾Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

*Correspondence: ywiratomo@gmail.com

Abstract: This research aims to improve the understanding of the children of SDIT Al-Muddatsiriyah of mathematical materials with ethnomatematics-based development of storytelling script in the 5th grade. This research is a development research focused on developing a story storytelling script based on people's stories on a two-dimensional comparison material. The development model used in this study is the development model of ADDIE which is: analysis stage (Analysis), design stage (Design), development stage (Development), implementation stage (Implementation), and evaluation stage. (Evaluation). But this study was not implemented due to the time limitation of the study and only conducted a small-scale trial on 5 students of V SD class. Data collection techniques use interviews, observations, and documentation. The data analysis techniques used are quantitative descriptive and qualitative. The results of the study showed that Storytelling scripts through the validation test of the experts – the mathematicians presented 98% and the presenting language experts 100% – then the storytelling script was said to be useful.

Keywords: Development of Storytelling Script, ADDIE Model, Ethnomatematics, Scale and Comparison

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak SDIT Al-Muddatsiriyah terhadap materi matematika dengan berbasis etnomatematika yaitu pengembangan naskah *storytelling* pada kelas 5. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang difokuskan untuk mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat timun mas pada materi perbandingan dua besaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu: tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tetapi pada penelitian ini tidak dilakukan tahap implementasi karena keterbatasan waktu penelitian dan hanya dilakukan uji coba skala kecil kepada 5 orang siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa naskah *Storytelling* melalui uji validasi para ahli yaitu ahli matematika persentasenya 98% dan ahli bahasa persentasenya 100% maka naskah *storytelling* dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Naskah *Storytelling*, Model ADDIE, Etnomatematika, Besaran dan Perbandingan

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memegang peran penting dalam pendidikan (Siswondo & Agustina, 2021:34). Matematika diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan lain. Oleh karena itu, matematika perlu dipelajari sejak dini. Tetapi, matematika merupakan pelajaran yang paling disegani dan ditakuti oleh siswa. Siswa beranggapan bahwa belajar matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dipahami dan dimengerti. Hal tersebut dikarenakan matematika mempelajari simbol-simbol tidak bermakna dan telah terbukti kebenarannya (Tarigan et al., 2021:19).

Matematika juga tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari seperti perdagangan, ekonomi, dan teknologi. Senada dengan itu, Andayani & Amir (2019:147) mengemukakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang diajarkan di sekolah dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya dimulai dari masalah-masalah kontekstual atau realistik kehidupan, dekat dengan alam pikiran siswa, dan relevan dengan kehidupan bermasyarakat. Masalah-masalah tersebut dapat bersumber dari budaya yang lahir dan berkembang pada suatu daerah/tempat.

Secara umum tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, dan kritis. Juga mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Andayani & Amir, 2019:148). Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana,

operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Tujuan pembelajaran tersebut tidak dapat dicapai tanpa campur tangan guru.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran perlu mengembangkan potensinya (Komariah et al., 2018:44). Pada proses pembelajaran, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru. Pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran sangat bergantung dari bagaimana guru membawakan materi dan menciptakan keadaan dan situasi menyenangkan dalam pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterapkan pada siswa SD/MI adalah metode *storytelling*. *Storytelling* merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi, pesan, ataupun dongeng secara lisan kepada orang lain, baik dengan alat ataupun tidak, untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan (Rusiyono & Apriani, 2020:15). *Storytelling* juga merupakan salah satu cara untuk menceritakan suatu kisah, dialog, ataupun kejadian. *Storytelling* bergantung pada pembawa informasi, hal ini terkait dengan intonasi, pembawaan, dan properti yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pendengar. Metode ini dinilai cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya pada tingkat pemula atau anak-anak (Khairil et al., 2020:54). Dalam pembelajaran matematika SD, *story Telling* jarang sekali dilakukan oleh guru sebagai salah satu metode dalam pembelajaran, guru lebih senang untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk penjelasan rumus dan contoh soal atau menggunakan benda kongkrit dalam pembelajaran matematika, sehingga *story telling* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika serta dapat menumbuhkan kecintaan terhadap cerita rakyat serta meningkatkan daya imajinasi dan kreasi siswa.

