

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, menjelaskan bahwa Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.”¹ Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang diperoleh oleh setiap siswa untuk membantu mereka memahami dan menjadi lebih dewasa, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis.²

Dalam pendidikan, matematika berkaitan erat dengan kehidupan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang berperan dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir logis serta menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.³ Matematika juga memiliki peran penting dalam bermacam-macam bidang ilmu seperti sains, teknologi, ekonomi, dan lain-lain.⁴ Matematika sering kali mencakup konsep-konsep abstrak serta pemodelan

¹ Desi Pristiwanti, dkk., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (Desember, 2, 2022): 7912.

² Abd Rahman dkk., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (Juni, 2022): 4.

³ Alifa Shafira Dina, dkk., “Literature Review: Faktor Kecemasan Matematika Siswa dan Upaya Mengatasinya,” *J-PiMat* 4, no. 1 (Mei 2022): 444.

⁴ Miftahul Hayati dan Miftahul Jannah, “Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika,” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (Maret 2024): 44.

dari situasi nyata. Kemampuan abstraksi yang dikembangkan melalui pembelajaran matematika tidak hanya dalam disiplin matematika itu sendiri, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan lainnya.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan pada setiap jenjang pendidikan guna melatih kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif siswa.

Pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menekankan pada pemahaman konsep. Pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam memahami ide-ide abstrak serta objek dasar yang dipelajari oleh siswa, disertai dengan kemampuan mengaitkan notasi dan simbol matematika yang relevan, kemudian menggabungkannya ke dalam suatu rangkaian penalaran yang logis.⁶ Pemahaman konsep adalah kemampuan yang mencerminkan sikap, pola pikir, dan tindakan siswa dalam memahami definisi, karakteristik, serta esensi dari konsep matematika, serta kemampuan dalam memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.⁷ Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep menjadi aspek utama karena pembelajaran matematika berorientasi pada penguasaan konsep.

Pemahaman konsep memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam sehingga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi. Dengan demikian, pemahaman konsep tidak hanya terbatas pada kegiatan menghafal rumus,

⁵ Priyono, dkk., *Resonansi Pemikiran 31 Problematika Siswa di Era Kekinian dan Menyikapi Perubahan Kurikulum dengan Inovasi Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2023) 13-14.

⁶ Mia Kusmawati, dkk., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April* 1, no. 1 (Juli 2022): 058-067.

⁷ Dyah Ayu Apriliyana, dkk., "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6, (Juni 2023): 4166-4173).

tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengaitkan antar konsep, menerapkannya secara tepat, serta menyelesaikan permasalahan.⁸ Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematis perlu dimiliki siswa agar mereka mampu memahami konsep secara fleksibel, menerapkan berbagai strategi penyelesaian permasalahan secara efektif dan efisien.⁹

Namun, pada kenyataannya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih berada pada kategori rendah. Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh pandangan sebagian siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami serta kurang bermakna dalam proses pembelajaran.¹⁰ Siswa cenderung memandang matematika sebagai materi yang berkaitan dengan perhitungan dan rumus yang kompleks, serta memerlukan kemampuan menghafal dalam penggunaannya.¹¹ Akibatnya, siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Kenyataan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur afifah yang menyatakan bahwa tingkat pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong rendah, khususnya dalam kemampuan menjelaskan kembali suatu konsep

⁸ Yuyun Damayanti dan Ika Wahyu Anita, "Karakteristik Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di MTs Az-Zahra Parongpong Berdasarkan Gender," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, no. 5 (September 2023): 1831-1840.

⁹ Mutiara Nurhangesti dan Seruni, "Faktor-Faktor Pemahaman Konsep Matematika Kajian Literatur," *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 12 (Desember 2024): 1-10.

¹⁰ Anisa Meidianti, dkk., "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (Desember 2022): 134-144.

¹¹ Thesa Kandaga, "Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs dalam Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz," *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (Juni 2024): 57-67.

dan mengaplikasikan konsep matematika pada kehidupan sehari-hari.¹² Penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Rahmawati dan Dwi Lestari, menunjukkan bahwa rendahnya tingkat pemahaman konsep matematis siswa disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal.¹³

Rendahnya pemahaman konsep matematika tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rendahnya minat belajar serta pandangan bahwa matematika termasuk mata pelajaran yang sulit dipahami. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan pembelajaran, salah satunya penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang interaktif. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat kurang bervariasi, sehingga belum dapat mendorong minat belajar maupun keaktifan siswa secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁴

Bahan ajar merupakan sumber belajar utama yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah serta berfungsi untuk mendukung efektivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵ Bahan ajar dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam

¹² Nur Afifah, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2022): 120-128.

¹³ Siti Rahmawati dan Dwi Lestari, "Pengaruh Penggunaan bahan Ajar Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Cendekia Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2023): 2145-2153.

¹⁴ Yuni Mariyati, dkk., "Pengembangan E-modul Geometri Berbasis Budaya Sasak Sebagai Sumber Belajar Daring Siswa SD," *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 13, no. 2 (September 2022): 1.

