**ABSTRAKSI**

Judul Makalah : Penggunaan Media Pembelajaran Persamaan Rumus

Matematika pada Titik Setimbang *Layangan Bebean*

*Knock Down*

Nama Peneliti : Kadek Januarta

Adinda Saraswati Umbu Pati

Asal Sekolah : SMP Wisata Sanur

Di jaman era globalisasi yang serba modern dan praktis membuat generasi muda kita terlepas dari kearifan lokal yang ada. Padahal dengan kearifan lokal dapat dijadikan tolak ukur dalam setiap aktivitas yang ada. Salah satunya permainan layang-layang sangat jarang kita temui pada anak-anak, remaja ataupun dewasa memaksimalkan fungsi layangan tersebut. Padahal layangan jika kita bisa berinovasi banyak hal yang kita dapat didalamnya.

Transformasi pengembangan permainan layang-layang bukan berarti memusnahkan tradisinya melainkan menjadikan sejarah perkembangan teknologi yang ada saat ini. Pada permainan layang-layang dapat dijadikan praktek perhitungan matematika dengan menggunakan persaman rumus a dan b. Jika layangan yang dibuat oleh pengrajin lebih besar tentunya kontruksi layangan pun akan memperhitungkan titik setimbang agar layangan tersebut dapat mengudara dengan baik. Rumus-rumus persamaan matematika dapat dilakukan pada 3 jenis layangan yang terkenal di Bali tersebut terutama jenis layangan *bebean*.

Penelitian tahap I dilaksanakan di Pantai Mertasari Sanur dari tanggal 28 Agustus – 20 November 2017 untuk melihat, melakukan permainan layang-layang dan memotret dengan jarak dekat. Tahap II dilaksanakan di rumah atau villa Semarandana sebagai arsitek layang-layang dan bangunan di wilayah Sanur (I Kadek Dwi Armika, ST) pada tanggal 1-7 September 2016. Membuat layang-layang jenis *bebean* *knock down* dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan rumus matematika dasar yaitu persamaan kelipatan 1a, 2a dan b serta dengan perhitungan titik, garis dan kurva. Setiap bagian-bagian badan *layangan bebean* dapat ditentukan titik setimbangnya melalui persamaan rumus sederhana matematika yaitu b = 4 ½ a, kepala = 1a < badan atau ekor = 2a.

**Kata kunci : Media pembelajaran, layangan bebean, titik setimbang, matematika.**