

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LENTERA DITINJAU DARI KEPRAKTISAN PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA

Mar Athul Wazithah T.¹, Sahid², Usman Mulbar³, Rosidah²
Pendidikan Matematika^{1,2,3,4}, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
^{1,2,3,4}, Universitas Negeri Makassar ^{1,2,3,4}
mar.athul.wazithah@unm.ac.id¹, sahid.ss181015@unm.ac.id²,
u.mulbar@unm.ac.id³, rosidah@unm.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA, yaitu pembelajaran statistika inferensial berbasis etnomatematika dalam skema blended learning, ditinjau dari respons mahasiswa. Kepraktisan merupakan salah satu dari tiga kriteria kualitas produk pembelajaran menurut Nieveen (1999), selain validitas dan keefektifan, yang menunjukkan sejauh mana suatu model pembelajaran dapat dilaksanakan dan diterima oleh penggunaannya dalam kondisi nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 16 mahasiswa peserta mata kuliah Statistika Inferensial. Data dikumpulkan melalui angket respons mahasiswa berskala Likert (1-4) yang terdiri atas 20 pernyataan pada lima aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan alur pembelajaran, keterlaksanaan, keterlibatan mahasiswa, dan kebermanfaatan. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase skor pada setiap aspek dan diinterpretasikan menggunakan kriteria kepraktisan dari Akbar (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek berada pada kategori sangat praktis, dengan persentase tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan (95,31%) dan terendah pada aspek keterlaksanaan (90,23%). Secara keseluruhan, Model Pembelajaran LENTERA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 91,95% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran LENTERA berbasis etnomatematika dalam skema blended learning memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons mahasiswa, terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan.

Kata Kunci: kepraktisan pembelajaran, Model LENTERA, etnomatematika, *blended learning*, respons mahasiswa

A. Pendahuluan

Kualitas suatu model pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (research and development) tidak dapat dinilai hanya dari satu sisi saja. Plomp (2013) menegaskan bahwa suatu intervensi pembelajaran, termasuk model pembelajaran, perlu melalui rangkaian evaluasi formatif untuk memastikan

produk yang dihasilkan benar-benar berkualitas sebelum diimplementasikan secara luas. Nieveen (1999) secara lebih spesifik merumuskan tiga kriteria kualitas produk pembelajaran, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan, yang ketiganya bersifat saling melengkapi dan tidak dapat saling menggantikan. Validitas menunjukkan kesesuaian rancangan produk dengan kajian teoretis terkini (validitas isi) dan konsistensi antarkomponen di dalamnya (validitas konstruk); kepraktisan menunjukkan sejauh mana produk dapat digunakan secara mudah dan diterima oleh pengguna dalam kondisi nyata di lapangan; sedangkan keefektifan menunjukkan sejauh mana produk mampu menghasilkan dampak sesuai tujuan yang diharapkan (Plomp, 2013).

Permasalahan yang kerap dijumpai dalam praktik penelitian pengembangan model pembelajaran di Indonesia adalah kecenderungan untuk memusatkan pelaporan pada kriteria validitas dan keefektifan, sementara kriteria kepraktisan sering kali hanya dilaporkan sebagai pelengkap berupa satu angka skor rata-rata tunggal, tanpa dibedah lebih rinci pada aspek-aspek penyusunnya. Padahal, kepraktisan suatu model pembelajaran sesungguhnya bersifat multidimensi, mencakup berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan, kejelasan alur pelaksanaan, keterlaksanaan sesuai rencana, keterlibatan pengguna, hingga manfaat yang dirasakan (Akbar, 2013). Ketika hanya dilaporkan sebagai skor agregat, informasi mengenai aspek mana yang menjadi kekuatan dan aspek mana yang masih memerlukan perbaikan menjadi tidak terungkap, sehingga rekomendasi perbaikan model pembelajaran ke depan menjadi kurang terarah.

