

Pengembangan RPP Model Pembelajaran *PAKIM* Berbasis Budaya Karo “Nganting Manuk”

Nuraini Sri Bina¹, Dian Armanto², Waminton Rajagukguk³

¹Student of Mathematics Education Doctoral Program, Medan State University, Indonesia

^{2,3}Lecturer of Mathematics Education Doctoral Program, Medan State University, Indonesia

rainribi2701@gmail.com¹, dianarmanto@unimed.ac.id², warajagukguk@unimed.ac.id³

Keywords:

Budaya Karo;
Nganting Manuk;
PAKIM;
RPP.

Abstract: *The lesson plan (RPP) is a document detailing the concrete steps to be taken to carry out the learning process. The learning implementation plan explains the learning objectives, the teaching strategies to be used, the resources needed, as well as the scheduling and evaluation of learning. This plan provides guidance to educators on how to organize and manage learning effectively, and ensure that learning objectives are achieved. The purpose of this research is to develop lesson plans documents that are relevant to the Karo Culture-based *PAKIM* learning model, namely "Nganting Manuk". The method used is development research with a 4D model. The result of the development research is that a valid learning implementation plan document is obtained.*

Kata Kunci:

Karo Culture;
Nganting Manuk;
PAKIM;
RPP.

Abstrak: Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah dokumen yang merinci langkah-langkah konkret yang akan diambil untuk melaksanakan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran menjelaskan tujuan pembelajaran, strategi pengajaran yang akan digunakan, sumber daya yang diperlukan, serta penjadwalan dan evaluasi pembelajaran. Rencana ini memberikan panduan bagi pengajar tentang bagaimana mengorganisir dan mengelola pembelajaran secara efektif, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dokumen RPP yang relevan dengan model pembelajaran *PAKIM* berbasis Budaya Karo yaitu “Nganting Manuk”. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model 4D. Hasil dari penelitian pengembangan adalah diperoleh dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran yang valid.

Article History:

Received : 06-07-2023

Online : 16-08-2023



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



◆

A. LATAR BELAKANG

Setiap anak memiliki hak yang sama dalam mendapatkan Pendidikan. Hal ini tertuang pada Undang-Undang Dasar 45, pasal 31 ayat 1 (Utaminingsih et al., 2018). Sehingga meskipun berbeda-beda suku, ras dan agama setiap anak memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh Pendidikan yang baik dan layak. Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing pemerintah secara berkala mengevaluasi kurikulum di Indonesia. Kurikulum mengalami revolusi dari Kurikulum KTSP, Kurikulum 2013 hingga saat ini Kurikulum Merdeka. Pendekatan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menjauhkan diri dari pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan fokus pada memberdayakan siswa untuk mengambil kendali atas pembelajaran mereka. Ini memberikan pengalaman pendidikan yang lebih fleksibel dan personal, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan

kompetensi yang diperlukan untuk berkembang di abad ke-21. Kurikulum Merdeka belajar memiliki empat prinsip yang telah diubah menjadi arahan kebijakan baru, yaitu (Maulinda, 2022):

- a. Penggantian USBN menjadi ujian asesmen: Prinsip ini mengubah USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional) menjadi ujian asesmen. Hal ini dilakukan untuk menilai kompetensi siswa melalui tes tertulis atau menggunakan penilaian lain yang lebih komprehensif, seperti penugasan.
- b. Perubahan UN menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter: Prinsip ini mengubah UN (Ujian Nasional) menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong guru dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tes seleksi siswa ke jenjang selanjutnya tidak lagi dapat dijadikan acuan secara dasar. Asesmen kompetensi minimum digunakan untuk menilai literasi, numerasi, dan karakter siswa.
- c. Fleksibilitas dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran): Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, di mana RPP mengikuti format yang umum, Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk secara bebas memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP. Namun, terdapat tiga komponen inti yang harus diperhatikan dalam pembuatan RPP, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. RPP saat ini juga dikenal dengan sebutan modul ajar.

Dengan demikian, Kurikulum Merdeka belajar menghadirkan perubahan dalam pendekatan evaluasi dan pembelajaran yang lebih komprehensif serta memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang RPP. Berdasarkan prinsip fleksibilitas dalam RPP kemudian dikaitkan dengan penekanan pada Kurikulum ini yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, berpikir kritis, kreativitas, dan pengembangan keterampilan hidup maka perlu dikembangkan RPP berbasis Budaya. Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 bahwa penting mengembangkan Pendidikan Karakter yang mencakup nilai-nilai budaya dalam proses Pendidikan. Dengan dilibatkannya pembelajaran yang berbasis Budaya berarti peserta didik diberi kesempatan belajar untuk memperoleh pengalaman belajar nyata di masyarakat yang berkaitan dengan nilai-nilai luhur yang berkembang di masyarakat (Ghufron, 2017). Kemudian, dapat mencegah masuknya budaya asing yang sedikit demi sedikit menggerus budaya lokal (Narimo & Novitasari, 2017). Akan tetapi, kenyataannya kegiatan pembelajaran berbasis Budaya belum banyak dikemas secara menarik misalnya dalam RPP (Pamungkas et al., 2016). Kemudian, ketersediaan referensi yang membahas pengelolaan pembelajaran berbasis budaya lokal masih terbatas (Narimo & Novitasari, 2017).

