

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dalam memajukan daya pikir manusia.<sup>1</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi berdampak pada setiap generasi dalam segala bidang keilmuan. Khususnya dalam bidang pendidikan diperlukan suatu sistem pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara efektif. Hal inilah yang membuat manusia melakukan suatu pengembangan dari ide kreatif mereka. Dengan pendidikan ide-ide kreatif dapat bermunculan dalam memajukan bangsa dan Negara. Dari pendidikan seseorang akan memperoleh teknologi canggih yang dapat membantu mereka dalam kegiatan sehari-hari.<sup>2</sup>

Seperti kita ketahui bahwa Matematika ialah dasar pembangunan teknologi terbaru dan ilmu yang bersifat global dalam berbagai disiplin pengetahuan untuk mengekspresikan pemikiran yang dimiliki manusia.<sup>3</sup> Matematika merupakan cara mengkaji sesuatu dengan realistis, perspektif, masuk akal dan terusun dalam menumbuhkan kemampuan siswa ketika memecahkan sebuah masalah di sekitarnya. Mayoritas masyarakat mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, karena secara umum pada mata pelajaran matematika siswa sekedar memiliki modal masalah matematika.<sup>4</sup> Hal tersebut termuat dalam Firman Allah SWT yang ada dalam Al-quran tepatnya pada surat Al-Alaq : 1-5 :

---

<sup>1</sup> Usman Mulbar, "PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MEMANFAATKAN SISTEM SOSIAL MASYARAKAT." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* XXXIV, No. 2 (2015): 278.

<sup>2</sup> Maharani, S. D., MS, Z., & Nadiroh, N, "Transformation of The Value of Religious Characters in Civic Education Learning in Elementary Schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 295. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2.683>

<sup>3</sup> Yenny Meidawati, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa SMP", *Jurnal Pendidikan dan Keguruan 1*, no. 2 (2014): 2.

<sup>4</sup> Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Vol. 6 No. 1 (2020): 1-8. <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan (1). Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3), Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam (4). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5).<sup>5</sup>

Dari ayat-ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan belajar sungguh-sungguh menggunakan potensi yang diberikan Allah SWT kepada kita dan Ilmu Pengetahuan yang diperoleh tanpa usaha manusia, misalnya diperoleh dengan intuisi, ilham, serta wahyu Ilahi. Ilmu yang diperoleh dengan cara kedua ini hanya diberikan kepada hamba Allah yang benar-benar dekat dengan-Nya dan kepada siapa yang dikehendaki.

Untuk mendukung pembelajaran di sekolah diperlukan suatu bahan ajar berupa *e-modul* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *E-Modul* adalah salah satu bahan ajar yang dapat disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dapat dipelajari secara mandiri sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar. *E-Modul* merupakan bahan ajar yang dirancang sesuai dengan sistem kurikulum pembelajaran siswa. Menurut Ruhimat *e-modul* adalah pengajaran perorangan yang diajarkan menggunakan paket pembelajaran atau bahan ajar yang dipecah menjadi unit-unit terkecil sehingga siswa harus belajar lebih aktif dalam pembelajaran, dan siswa juga akan belajar secara bertahap.<sup>6</sup>

Menurut Ruijter, modul adalah bentuk penerapan metode pengajaran melalui penyesuaian diri, metode ini membagi materi pembelajaran menjadi beberapa bagian yang masing-masing hanya mencakup satu topik.<sup>7</sup> Kompetensi Inti Kurikulum 2013

<sup>5</sup>Alquran, Al- 'Alaq ayat 1-5, *Al-Qu'an Terjemah dan Tajwid* (Bandung: Kementrian Agama RI, PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2014), 524.

<sup>6</sup> Toto Ruhimat, "Kurikulum dan Pembelajaran", (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).

<sup>7</sup> Ruitjer dan Tjipto, *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*,(Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991).

menyebutkan bahwa peserta didik diharapkan mampu mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori. “Kurikulum 2013 dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan No. 58 Tahun 2014 salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah”. Hal tersebut menjadi tantangan bagi tenaga pendidik maupun kependidikan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.<sup>8</sup>