Naskah juga diartikan sebagai suatu hasil pemikiran, gagasan, maupun catatan peristiwa dalam kebudayaan yang mampu memberikan informasi secara luas dan mendalam (Pawestri et al., 2018:201). Melalui naskah yang dibuat pada suatu masa, generasi berikutnya dapat mengetahui peristiwa yang terjadi pada masa itu khususnya peristiwa yang terkait dengan kebudayaan. Oleh karena itu, suatu peristiwa kebudayaan dapat diceritakan dan dituangkan dalam bentuk naskah untuk menjaga kelestariannya.

Sedangkan etnomatematika merupakan keterkaitan antara matematika dan budaya. Melalui budaya, matematika yang abstrak dapat direalisasikan sehingga penyampaian materi matematika menjadi lebih sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi matematika juga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Fajriyah, 2018:115).

Salah satu produk kebudayaan masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan cerita yang hidup dikalangan rakyat, diketahui keberadaannya oleh sebagian besar rakyat di daerah tersebut, dan diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita tersebut hidup secara alami dan diceritakan dari mulut ke mulut tanpa ada dokumentasi. Oleh karena itu, cerita rakyat semakin lama semakin dilupakan dan tidak terjaga keasliannya (Rahayu et al., 2022:36). Hal ini merupakan urgensi dalam kebudayaan, sudah menjadi tanggung jawab generasi muda untuk terus melestarikan warisan budaya Indonesia agar keberadaannya tetap terjaga.

Dari hasil wawancara singkat dengan siswa kelas V SD, diketahui bahwa pembelajaran matematika saat ini hanya menjelaskan rumus dan proses pengerjaannya saja. Sehingga proses pembelajaran matematika cenderung membosankan. Media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa *powerpoint*. Menurut guru kelas V SD diperlukan sebuah inovasi dalam cara penyampaian materi supaya proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Sehingga motivasi dan minat belajar siswa juga meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa kelas V adalah metode bercerita atau *storytelling*. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat. Selain bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan cerita ringan yang beredar dalam masyarakat, siswa juga belajar tentang cerita rakyat, sehingga cerita rakyat dapat dilestarikan dan tetap menjaga eksistensinya. Dengan desain pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat fokus pada pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan Naskah *Storytelling*

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Rulyansah & Wardana (2020:1239) mengartikan bahwa pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan suatu produk yang sudah divalidasi untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, metode bercerita atau *storytelling* juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang paling kuat yang ada saat ini. Hal tersebut dikarenakan setiap cerita memiliki kemampuan tersendiri untuk menunjukkan suatu peristiwa atau keanehan yang terjadi baik di masa lampau maupun masa sekarang. *Storytelling* dinilai sebagai bentuk komunikasi yang menarik dan mudah dimengerti sehingga telah banyak digunakan dalam edukasi kepada masyarakat tentang sains. Dalam bidang sains, *storytelling* difokuskan dalam penelitian ilmu saraf dengan fokus pertumbuhan kognitif *neuroscientific* (Suzuki et al., 2018).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *storytelling* merupakan salah satu bentuk komunikasi sederhana, mudah dimengerti dan efektif untuk pertumbuhan saraf otak, yang baik diterapkan pada siswa SD/MI kelas V dimana pada usia tersebut siswa sedang mengalami pertumbuhan. Oleh karena itu, pengembangan naskah *storytelling* diperlukan sebagai penunjang dilaksanakannya metode *storytelling* dalam pembelajaran.

Cerita Rakyat Timun Mas

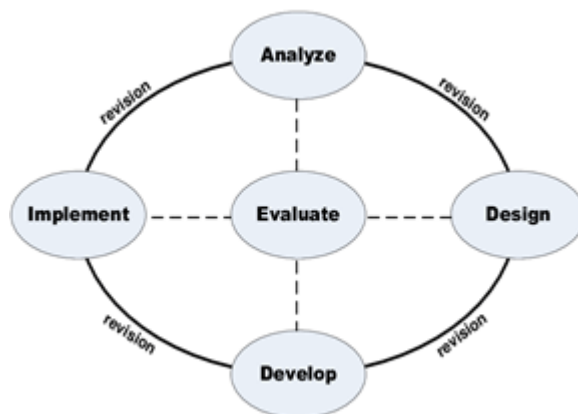
Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat secara turun temurun dan disampaikan secara lisan (Dewi Tasliyaton, 2015). Cerita rakyat termasuk cerita dongeng daerah, karena menyuguhkan cerita yang berbeda-beda dari setiap daerah. Salah satu cerita rakyat yang cukup terkenal dikalangan masyarakat adalah cerita rakyat Timun Mas. Cerita rakyat Timun Mas adalah cerita rakyat yang berasal dari provinsi Jawa Tengah dan menyajikan kisah seorang gadis pemberani yang melarikan diri dari raksasa hijau yang ingin menangkap dan memakannya. Cerita rakyat Timun Mas sudah banyak disajikan dalam bentuk bacaan dan film animasi. Salah satu cerita Timun Mas disajikan dalam bentuk kumpulan cerita rakyat yang berjudul "Timun Mas dan Raksasa" yang disusun oleh Rahimsyah (Lestari & Isnaini, 2018).