Dalam menyusun RPP, perlu model pembelajaran yang dijadikan acuan. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum beragam (T Heru Nurgiansah, 2022). Akibatnya, pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik tidak lengkap dan tidak mencakup nilai-nilai moral yang berlaku dalam masyarakat (Ghufron, 2017). Model pembelajaran *PAKIM* adalah model pembelajaran yang terdiri dari pasif, aktif, konstruktif, interaktif dan menyimpulkan. Model pembelajaran *PAKIM* sudah berbasis Budaya. Setiap sintaks dalam model pembelajaran *PAKIM* sudah terintegrasi dengan kegiatan adat "Nganting Manuk" pada Budaya Karo. Model pembelajaran *PAKIM* Budaya Karo merupakan model pembelajaran baru yang ditemukan sebagai perpaduan dari model pembelajaran *ICAP* dengan upacara adat Karo yaitu "Nganting Manuk" (Bina et al., 2022). *Nganting Manuk* merupakan upacara adat Karo setelah acara *maba belo selambar* sebelum pesta pernikahan dilakukan (Prinst, 2017). *Nganting Manuk* bertujuan untuk memusyawarahkan bagaimana pesta pernikahan yang akan dilakukan, berapa mahar dan

gantang tumba. Langkah-langkah yang dilakukan pada upacara adat ini dimulai dengan pembukaan oleh *anak beru*, berupa kata sambutan dan menjelaskan *run down* dari acara tersebut. Kemudian kegiatan inti, berupa musyawarah untuk mufakat dengan membentuk kelompok *kalimbubu*, *senina*, *anak beru* dan *sembuyak*. Terakhir adalah kegiatan penutup yaitu makan bersama. Tata cara upacara adat ini diadopsi menjadi sebuah model pembelajaran *PAKIM Budaya Karo (PAKIM-BK)*. Berdasarkan pemaparan diatas maka perlu dikembangkan RPP model pembelajaran *PAKIM* berbasis Budaya Karo. RPP ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menghasilkan kesan yang tahan lama serta meninggalkan kesan yang mendalam pada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, digunakan desain pengembangan 4D (four D-Models) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (Utaminingsih et al., 2018). Desain ini melibatkan empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan diseminasi (*dissemination*) kemudian pada penelitian ini dimodifikasi hanya sampai tahap pengembangan. Tahap pendefinisian (*define*) melibatkan analisis peserta, analisis kurikulum, analisis materi, dan spesifikasi tujuan. Melalui analisis kurikulum dan materi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis *PAKIM-BK* akan dikembangkan untuk siswa-siswi Sekolah Menengah Atas di kelas satu. Tema yang akan dikembangkan berfokus pada Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). Kompetensi dasar yang akan ditekankan adalah KD 3.3, yang mencakup kemampuan menyusun SPLTV dari masalah kontekstual, serta KD 4.3, yang melibatkan kemampuan menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV.

Tahap perancangan (*design*) melibatkan perancangan awal RPP, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa-siswi Kelas X SMA Negeri 1 Kabanjahe. Pada tahap ini, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan dalam RPP dipilih, dan selanjutnya ditetapkan tujuan, indikator, langkah-langkah pembelajaran, penilaian, dan komponen lain dari RPP yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa-siswi SMA Kelas X dan berbasis pada *PAKIM-BK*. Hasil dari tahap ini adalah Draft I RPP.

Tahap pengembangan (*develop*) melibatkan uji coba oleh ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba oleh ahli, RPP yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli pembelajaran matematika. Uji coba lapangan dilakukan di SMA Negeri 1 Kabanjahe, khususnya di kelas X. Tahap uji coba lapangan dilakukan menggunakan Draft II perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli. Evaluasi terhadap pelaksanaan tahapan pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat yang telah menjalani pelatihan khusus untuk memastikan bahwa mereka dapat menggunakan lembar pengamatan dengan benar dan tepat. Pelaksanaan pembelajaran dinilai oleh seorang pengamat, dan nilai-nilai yang diberikan dianalisis untuk menentukan hasil penilaian yang telah dilakukan. Analisis ini melibatkan perhitungan rata-rata skor yang diberikan oleh pengamat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti melakukan analisis terhadap siswa. Selanjutnya, peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian merumuskan indikator pembelajaran. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum dan sifat materi pelajaran. Pengembangan RPP dilakukan dengan menetapkan KI dan KD, kemudian merinci indikator pembelajaran. Selanjutnya,