Saat ini *e-modul* yang sering digunakan guru ataupun peserta didik adalah *e-modul* berupa buku cetak dengan tampilan yang menurut sebagian siswa kurang menarik. Menurut Dimhad *E-Modul* adalah perangkat pembelajaran yang berbasis elektronik yang mana siswa belajar memanfaatkan teknologi dan informasi yang tersedia. Menurut Fnurma, buku teks adalah alat belajar berisi bahan, deskripsi, penilaian yang di desain dengan runtut serta dapat memikat siswa untuk meraih kompetensi yang sudah ditentukan hal ini dilakukan menggunakan media elektronik sesuai dengan tingkat kerumitannya.<sup>9</sup> Dijelaskan oleh T.Tsai dan Lin, salah satu keunggulan dalam memanfaatkan *E-Modul* sebagai proses pembelajaran yaitu guru dapat memantau sistem pembelajaran yang berbasis elektronik serta pembelajaran yang diberikan juga tidak terpacu dengan belajar secara langsung tetapi juga dapat dilakukan di luar jam kelas. Guru dapat memantau bahan ajar yang akan disampaikan dengan disesuaikan kompetensi yang dimiliki siswa sesuai dengan kurikulum yang tersedia.<sup>10</sup>

*E-Modul* merupakan perlengkapan dan fasilitas pendidikan yang memuat modul, tata cara, metode, deskripsi dan cara penilaian

---

<sup>8</sup> Lia Rizki Ramadhan, “Pengaruh Strategi Metakognitif Survey, Question, Prediction, Read, Recite, Relect, Review (SQP4R) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa,” Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018, h. 2.

<sup>9</sup> Edi Wibowo, “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”, Skripsi (2018): 1-2.

<sup>10</sup> Rahmi Ramadhani dan Yulia Fitria, “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Model Flipped-Blended Learning”, *Jurnal Genta Mulia XI*, no. 2 (2020): 151-152.

yang dibuat secara runtut untuk menarik siswa pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk meraih kompetensi yang diminta sesuai dengan yang diharapkan.<sup>11</sup> Materi yang berbasis elektronik ini merupakan data yang disajikan menggunakan CD, hard disk, flashdisk serta disket yang dapat dibaca memakai pc atau aplikasi lain (Wijayanto: 2014). *E-Modul* efektif jika digunakan dalam proses pendidikan sebagai peningkatan keaktifan siswa. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *e-modul* adalah salah satu desain pembelajaran yang terstruktur melalui sistem digital yang dapat membantu peserta didik memecahkan masalah dengan sendiri.

Sedangkan menurut peneliti, ketertarikan siswa terhadap sumber belajar atau media yang digunakan mencerminkan motivasi siswa saat belajar. Di zaman yang sudah dilengkapi berbagai macam teknologi ini, benda elektronik dilihat lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak. Tidak hanya ketertarikan terhadap buku cetak saja yang kurang diminati oleh siswa di zaman sekarang ini. Budaya juga salah satu unsur yang sudah mulai kurang diperhatikan oleh anak zaman sekarang. Etnomatematika merupakan pendekatan yang dikembangkan para ahli untuk meningkatkan kognitif dan afektif siswa agar siswa lebih mudah memahami suatu konsep matematika dan senang mempelajari matematika karena mengaitkan hal yang abstrak dengan situasi nyata sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran etnomatematika menghubungkan unsur budaya dengan matematika yang juga memperhatikan pengetahuan siswa sebelumnya dalam membangun pemahaman siswa terhadap suatu konsep matematika. Schoenfeld menyatakan bahwa pembelajaran matematika melibatkan fenomena-fenomena sosial, budaya dan kognitif tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Etnomatematika secara khusus berurusan dengan unsur yang nyata. Untuk tujuan pendidikan, pemulihan dari konsep ini adalah dukungan utama dari proposal untuk trivium modern dalam pendidikan yaitu *literacy*, *matheracy*, dan *technocray*.<sup>12</sup> Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika, mengubah lingkungan belajar menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, yang

---

<sup>11</sup> Kadek Aris Priyanthi dkk, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 singaraja)", *Jurnal Karmapati* 6, no. 1 (2017): 42.