Perbandingan Dua Besaran

Perbandingan dua besaran merupakan salah satu materi matematika untuk tingkat kelas V SD. Pembelajaran materi ini bertujuan agar siswa dapat membaca tanda waktu, menjelaskan satuan debit, dapat menuliskan dan menjelaskan hubungan antara kecepatan, jarak, dan waktu. Satuan debit dilambangkan dengan $m^3/detik$. Detik merupakan satuan waktu, sedangkan m^3 merupakan satuan volume. Selain itu, materi ini membahas mengenai hubungan antara jarak dan kecepatan, dimana jarak digunakan untuk menyatakan panjang suatu perjalanan atau tempat dan kecepatan diartikan sebagai jarak tempuh dalam satuan waktu tertentu (Setyaningsih, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang difokuskan untuk mengembangkan naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat timun mas pada materi perbandingan dua besaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Metode ini digunakan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2020:396). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tetapi pada penelitian ini tidak dilakukan tahap implementasi karena keterbatasan waktu penelitian.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan dan wawancara singkat. Kemudian dilakukan pengembangan produk awal sesuai hasil analisis kebutuhan tersebut. Uji coba produk dilakukan dengan uji validitas materi dan validitas bahasa. Validitas materi dilakukan oleh ahli materi yaitu dua orang guru SDIT Al-Muddatsiriyah dan satu orang dosen Universitas Indraprasta PGRI. Sedangkan validitas bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu dua orang guru SDIT Al-Muddatsiriyah dan satu orang dosen Universitas Indraprasta PGRI.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif, dimana setelah data diperoleh, selanjutnya menganalisis data tersebut dengan disajikan dalam bentuk tabel, kemudian diinterpretasikan dengan cara perhitungan persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat sebagai penjelasannya. Stasistik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model yang digunakan dalam pengembangan naskah *storytelling* cerita ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut penjabaran tahapan dalam pengembangan naskah *storytelling* pada model ADDIE.

Analysis (Analisis)

Berdasarkan wawancara singkat dengan guru SDIT Al-Muddatsiriyah, metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode ceramah, metode ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena tidak memerlukan proses yang sulit dalam mempersiapkannya. Sedangkan media yang digunakan untuk menyampaikan materi adalah *power point*. Penggunaan metode dan media ini, menyebabkan siswa seringkali bosan saat pembelajaran matematika berlangsung. Dengan demikian, peneliti mengembangkan metode pembelajaran *storytelling* untuk memudahkan siswa dalam memahami matematika dan meningkatkan minat belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Design (Desain)

Metode *storytelling* ini dikembangkan dengan tujuan menarik minat, fokus, dan semangat siswa dalam belajar matematika. Dengan metode *storytelling*, siswa tidak hanya melihat tulisan dan angka tetapi memfokuskan pendengarannya terhadap materi yang disampaikan. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa ialah materi perbandingan dua besaran yang diambil dari berbagai sumber seperti buku paket dan internet.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah membuat naskah *storytelling* berupa naskah cerita rakyat timun mas yang dikaitkan dengan materi perbandingan dua besaran kelas 5 SD. Proses pembuatan ini meliputi penambahan narasi dan dialog dengan materi perbandingan. Materi yang telah dikaitkan tentunya sudah disesuaikan dengan silabus matematika kelas 5 SD, kompetensi dasar, kompetensi inti, serta tujuan pembelajaran yang berasal dari buku paket kelas 5 SD dan pencarian internet. Setelah mempersiapkan materi, peneliti memulai proses pembuatan naskah cerita rakyat timun mas dengan pembuatan storyboard yang akan dinilai oleh para ahli untuk mendapatkan validasi. Berikut hasil dialog yang telah dikaitkan dengan materi matematika