ditetapkan tujuan pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, memilih pendekatan, model, dan metode yang akan digunakan, serta menentukan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. RPP Matematika untuk SMA ini dikembangkan berdasarkan model pembelajaran PAKIM-BK dan dirancang untuk mengakomodasi siswa kelas X. Tahapan model *PAKIM-BK* yang digunakan meliputi pemahaman awal tentang budaya dan konsep pembelajaran yang akan berlangsung (*pasif*), mengorganisir siswa untuk belajar mandiri dengan bantuan media pembelajaran (*aktif*), merancang siswa untuk membangun pengetahuan sendiri (*konstruktif*), berinteraksi dalam kelompok (*interaktif*), menyimpulkan bersama kelompok dan menyimpulkan bersama guru (*menyimpulkan*). Pada tahap ini, dihasilkan Draft I RPP. Tahap selanjutnya melibatkan uji coba oleh ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba oleh ahli, RPP yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli. Berikut adalah hasil dari rancangan RPP yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *PAKIM* berbasis Budaya Karo serta rekapitulasi hasil validasi dari validator:

1. Hasil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)-1

Sekolah/Program : SMA-IPA
Mata Pelajaran : Matematika Waib
Kelas/Semester : X/ Genap
Materi Pokok : Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan (4 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingim tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menyusun sistem persamaan linear tiga variabel dari masalah kontekstual	3.3.1. Menjelaskan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel 3.3.2. Menentukan model dari masalah konteks yang berkaitan dengan sistem persamaan linear 3.3.3. Menganalisis sistem persamaan linear tiga variabel dari masalah kontekstual.

Gambar 1. Contoh Halaman Awal RPP

F. Media Pembelajaran

- Webtoon
- WhatsApp Group
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

G. Sumber Belajar

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia (2017). *Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran (Pertemuan Pertama (2 x 45 Menit))

No	Kegiatan Pembuka		Metode	Waktu (Menit)
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa		
	APERSEPSI <i>Persiapan suasana kelas, materi dan aktifitas-intaks model PAKIM Budaya Karo (Mode Baru)</i>			15
1	Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran	Menjawab salam guru Menanyakan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa memuat ajaran agama dan kepercayaan masing-masing	Ceramah Tanya jawab	5
2	Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui bertanya pada sekretaris kelas	Sekretaris kelas memberikan data tentang kehadiran siswa untuk mengecek sikap disiplin siswa sebelum mengikuti pembelajaran		
3	Menanyakan kesiapan siswa yang bermakna penguatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (di dalamnya bermakna sebagai aturan awal sebelum memulai kegiatan) agar seluruh keluarga dan tamu yang hadir semangat.	Siswa bersama-sama menjawab kesiapan yang ditanyakan dengan penuh semangat (di dalamnya terkandung aturan awal kegiatan <i>manak</i>) yang bermakna penguatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.		
4	Menyampaikan secara lisan tujuan yang akan dicapai siswa melalui pembelajaran materi	Mendengarkan dan mengamati tujuan yang akan dicapai siswa melalui pembelajaran materi	Ceramah	3

Gambar 2. Contoh Langkah-langkah Pembelajaran Pada RPP

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
1. Teknik Penilaian
a. Sikap
Penilaian Observasi
 Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap:

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	BJ	JT	DS			
1	Dewi (Giat)	75	75	50	75	275	68,75	C
2	---	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan:
 BS = Berkeya Sama
 BJ = Jujur
 JT = Tanggung Jawab
 DS = Disiplin

Contoh:
 1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 100 = Sangat Baik
 75 = Baik
 50 = Cukup
 25 = Kurang
 2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100 x 4 = 400
 3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = 275 : 4 = 68,75
 4. Kode nilai / predikat:
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Penilaian Diri
 Sering dengan begitunya para pembelajar dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Berikut contoh format penilaiannya diadaptasi oleh guru setelah diadahi. Berikut Contoh format penilaian:

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengemukakan ide/gagasan.	50				
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota memperhatikan kesempatan untuk berbicara.		50	250	62,50	C
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	---	100				

Contoh:
 1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (250 : 400) x 100 = 62,50
 4. Kode nilai / predikat:
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Penilaian Teman Sebaya
 Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian besarnya guru telah menjelaskan maknanya dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya:

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Men menemani pendapat teman.	100				
2	Membarkan solusi terhadap permasalahan.	100		450	90,00	SB
3	Memaklumkan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			