Urgensi untuk mengkaji kepraktisan secara lebih mendalam ini semakin relevan mengingat model-model pembelajaran inovatif, termasuk yang mengintegrasikan konteks budaya lokal dan skema blended learning, semakin banyak dikembangkan dan diusulkan untuk diadopsi secara berkelanjutan di berbagai institusi pendidikan tinggi. Sebelum suatu model direkomendasikan untuk digunakan secara luas atau direplikasi pada mata kuliah maupun program studi lain, bukti kepraktisan yang rinci dan meyakinkan menjadi pertimbangan penting, karena model yang efektif secara akademik namun sulit dilaksanakan atau tidak diterima baik oleh mahasiswa berpotensi gagal diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, kajian kepraktisan yang mendalam bukan sekadar pelengkap

administratif dalam penelitian pengembangan, melainkan bagian penting dari rasionalisasi keberlanjutan suatu inovasi pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu telah melaporkan tingkat kepraktisan produk maupun model pembelajaran matematika, meskipun sebagian besar masih terbatas pada pelaporan skor agregat. Irawan dan Hakim (2021) melaporkan bahwa media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase di atas 90% berdasarkan respons siswa, namun tidak merinci capaian pada tiap aspek penyusun angket yang digunakan. Pratiwi dan Silalahi (2021) melaporkan bahwa media pembelajaran matematika model blended learning berbasis Moodle pada mahasiswa politeknik memperoleh kategori praktis dengan skor rata-rata sekitar 78%, juga dilaporkan sebagai skor tunggal. Demikian pula, Kusuma, Sujadi, dan Slamet (2023) yang mengembangkan model blended learning berbasis etnomatematika melaporkan skor kepraktisan rata-rata sebesar 85% berdasarkan respons siswa dan guru, tanpa pembahasan rinci mengenai aspek mana yang paling menonjol maupun paling lemah dari model yang dikembangkan. Pola pelaporan serupa juga ditemukan pada penelitian pengembangan bahan ajar statistika untuk mahasiswa, misalnya Nu'man (2019) yang melaporkan kepraktisan bahan ajar statistika penelitian pendidikan matematika sebesar 94,76% (kategori sangat praktis), serta Latifah dan Widjajanti (2017) yang mengembangkan bahan ajar statistika dan peluang berorientasi prestasi, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu, namun keduanya tidak membedah kepraktisan pada level aspek secara terpisah.

Pada jenjang pendidikan tinggi, penerapan blended learning pada mata kuliah kuantitatif juga telah banyak dikaji, misalnya oleh Bibi dan Jati (2015) yang mengkaji efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah algoritma dan pemrograman, serta Herlina dan Istikomah (2019) yang mengembangkan buku ajar statistika pendidikan berbasis kebutuhan mahasiswa. Kajian yang lebih baru oleh Novilia, Rinaldi, dan Andriani (2022) menunjukkan bahwa blended learning dengan pendekatan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) berbantuan e-learning berdampak signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah

matematis siswa, sementara Jemakmun (2022) menemukan bahwa penerapan blended learning dengan penilaian formatif dan sumatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa baik pada kemampuan awal tinggi maupun rendah. Namun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya berfokus pada mata kuliah non-statistika atau tidak secara eksplisit mengintegrasikan konteks kearifan lokal sebagai sumber konten pembelajaran, sehingga posisi penelitian ini tetap relevan untuk mengisi kekhususan konteks etnomatematika pada mata kuliah statistika inferensial di perguruan tinggi.

Dari sisi konten pembelajaran, penelitian ini mengintegrasikan etnomatematika, yaitu praktik matematis yang berkembang dalam suatu kelompok budaya tertentu dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber konteks pembelajaran yang bermakna (D'Ambrosio, 1985). Kajian literatur sistematis terbaru oleh Amilia, Prihaswati, dan Aziz (2025) menunjukkan bahwa penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika di Indonesia terus berkembang pesat dalam satu dekade terakhir, namun mayoritas masih berfokus pada eksplorasi konsep matematis dalam artefak budaya (motif batik, permainan tradisional, arsitektur) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sementara penerapannya pada jenjang pendidikan tinggi dan pada mata kuliah statistika masih tergolong minim. Konteks kearifan lokal Sulawesi Selatan, seperti budidaya rumput laut, hasil tangkapan nelayan, aktivitas UMKM, dan pertanian kakao, digunakan sebagai konteks otentik dalam pembelajaran statistika inferensial. Sarwoedi, Marinka, Febriani, dan Wirne (2018) menunjukkan bahwa integrasi etnomatematika dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa karena mendekatkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari, sementara Fairuz, Fajriah, dan Danaryanti (2020) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis etnomatematika dapat dikembangkan secara sistematis mengikuti kaidah penelitian pengembangan. Dari sisi skema pembelajaran, blended learning yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan daring secara terpadu (Garrison & Vaughan, 2008) dipilih karena memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mengatur ritme belajarnya sendiri pada fase asinkron, sebelum berdiskusi secara kolaboratif pada fase tatap muka.