<sup>12</sup> Turmudi, "Kajian Etnomatematika: Belajar Matematika dengan Melibatkan Unsur Budaya", Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia

memungkinkan keduanya berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.<sup>13</sup>

Sangat disayangkan jika budaya yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang baik dilupakan begitu saja. Untuk itu perlunya penanaman nilai budaya pada generasi muda. Salah satunya dengan menanamkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Astuti & Purwoko (2017) bahwa, *“if education aimed at strengthening the cultural values, the educational programs held in schools should always be integrated with the development of local cultural values, including through learning programs in all subjects including mathematics learning.* Melalui pembelajaran matematika yang bermakna akan timbul efek terbentuknya manusia yang bisa menjadi anggota masyarakat yang mendidik, mengenal, menghargai, dan memahami budaya mereka sendiri. Pendidikan nilai budaya diharapkan bisa membentuk perilaku individu sebagai anggota masyarakat yang menghargai budaya. Hal tersebut perlunya ilmu yang dapat mengkaji serta mengaitkan nilai budaya dengan pembelajaran matematika, yakni matematika realistik yang berorientasi budaya. Maka diperlukan pembelajaran matematika yang berbasis budaya atau yang sering disebut etnomatematika.<sup>14</sup>

Dari sudut pandang ilmiah, matematika diartikan sebagai produk dari kebudayaan yang dimiliki manusia, pembuatan pola, desain, perhitungan dan implementasi dalam pemecahan masalah sehari-hari. Matematika memiliki konsep yang dapat dilihat dalam pencapaian kegiatan sehari-hari masyarakat misalnya toleransi, kerukunan, dan damai yang dilandasi sebagai motivasi dalam berbagai kebudayaan di Kota Kudus. Dalam budaya lokal Kudus juga terdapat unsur Etnomatematika. Etnomatematika sendiri merupakan matematika yang diterapkan pada suatu golongan tertentu (misalnya golongan etnis, golongan kerja, anak-anak berdasarkan usia khusus dan kelas juruan). Pada tahun 1977 matematikawan Brazil D’Ambrosio memperkenalkan istilah etnomatematika yang berasal dari ethnomathematics.

---

<sup>13</sup>I. Fujiati & Z. Mastur, “Keefektian Model POGIL Berbantuan Alat Peraga Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis”, Unnes Journal of Mathematics Education, 2014, pp. 175-176

<sup>14</sup> Miftakhudin, dkk, "Integrasi Etnomatematika pada Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan Saintifik untuk Menstimulasi Berpikir Logis Siswa SMP." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2* (2019): 510-515.

Etnomatematika terdiri dari 3 kata yaitu *ethno*, *mathema*, dan *tics*. *Ethno* yaitu golongan suatu kebiasaan yang dapat dianalisa, misalnya persatuan nasional etnik sebuah negara serta kursus professional di masyarakat yang meliputi adat istiadat dan bahasa keseharian. Jadi, bisa dikatakan bahwa matematika bermakna penjelasan, pemahaman, serta secara khusus mengelola sesuatu yang nyata melalui perhitungan, pengukuran, klasifikasi, serta mode yang timbul di lingkungan masyarakat. Sedangkan *tics* bermakna seni teknis. Memahami realitas multikultural masyarakat Kabupaten Kudus, perlu diutamakan di lembaga pendidikan formal untuk menggunakan pendekatan etnomatematika, pada waktu yang sama sebagai perspektif dari keragaman budaya matematika filsosofis. Oleh karena itu, pembelajaran dengan berbasis etnomatematika dapat mengubah keadaan belajar siswa menjadi lebih menarik, serta dapat menjadikan guru dan siswa mengenal budaya lokal mereka dan dapat mengikutsertakan budaya lokal Kota sebagai studi mereka.<sup>15</sup>

*E-Modul* matematika berbasis etnomatematika adalah gabungan materi serta isu-isu yang berkaitan dengan isu-isu budaya dan lingkungan lokal. Tujuannya ialah untuk menambah pengalaman bagi siswa dalam memperoleh pembelajaran matematika. Unsur budaya yang terdapat di Kota Kudus pada kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang sifatnya multikultural. Jadi pada saat siswa belajar materi dan elemen suatu kebudayaan berlaku sebagai perantara bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Rancangan pembelajaran matematika terkait budaya terintegrasi konsep untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal, serta memahami materi yang akan diajarkan kepada siswa pada proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna bagi siswa sebab hal ini merupakan realitas budaya masyarakat.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melakukan praktik profesi lapangan (PPL) di Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Mustafidin Lau Dawe Kudus, pembelajaran matematika di MTs tersebut sebenarnya sudah memiliki beberapa bahan ajar utama seperti, buku paket, lembar kerja siswa atau modul. Dengan adanya bahan ajar yang sudah disediakan di sekolah masih belum mencukupi apa yang menjadi misi dari sebuah pembelajaran. Karena bahan ajar yang disediakan oleh sekolah belum menggunakan teknologi yang menarik dan memberikan pemahaman lebih untuk siswa belajar

---

<sup>15</sup> Ulfa Masamah, "Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Kudus", *Jurnal Pendidikan Matematika*, no. 2 (2018): 127-130.