Tabel 1. Naskah *Storytelling* yang dihasilkan

Judul	Timun Mas, Yuk Belajar Matematika Perbandingan Dua Besaran
Jumlah scene	37 scene
Contoh scene	Hutan – Siang Hari Jika tinggi Mbok Sarni adalah 4 Kayu Bakar dan tinggi Buto Ijo 10 kayu bakar, maka jumlah tinggi Mbok Sarni dan Buto Ijo adalah $4+10=14$ kayu bakar. Maka, perbandingan tinggi Buto Ijo terhadap tinggi Mbok Sarni dan Buto Ijo adalah perbandingan tinggi Buto Ijo terhadap total tinggi Mbok Sarni dan Buto Ijo, yaitu 10:14. Dapat disederhanakan menjadi 5:7. Jadi, perbandingan adalah proses membandingkan nilai/besaran dari dua hal atau lebih yang sejenis dan dinyatakan dalam bentuk yang paling kecil (sederhana). Perbandingan disimbolkan dengan a:b Mbok Sarni : "Ooh jadi tinggi Buto Ijo 5:2 lebih besar daripada tinggiku." : "Hai wanita tua, hari ini aku sangat lapar, beritahu aku dimana anakmu! Aku ingin menyantapnya HO HO HO" : "Ampun Buto Ijo, saya hidup sebatangkara dan saya juga tidak memiliki seorang anak. Tolong jangan sakiti saya"(ujar Mbok Sarni hingga meneteskan air mata)

Pada uji validasi, peneliti melakukan validasi materi dan bahasa kepada para validator yang ahli dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan untuk menganalisis kekurangan serta layak atau tidaknya naskah tersebut digunakan. Validator materi dalam penelitian ini yaitu dua orang guru SDIT Al-Muddatsiriyah dan satu dosen Universitas Indraprasta PGRI. Selanjutnya, validator bahas dalam penelitian ini yaitu satu guru SDIT Al-Muddatsiriyah dan satu dosen Universitas Indraprasta PGRI. Angket yang digunakan adalah dengan menggunakan skala rating scale dengan kriteria 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = sedang, 2 = tidak baik, 1 = sangat tidak baik. Menurut Iftiana (Yamasari, 2010:4), untuk menghitung skor persentase dari tiap pertanyaan, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

RS = Persentase respon dengan kriteria tertentu

f = Jumlah nilai tiap sub variabel

n = Jumlah skor maksimum

Dari presentase yang telah diperoleh, ditranformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif, dikatakan valid jika berada pada kualitas sangat baik, baik atau sedang

Tabel 2. Kirterial Penilaian Validasi Ahli

Interval	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Sedang
21 % 40 %	Buruk
0 % - 20 %	Sangat Buruk

Berikut hasil penilaian ahli yang merupakan validasi oleh guru dan dosen ditunjukkan pada tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli

	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
Ahli Materi (Matematika)	100%	100%	95%	98%
Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)	100%	100%	-	100%
Rata-Rata				98%

Dari hasil validasi oleh 3 validator didapat bahwa persentasi penilaian rata rata validator dengan nilai 98 % berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat baik

Pembahasan

Penelitian ini merupakan rancang bangun yang mengembangkan metode *storytelling* berbasis etnomatematika yaitu naskah *storytelling* cerita rakyat timun mas. Naskah *storytelling* berbasis etnomatematika yang dikembangkan peneliti merupakan rancang bangun menggunakan model pembelajaran ADDIE sampai dengan tahap Development untuk menarik minat, fokus, dan semangat siswa dalam pembelajaran matematika. Naskah cerita rakyat pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan naskah cerita pada umumnya, naskah cerita yang dibuat peneliti yaitu cerita rakyat timun mas yang dikembangkan dengan memasukkan materi perbandingan dua besaran. Materi tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, serta tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulya & Rofian (2019) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Media *Story Telling* Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar" penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *storytelling* berbasis montase sederhana pada siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak dan sangat baik untuk dijadikan sebagai bahan ajar pendamping. Hal ini dibuktikan dengan penilaian validator yakni dosen dengan persentase sebesar 92,46%. Metode *storytelling* berbasis montase sederhana ini juga telah diujikan kepada siswa di tiga sekolah dasar Mranggen dengan rata-rata persentase sebesar 89,74%.