Berdasarkan uraian di atas, tampak sebuah pola yang konsisten: baik penelitian tentang media pembelajaran matematika (Irawan & Hakim, 2021), model blended learning berbasis etnomatematika (Kusuma, Sujadi, & Slamet, 2023), maupun bahan ajar statistika untuk mahasiswa (Nu'man, 2019; Latifah & Widjajanti, 2017), seluruhnya melaporkan kepraktisan sebagai satu angka skor rata-rata tunggal. Tidak satu pun dari penelitian tersebut membedah capaian kepraktisan pada level aspek-aspek penyusunnya secara terpisah (kemudahan penggunaan, kejelasan alur, keterlaksanaan, keterlibatan, dan kebermanfaatan), sehingga tidak dapat diketahui aspek mana yang menjadi kekuatan maupun kelemahan spesifik dari model yang dikembangkan. Kesenjangan ini semakin nyata pada konteks pembelajaran statistika inferensial berbasis etnomatematika dalam skema blended learning di perguruan tinggi, yang secara khusus belum ditemukan kajian kepraktisannya secara rinci per aspek dalam literatur yang ditelusuri. Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan menganalisis data angket respons mahasiswa terhadap model pembelajaran LENTERA. Model pembelajaran LENTERA (*LEarning iNtegrated with local wisdom and an impactful campus through blended learning*) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran daring dan luring (blended learning) dengan pemanfaatan kearifan lokal serta berorientasi pada paradigma Kampus Berdampak. Model ini menekankan keterpaduan antara penguasaan konsep, pemahaman kontekstual berbasis lingkungan lokal, dan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan kontribusi nyata bagi masyarakat. Melalui integrasi tersebut, model LENTERA bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan kehidupan nyata. Melalui pendekatan ini, aspek yang menjadi kekuatan maupun aspek yang relatif masih perlu diperhatikan dari Model Pembelajaran LENTERA dapat teridentifikasi secara lebih presisi, dibandingkan sekadar melaporkan satu angka skor rata-rata keseluruhan sebagaimana lazim dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA pada pembelajaran statistika

inferensial berbasis etnomatematika, baik secara keseluruhan maupun pada tiap aspek respons mahasiswa, sebagai salah satu bukti kualitas produk pembelajaran menurut kriteria Nieveen (1999) dan Plomp (2013). Karena penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dan tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan sebab-akibat maupun perbedaan antarkelompok, penelitian ini tidak merumuskan hipotesis statistik; sebagai gantinya, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan deskriptif mengenai seberapa praktis Model Pembelajaran LENTERA pada setiap aspek dan secara keseluruhan, berdasarkan kriteria interpretasi kepraktisan yang telah baku digunakan dalam penelitian pengembangan pendidikan matematika di Indonesia (Akbar, 2013).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang bertujuan mendeskripsikan suatu fenomena atau variabel apa adanya berdasarkan data numerik yang diperoleh, tanpa memberikan perlakuan (treatment), tanpa melibatkan kelompok pembanding, dan tanpa menguji hubungan sebab-akibat antarvariabel (Sugiyono, 2019). Rancangan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mendeskripsikan tingkat kepraktisan model pembelajaran LENTERA berdasarkan data respons mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran, bukan untuk menguji efektivitas maupun membandingkannya dengan model lain.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada evaluasi kepraktisan dari sudut pandang pengguna langsung, yaitu mahasiswa, dan tidak mencakup penilaian kepraktisan dari sudut pandang dosen/pengajar maupun observer independen. Objek penelitian adalah Model Pembelajaran LENTERA, yaitu model pembelajaran statistika inferensial berbasis etnomatematika dalam skema blended learning, yang diimplementasikan pada satu kelas mata kuliah Statistika Inferensial. Kepraktisan yang dikaji dibatasi pada lima aspek yang tercakup dalam instrumen angket yang telah dikembangkan pada tahap penelitian sebelumnya, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan alur pembelajaran, keterlaksanaan, keterlibatan mahasiswa, dan kebermanfaatan.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Sains Aktuaria, Universitas Negeri Makassar, yang menempuh mata kuliah Statistika Inferensial pada semester 4 tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 16 mahasiswa yang telah mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran LENTERA sebanyak empat kali pertemuan dengan konteks kearifan lokal yang berbeda pada setiap pertemuan (budidaya rumput laut, hasil tangkapan nelayan, UMKM pasar tradisional, dan pertanian kakao).