Contoh:
 1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 3 x 100 = 300
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 300) x 100 = 90,00
 4. Kode nilai / predikat:
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Penilaian Jurnal
b. Pengetahuan
Terdiri Terdiri
 - Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan
 Praktek Menitip atau Daling
Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75			
1	Intonasi						
2	Padaikan						
3	Kelancaran						
4	Ekspresi						
5	Pengucapan						
6	Gestur						

Pengisian
 Tugan Rumah
 a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik.
 b. Peserta didik membuat tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik.
 c. Peserta didik menyampaikan jawaban dan tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan
Penilaian Unjuk Kerja
 Contoh instrumen penilaian untuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

No	Marah saat diberi kritik	100	50		
3	---				

Gambar 3. Contoh Penilaian Pada RPP

Hasil validasi terhadap RPP yang dilakukan oleh lima orang validator dirangkum pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Table 1. Rekapitulasi Hasil Validasi RPP

No	Komponen RPP	Rata-rata	Hasil
1	Rumusan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	3,54	Cukup Valid
2	Isi yang disajikan	4	Valid
3	Penggunaan Bahasa	4,46	Valid
4	Alokasi Waktu Pembelajaran	4,2	Valid
5	Pelaksanaan Model PAKIM	4,1	Valid
6	Kegiatan penutup	4,4	Valid

Table 2. Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Komponen	Nilai	Hasil
1	Sintaks	3,53	Baik
2	Sistem Sosial	3,76	Baik
3	Prinsip Reaksi Pengelolaan	3,87	Baik

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli serta analisis lembar keterlaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Matematika berbasis PAKIM-BK untuk siswa kelas X layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis ahli menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,11 untuk setiap komponen, yang masuk dalam kategori valid. Untuk analisis keterlaksanaan pembelajaran pada ujicoba lapangan I memperoleh nilai 3,72, masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, secara keseluruhan RPP Matematika berbasis PAKIM-BK untuk siswa kelas X layak digunakan dalam pembelajaran.

Dalam menyusun RPP untuk siswa kelas X pada materi SPLTV, perlu memperhatikan berbagai hal karena kemampuan siswa dalam memahami setiap materi pembelajaran dapat berbeda-beda. Untuk mengatasi hal ini, RPP berbasis PAKIM-BK dikembangkan dalam proses pembelajaran melekat unsur budaya yang dekat dengan keseharian siswa maka akan menyatukan

persepsi siswa dalam memahami pembelajaran tersebut. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran lebih terfokus dan lebih mudah dipahami oleh siswa karena berpusat pada masalah tertentu yang relevan dengan kehidupan dan budaya siswa. Menurut Mahendra (2017) pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya akan memotivasi siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menarik. Selanjutnya Irawan (2017) dalam penelitiannya menemukan penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengembangkan sikap cinta terhadap kebudayaan lokal. Pendekatan ini juga dapat membantu siswa untuk lebih mengenal, melestarikan, dan menghargai kebudayaan mereka.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Matematika untuk siswa SMA Kelas X berbasis PAKIM layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dari analisis ahli pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,11 (valid). Untuk analisis keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan, memperoleh nilai 3,72, yang masuk dalam kategori baik. Dengan demikian, secara keseluruhan, RPP Matematika berbasis PAKIM Budaya Karo untuk siswa layak digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada promotor saya Bapak Prof. Dian Armanto, M. Pd, M.A, M.Sc, Ph.D dan ko promotor saya Bapak Dr. Waminton Rajagukguk, yang telah banyak membantu dan mengarahkan saya untuk penelitian saya menjadi lebih baik. Kemudian ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kabanjahe dan Bapak Kepala Sekolah SMA N 1 Brastagi yang telah memberikan waktu, kesempatan dan tempat kepada saya untuk dapat melaksanakan penelitian dengan nyaman dan tenang.

REFERENSI

- Bina, N. S., Ramadhani, R., Sihotang, S. F., Nasution, R., Utama, P., Utara, S., Pembelajaran, M., & Matematis, K. (2022). *PENGARUH MODEL ICAP TERHADAP KEMAMPUAN*. 4(2), 195–203.
- Ghufron, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya Yogyakarta Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.12449>
- Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2017). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives*, 1(2), 74–81. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i1.1841>
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Narimo, S., & Novitasari, M. (2017). Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Varidika Kajian Penelitian Pendidikan*, 39–44.
- Pamungkas, J., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2016). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis Budaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 831–839. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12389>
- Prinst, D. (2017). *Adat Karo*. Penerbit Bina Media Perintis.
- T Heru Nurgiansah. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran

Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>

Utaminingsih, R., Rahayu, A., & Andini, D. W. (2018). Pengembangan RPP IPA sekolah dasar berbasis problem-based learning untuk siswa learning disabilities Development of primary school natural science lesson plan based on problem-based learning for learning disabilities students. *INovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 191–202. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>