matematika. Dari permasalahan tersebut penulis ingin mencoba mengkolaborasikan media elektronik yang dapat digunakan oleh siswa dengan basis budaya lokal yaitu menggunakan *E-Modul* yang berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Tujuannya adalah ketika perangkat yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan materi yang disampaikan maka pemahaman siswa dalam belajar matematika semakin besar. Sehingga nantinya akan berpengaruh kepada prestasi belajar mereka.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan media pendukung pada metode pendidikan karena pada aplikasi tersebut tidak terpacu dengan bacaan namun dapat menyisipkan animasi yang bergerak, link, video, audio dan lain-lain. Dengan menggunakan aplikasi ini pembelajaran yang semula monoton menjadi pembelajaran yang menarik, aplikasi ini juga dapat diakses secara offline dan tidak berbayar karena berbentuk *softfile*.<sup>16</sup> Dengan bantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada *E-Modul* ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Bukan hanya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi saja tetapi dalam proses pembelajaran guru juga dapat memanfaatkan budaya sebagai media dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan apa yang diajarkan.<sup>17</sup>

Berlandaskan kasus di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kurang menariknya bahan ajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kesusahan dan cenderung bosan dalam menguasai materi yang diajarkan dalam buku ajar tersebut karena masih terkategori monoton tidak ada variasi belajar yang dapat mendorong siswa semangat belajar matematika sehingga pelajaran yang semula susah menjadi mudah karena pemahaman dari konsep materi yang diajarkan dari modul elektronik yang dikaitkan dengan matematika dan berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Oleh karena itu penulis hendak meningkatkan suatu bahan ajar yang menarik supaya siswa merasa bahagia serta menguasai modul pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>16</sup>Anggraini R, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Listrik 92 Statis Mata Kuliah Fisika Dasar 1". *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Fisika. Universitas Jambi*. (2018): 36.

<sup>17</sup> Andani, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E- Modul* Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Kudus Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Geometri di MTs Hidayatul Mustafidin”. Penulis berharap dengan dikembangkannya *E-Modul* dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini dapat membantu siswa untuk lebih tertarik serta aktif melaksanakan aktivitas pendidikan matematika disekolah sehingga siswa dapat mengeksplor ide-ide mereka sampai mendapatkan pengetahuan baru dengan sendirinya.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan *E-Modul* berbasis etnomatematika budaya lokal Kota Kudus dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi geometri?
2. Bagaimanakah kelayakan penggunaan *E-Modul* berbasis etnomatematika budaya lokal Kota Kudus dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi geometri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan *E-Modul* etnomatematika budaya lokal Kota Kudus menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi geometri.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *E-Modul* etnomatematika budaya lokal Kota Kudus dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikaitkan dengan budaya lokal pada materi geometri.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan oleh peneliti pada penelitian pengembangan terdapat beberapa spesifikasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *software E-Modul* etnomatematika yang berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*, yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
2. *E-Modul* etnomatematika berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* memuat materi sub pokok bahasan "Bangun Datar" tingkat SMP/MTs. Materi tersebut bersumber dari beberapa sumber bacaan yang disesuaikan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di tingkat SMP/MTs serta observasi di

lapangan yang secara sistematis menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga dapat memudahkan siswa dalam menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan.

3. *E-Modul* etnomatematika berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* memuat teks, gambar animasi, audio, dan video. Teks merujuk pada kata, kalimat dan paragraf yang akan disampaikan dalam *E-Modul* tersebut. Gambar animasi menampilkan isi gambaran dari materi yang dimaksud. Sedangkan audio memuat informasi yang menampilkan suara. Penggunaan audio bertujuan sebagai sarana menarik perhatian siswa dalam belajar dan pelengkap tampilan dalam layar.
4. Pengguna dari media pembelajaran *E-Modul* ini ditujukan kepada siswa SMP kelas VII.
5. Media berupa *E-Modul* etnomatematika yang berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah, sehingga siswa dapat mengulangi kembali mata pelajarannya.