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat Model Pembelajaran LENTERA yang telah dikembangkan dan divalidasi pada tahap penelitian sebelumnya, meliputi rencana pembelajaran semester (RPS), lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika, dan materi ajar statistika inferensial (regresi sederhana dan regresi berganda) yang disampaikan melalui skema blended learning. Alat yang digunakan meliputi angket respons mahasiswa dalam bentuk kuesioner cetak/daring berskala Likert sebagai instrumen pengumpulan data utama, serta perangkat lunak pengolah angka (spreadsheet) untuk keperluan tabulasi dan penghitungan persentase skor kepraktisan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non-tes berupa pemberian angket (kuesioner) kepada seluruh mahasiswa subjek penelitian setelah rangkaian pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran LENTERA selesai dilaksanakan. Angket disusun berskala Likert dengan empat pilihan jawaban (4 = Sangat Setuju, 3 = Setuju, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju), sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengukur persepsi atau sikap responden (Sugiyono, 2019). Angket terdiri atas 20 pernyataan yang tercakup dalam lima aspek kepraktisan. Angket ini merupakan instrumen yang sama dengan yang digunakan pada tahap uji kepraktisan produk dalam penelitian pengembangan Model Pembelajaran LENTERA sebelumnya; pada penelitian ini, data dianalisis kembali secara lebih rinci per aspek, berbeda dari pelaporan sebelumnya yang hanya menampilkan skor kepraktisan secara agregat.

Secara operasional, kepraktisan pembelajaran dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat kemudahan, kejelasan, keterlaksanaan, keterlibatan, dan kebermanfaatan yang dirasakan mahasiswa selama mengikuti pembelajaran

menggunakan Model Pembelajaran LENTERA, yang dinyatakan dalam bentuk persentase skor respons terhadap angket. Kelima aspek tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut: (1) kemudahan penggunaan, yaitu persepsi mahasiswa mengenai kemudahan mengikuti dan memahami instruksi pembelajaran; (2) kejelasan alur pembelajaran, yaitu persepsi mahasiswa mengenai keteraturan dan kejelasan tahapan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir; (3) keterlaksanaan, yaitu persepsi mahasiswa mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana dan alokasi waktu yang tersedia; (4) keterlibatan mahasiswa, yaitu persepsi mahasiswa mengenai tingkat partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran; dan (5) kebermanfaatan, yaitu persepsi mahasiswa mengenai manfaat yang dirasakan dari pembelajaran, baik dalam pemahaman materi maupun keterkaitannya dengan konteks kehidupan nyata.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui langkah-langkah berikut: (1) menjumlahkan skor seluruh responden pada setiap item pernyataan; (2) menghitung rata-rata skor pada setiap aspek; (3) menghitung persentase kepraktisan pada setiap aspek dan secara keseluruhan, menggunakan rumus persentase = $(\text{jumlah skor} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$; dan (4) menginterpretasikan persentase yang diperoleh berdasarkan kriteria kepraktisan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase Kepraktisan (Akbar, 2013)

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

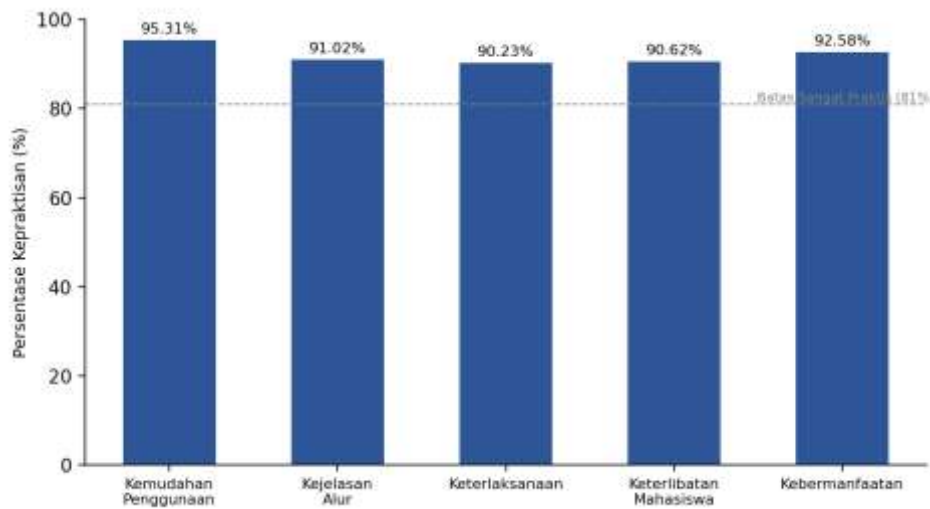
C. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA berdasarkan respons mahasiswa pada tiap aspek disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA per Aspek