Naskah *storytelling* dalam penelitian ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari naskah *storytelling* berbasis etnomatematika yakni siswa tidak hanya melihat tulisan dan angka saja tetapi juga dapat melatih daya tangkap dan konsentrasi anak. Penggunaan naskah *storytelling* bisa dilakukan lebih dari satu orang, guru dapat meminta rekan sejawat ataupun siswa untuk melakukan adegan-adegan di dalam naskah. Sehingga siswa dapat menangkap dengan jelas maksud dari cerita dan materi yang disampaikan.

Diantara kelebihan yang telah diuraikan, peneliti menyadari produk yang telah dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan, yaitu naskah *storytelling* tidak dibuat dalam bentuk cetak, sehingga siswa tidak dapat membaca kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru. Karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, pengembangan produk hanya dilakukan sampai tahap evaluasi produk dan belum dilakukan uji coba ke lapangan. Diharapkan penelitian selanjutnya dilakukan implementasi ataupun uji keefektifan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk tersebut

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDIT Al-Muddatsiriyah di kelas V didapatkan bahwa guru-guru masih menggunakan metode ceramah sebagai kegiatan belajar mengajar. Hasil penilaian yang dilakukan oleh validator yaitu dosen Universitas Indraprasta PGRI dan guru SDIT Al-Muddatsiriyah memperoleh persentase 98%. Dengan

tingginya angka persentase yang telah diperoleh, maka menunjukkan bahwa naskah *storytelling* berbasis cerita rakyat timun mas layak digunakan.

Pengembangan naskah *storytelling* dalam penelitian ini memiliki kelebihan. Kelebihan dari naskah *storytelling* berbasis etnomatematika yakni siswa tidak hanya melihat tulisan dan angka saja tetapi juga dapat melatih daya tangkap dan konsentrasi anak. Penggunaan naskah *storytelling* bisa dilakukan lebih dari satu orang, guru dapat meminta rekan sejawat ataupun siswa untuk melakukan adegan-adegan di dalam naskah. Sehingga siswa dapat menangkap dengan jelas maksud dari cerita dan materi yang disampaikan.

Penerapan metode ini membuat siswa semakin semangat dalam mempelajari materi matematika bukan hanya memahami materi saja tetapi dapat meningkatkan kemampuan literasi. Dikarenakan para siswa sekolah dasar cenderung cepat bosan dengan metode yang lama maka dapat disimpulkan penelitian dengan pengembangan naskah *storytelling* ini dapat menjadi salah satu referensi bagi sekolah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penelitian ini, terutama kepada pihak SDIT Al-Muddatsiriyah, dan para pendidik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam pengembangan naskah *storytelling* yang dapat menjadi refrensi dalam kegiatan belajar mengajar.

REFERENSI

- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4279>
- Fajriyah, E. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119.
- Khairil, Siregar, fatimah sari, & Suprayetno, E. (2020). Budaya Literasi Anak Melalui Cerita Rakyat Sumatera Utara di kampung Nelayan Seberang. *Prodikmas : Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 52–60.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Arif, H. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 4(1), 43–52.
- Lestari, D., & Isnaini, H. (2018). Representasi Nilai-Nilai Karakter Pada Tokoh Ibu Dalam Cerita Rakyat “Timun Mas.” *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi*, 1(6), 911–918.
- Pawestri, W., Darsa, U. A., & S, E. S. N. (2018). Kritik Naskah (Kodikologi) Atas Naskah Sejarah Ragasela. 9(2), 281–330.
- Rahayu, imaniah kususma, Rejo, U., & Kharisma, giri indra. (2022). Revitalisasi Cerita Rakyat Masyarakat Timor sebagai Penguatan Nilai Pendidikan Karakter pada Era Tatanan Kehidupan Baru. *Jurnal Sastra Indonesia*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.51457>
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.539>
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode *Storytelling* Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 11–19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Setyaningsih, R. (2017). *Matematika Untuk SD/MI Kelas V* (A. C. Laksamana, R. O. Arianto, N. Muharmah, A. Chorida, & K. Kristyani (eds.)). Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Bandung : Alfabeta.
- Suzuki, W. A., Feliú-Mójer, M. I., Hasson, U., Yehuda, R., & Zarate, J. M. (2018). Dialogues: The science and power of *storytelling*. *Journal of Neuroscience*, 38(44), 9468–9470. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1942-18.2018>
- Tarigan, R., Sinaga, W., Parhusip, bung H., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Sepren : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 17–22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.508>
- Ulya, H., & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 140. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.12166>