Susunan *E-Modul* etnomatematika Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini diantaranya:

- 1) Judul  
"*E-Modul* Etnomatematika Budaya Lokal Kota Kudus"
- 2) Kata Pengantar  
Kata pengantar merupakan pembuka dalam melakukan interaksi dengan pembaca.
- 3) Daftar Isi  
Daftar isi merupakan bagian yang menginformasikan kepada pembaca mengenai topik yang akan ditampilkan sesuai dengan nomor halaman pada *E-Modul*.
- 4) Kompetensi  
Kompetensi berisi KI dan KD yang disesuaikan dengan K-13 dan materi yang akan dikembangkan.
- 5) Tujuan Pembelajaran  
Tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang telah dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 6) Petunjuk penggunaan *E-Modul*  
Petunjuk penggunaan *E-Modul* merupakan pedoman dalam menggunakan *E-Modul*.
- 7) Uraian Materi  
Uraian materi merupakan isi materi yang dikembangkan dalam *E-Modul* etnomatematika yang disesuaikan dengan kompetensi dari sumber bacaan dan observasi di lapangan.

- 8) Rangkuman  
Rangkuman memuat kesimpulan yang diperoleh dari materi pembelajaran.
- 9) Latihan Soal  
Latihan soal berisi sekumpulan soal untuk mengetahui pemahaman siswa serta pencapaian hasil belajar.
- 10) Kunci Jawaban  
Kunci jawaban berisi pembahasan dari latihan soal.
- 11) Daftar Pustaka  
Daftar pustaka memuat sumber bacaan yang digunakan dalam acuan pengembangan *E-Modul* etnomatematika.

### E. Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian ini memberikan manfaat bagi semua kalangan, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran interkatif dan sebagai inovasi terbaru pada bidang pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - b. Media berupa *E-Modul* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
  - c. Harapannya adalah mampu memberikan manfaat bagi berkembangnya ilmu pengetahuan terkhusus hubungan penggunaan media interaktif dengan pemahaman konsep matematika siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Untuk Pendidik  
Harapannya adalah mampu menjadi koreksi bagi pendidik supaya bisa menggunakan media interaktif yang ada saat ini untuk memberi pengalaman belajar yang berbeda serta memberi motivasi lebih kepada peserta didik dalam belajar matematika.
  - b. Untuk pelajar  
Harapannya adalah menjadikan siswa dapat memahami lebih baik materi yang dinilai sulit karena kurangnya alat atau media di sekolah.
  - c. Untuk peneliti lain  
Diharapkan dapat menjadi bahan masukan maupun bahan dalam memabandingkan hasil penelitiannya

dengan penelitian sebelumnya dengan tema atau konteks yang serupa.

## F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan *E-Modul* Etnomatematika menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook* dalam materi geometri adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan *E-Modul* etnomatematika menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih mudah.
- b. *E-Modul* etnomatematika dimungkinkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menambah minat siswa dalam belajar matematika materi geometri.
- c. Siswa dan guru memiliki alat elektronik seperti hp, laptop atau pc.
- d. Siswa dan guru dapat mengoperasikan hp, laptop atau pc dengan baik.
- e. Sebagian guru memiliki kemudahan mengoperasikan internet dan fasilitas elektronik penunjang yang diperlukan seperti lcd.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Terbatasnya waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga pengembangan *E-Modul* etnomatematika hanya di desain khusus untuk digunakan dalam mata pelajaran matematika sub pokok bahasan geometri "Bangun Datar".
- b. Media pembelajaran berbentuk *E-Modul* yang di buat dengan menggunakan aplikasi "*Kvisoft Flipbook Maker*".
- c. Uji coba terbatas pada beberapa siswa kelas VII di MTs Hidayatul Mustafidin.

## G. Sistematika Penulisan

Dalam rangka mempermudah pembaca memahami tema yang ada pada proposal skripsi pengembangan ini, maka penulis menyusun penulisan dengan runtut seperti berikut:

### a. Bagian awal

Pada bagian awal terdiri dari cover luar, cover dalam yang termasuk halaman judul, lembar pengesahan Majelis Penguji Ujian Skripsi Munaqsyah, lembar pernyataan keaslian skripsi,

lembar abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

b. Bagian isi

Bagian isi atau utama dalam penelitian ini terdiri dari:

**BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta sistematika penelitian.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi deskripsi teori sebagai bentuk pengembangan hasil penelitian terdahulu, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan pertanyaan atau hipotesis penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpul data dan teknik analisa data).

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang hasil penelitian, hasil pengembangan dan pembahasan produk akhir.

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang simpulan, dan saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagian Akhir

Bagian akhir dari penelitian ini yaitu daftar pustaka yang menjadi sumber dan rujukan peneliti dalam melakukan penelitian dan juga berisi lampiran-lampiran yang diperoleh peneliti selama penelitian.