Aspek	Total Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	244	61,00	95,31%	Sangat Praktis
Kejelasan Alur Pembelajaran	233	58,25	91,02%	Sangat Praktis
Keterlaksanaan	231	57,75	90,23%	Sangat Praktis
Keterlibatan Mahasiswa	232	58,00	90,62%	Sangat Praktis
Kebermanfaatan	237	59,25	92,58%	Sangat Praktis

Perbandingan persentase kepraktisan antaraspek divisualisasikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Persentase Kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA per Aspek

Rekapitulasi kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA secara keseluruhan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Kepraktisan Model Pembelajaran LENTERA secara Keseluruhan

Jumlah Responden	Jumlah Item	Persentase Keseluruhan	Kategori
16	20	91,95%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1, seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat praktis, dengan persentase berkisar antara 90,23% hingga 95,31%. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi (95,31%), diikuti oleh kebermanfaatan (92,58%), kejelasan alur pembelajaran (91,02%), keterlibatan mahasiswa (90,62%), dan keterlaksanaan (90,23%) yang menjadi aspek dengan persentase relatif terendah, meskipun tetap berada pada kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, sebagaimana disajikan pada Tabel 3, Model Pembelajaran LENTERA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 91,95%, yang juga tergolong kategori sangat praktis.

Tingginya persentase kepraktisan pada aspek kemudahan penggunaan mengindikasikan bahwa desain pembelajaran yang disusun, termasuk instruksi dan alur kegiatan pada setiap tahap blended learning, telah dirancang secara sederhana

dan mudah diikuti oleh mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kusuma, Sujadi, dan Slamet (2023) yang melaporkan bahwa model blended learning berbasis etnomatematika memperoleh kategori sangat praktis dengan skor 85%, meskipun penelitian ini memperoleh persentase yang sedikit lebih tinggi (91,95%). Perbedaan ini dimungkinkan karena perbedaan jenjang pendidikan (perguruan tinggi pada penelitian ini, dibandingkan sekolah menengah kejuruan pada penelitian Kusuma dkk.), di mana mahasiswa pada jenjang pendidikan tinggi umumnya telah lebih terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran mandiri.

Aspek keterlaksanaan yang memperoleh persentase relatif terendah (90,23%) dibandingkan aspek lainnya, meskipun masih tergolong sangat praktis, mengindikasikan bahwa sebagian kecil mahasiswa mengalami sedikit hambatan dalam penyelesaian tugas sesuai alokasi waktu yang tersedia. Hal ini sejalan dengan karakteristik umum pembelajaran berbasis blended learning yang menuntut kemandirian dan pengaturan waktu belajar yang baik dari mahasiswa, sebagaimana dikemukakan Garrison dan Vaughan (2008) bahwa keberhasilan blended learning sangat bergantung pada kesiapan pengguna dalam mengelola waktu belajar mandiri pada fase asinkron.

Aspek keterlibatan mahasiswa yang juga memperoleh kategori sangat praktis (90,62%) menunjukkan bahwa konteks kearifan lokal Sulawesi Selatan yang digunakan dalam pembelajaran, seperti budidaya rumput laut, hasil tangkapan nelayan, UMKM, dan pertanian kakao, cukup berhasil mendorong partisipasi aktif mahasiswa selama proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat argumen Sarwoedi, Marinka, Febriani, dan Wirne (2018) bahwa konteks etnomatematika yang dekat dengan kehidupan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, karena materi yang dipelajari terasa lebih relevan dan bermakna.

Aspek kebermanfaatan yang memperoleh persentase tinggi (92,58%) mengindikasikan bahwa mahasiswa merasakan manfaat nyata dari pembelajaran ini, baik dalam pemahaman materi maupun dalam mengaitkan konsep statistika dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan bahan ajar

berbasis etnomatematika pada umumnya, sebagaimana dikemukakan Fairuz, Fajriah, dan Danaryanti (2020), bahwa pembelajaran berbasis konteks budaya lokal dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran matematika abstrak yang konvensional.

Dibandingkan dengan penelitian Pratiwi dan Silalahi (2021) yang melaporkan tingkat kepraktisan media blended learning berbasis Moodle pada mahasiswa politeknik sebesar 78,20-78,89% (kategori praktis), penelitian ini memperoleh persentase yang lebih tinggi (91,95%, kategori sangat praktis). Perbedaan ini dapat dimaknai bahwa integrasi konteks kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan mahasiswa, sebagaimana diterapkan dalam Model Pembelajaran LENTERA, berpotensi memberikan kontribusi tambahan terhadap kepraktisan pembelajaran, melampaui sekadar penggunaan platform teknologi semata. Persentase kepraktisan pada penelitian ini juga sebanding dengan temuan Nu'man (2019) pada pengembangan bahan ajar statistika penelitian pendidikan matematika, yang melaporkan kepraktisan sebesar 94,76% berdasarkan respons mahasiswa, mengindikasikan bahwa bahan ajar maupun model pembelajaran statistika yang dirancang secara sistematis dan kontekstual cenderung memperoleh penerimaan yang tinggi dari mahasiswa sebagai penggunanya.

Secara keseluruhan, tingginya tingkat kepraktisan pada seluruh aspek mengindikasikan bahwa Model Pembelajaran LENTERA layak untuk terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut, khususnya pada mata kuliah statistika inferensial di perguruan tinggi. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu data kepraktisan sepenuhnya bersumber dari persepsi mahasiswa (self-report) tanpa triangulasi melalui observasi langsung keterlaksanaan pembelajaran oleh pihak ketiga, serta jumlah subjek yang relatif kecil ($n = 16$) sehingga temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran LENTERA pada pembelajaran statistika inferensial berbasis etnomatematika tergolong sangat praktis, dengan persentase kepraktisan keseluruhan sebesar 91,95%. Seluruh aspek yang dinilai, yaitu kemudahan

penggunaan (95,31%), kebermanfaatan (92,58%), kejelasan alur pembelajaran (91,02%), keterlibatan mahasiswa (90,62%), dan keterlaksanaan (90,23%), berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini melengkapi bukti kualitas Model Pembelajaran LENTERA sebagai produk pembelajaran yang valid, praktis, sekaligus efektif, sebagaimana kriteria kualitas produk pembelajaran menurut Nieveen (1999). Penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi data kepraktisan dengan triangulasi melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer independen, serta memperluas jumlah subjek penelitian pada beberapa kelas atau angkatan agar temuan lebih representatif.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Amilia, L., Prihaswati, M., & Aziz, A. (2025). Systematic literature review: Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika di Indonesia. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.46306/lb.v6i1.801>
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74-87.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44-48.
- Fairuz, F. R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan LKPD materi pola bilangan berbasis etnomatematika Sasirangan di kelas VIII sekolah menengah pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 29-38. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8343>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. Jossey-Bass.
- Herlina, S., & Istikomah, E. (2019). Pengembangan buku ajar statistika pendidikan I (deskriptif) untuk mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 13-23. <https://doi.org/10.33627/sm.v3i2.282>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jemakmun. (2022). Penerapan pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa ditinjau dari kemampuan awal matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2894-2902. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6154>

- Kusuma, D. A. C., Sujadi, I., & Slamet, I. (2023). Pengembangan model blended learning berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 256-268. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5911>
- Latifah, U. H., & Widjajanti, D. B. (2017). Pengembangan bahan ajar statistika dan peluang berbasis multiple intelligences berorientasi pada prestasi, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 176-185. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.13083>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125-135). Kluwer Academic Publishers.
- Novilia, R., Rinaldi, A., & Andriani, S. (2022). Blended learning models dengan pendekatan TPACK berbantuan e-learning: Dampaknya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 10(2), 155-165. <https://doi.org/10.23971/eds.v10i2.3423>
- Nu'man, M. (2019). Pengembangan bahan ajar statistika penelitian pendidikan matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 114-128. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.762>
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research: Part A: An introduction* (pp. 10-51). Enschede, The Netherlands: SLO.
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika model blended learning berbasis Moodle. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 206-218. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3240>
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 171-176.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.