¹⁵ Nurhayati, "Pengembangan Bahan Ajar Berdeferensiasi," *Jurnal Normalitas* 11, no. 3 (September 2023): 531-538.

memahami materi secara terstruktur dan sistematis. Penggunaan bahan ajar yang tepat dapat mendukung guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif serta membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.¹⁶ Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini memberikan peluang yang besar dalam pengembangan bahan ajar yang bersifat lebih interaktif dan inovatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan *e-modul*. *E-modul* merupakan sumber belajar dalam bentuk modul yang disajikan secara digital dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.¹⁷ *E-modul* adalah bahan ajar elektronik yang disusun secara sistematis dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa melalui perangkat digital seperti laptop, komputer maupun *smartphone*.¹⁸ Penggunaan *e-modul* dapat membantu siswa belajar secara fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga mendukung pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan

¹⁶ Dwi Handayani, "Peran Bahan Ajar dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2024): 77-86.

¹⁷ Irmawati, dkk., "Pemanfaatan *E-modul* Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva Pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3, no. 1 (Februari 2023): 146.

¹⁸ Laila Rahma dan Nanda Saputra, "Pengembangan *E-Modul* Interaktif dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 5, no. 1 (2024): 77-86.

kebutuhan siswa. Pengintegrasian unsur budaya lokal dalam *e-modul* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari.¹⁹

E-modul berbasis etnomatematika jajanan tradisional memiliki berbagai keunggulan, seperti mudah diakses, praktis digunakan, serta mampu memuat berbagai fitur interaktif seperti gambar, video, animasi, kuis, dan latihan soal. Selain itu, pengintegrasian budaya lokal dalam *e-modul* dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menarik, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek teori, tetapi juga pada penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. *E-modul* yang disusun secara sistematis dan interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara bertahap melalui penyajian gambar, ilustrasi, latihan soal, dan aktivitas pembelajaran yang menarik.²¹ Selain itu, penggunaan *e-modul* memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep matematika dapat diperoleh dengan lebih optimal.²²

¹⁹ Yuni Astuti dan Eka Fitriani, "Pengembangan *E-Modul* Berbasis Etnomatematika untuk Mendukung pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara* 8, no. 1 (2024): 52-61.

²⁰ Dian Nurhayati dan Dwi Rahmawati, "Etnomatematika pada Jajanan Tradisional sebagai Konteks Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Nusantara* 7, no. 2 (2023): 150-159.

²¹ Ferlinda Herdianti Widiani dan Brilliant Rosy, "Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3730.

²² Rika Anggraini dan Fitri Handayani, "Pengaruh Penggunaan *E-Modul* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Cendekia Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2023): 1450-1460.

Pembelajaran matematika juga perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah etnomatematika. Etnomatematika merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan konsep-konsep matematika dengan unsur budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.²³ Etnomatematika adalah pendekatan berbasis budaya pada cara berpikir matematis yang dibentuk oleh komunitas multikultural mengenai objek-objek matematika.²⁴ Melalui pendekatan etnomatematika, siswa dapat memahami bahwa konsep matematika tidak hanya terdapat dalam buku pelajaran, tetapi juga ditemukan dalam aktivitas budaya sehari-hari.

Etnomatematika juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa melalui pembelajaran matematika. Pada era modern saat ini, banyak siswa yang mulai kurang mengenal budaya tradisional Indonesia, termasuk berbagai jenis jajanan tradisional yang merupakan bagian dari budaya daerah. Oleh karena itu, pengintegrasian budaya lokal ke dalam *e-modul* berbasis etnomatematika diharapkan tidak hanya mampu membantu meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya Indonesia.²⁵

²³ R. S. F. Iskandar, dkk., “A Systematic Literature Review on Ethnomathematics in Geometry,” (November 2022): 1-17.

²⁴ Diana Safitri dan Macharani Adi Putri Siregar, “Etnomatematika dalam Proses Pembuatan Tahu Sebagai Sumber Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (April-Juli 2023): 2027.

²⁵ Fauzi Mulyana, dkk., “Eksplorasi Etnomatematika pada Jajanan Tradisional,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, (2022).

Salah satu budaya lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah jajanan tradisional. Berbagai bentuk jajanan tradisional dapat dikaitkan dengan materi bangun ruang, seperti prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola. Penggunaan jajanan tradisional sebagai konteks pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya daerahnya sendiri.²⁶

Materi bangun ruang merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan pemahaman konsep yang baik. Pada materi ini, siswa dituntut mampu memahami bentuk bangun ruang, menentukan unsur-unsur bangun ruang, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan volume dan luas permukaan. Namun, masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang karena proses pembelajaran yang diterapkan masih bersifat abstrak serta kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.²⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 6 Blitar, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Selain itu, penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan LKS sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *e-modul* juga masih belum

²⁶ Azizah dan Sudrajat, "Eksplorasi Geometri Ruang dari Jajanan Tradisional," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (Desember 2025): 267-278.

²⁷ Nur Hasanah, "Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Bangun Ruang," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 5, no. 1 (2022): 1-12.

optimal sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada ulangan harian mata pelajaran matematika. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih belum optimal sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu membantu siswa memahami konsep lebih konkret dan menarik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan adalah *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional pada materi bangun ruang. *E-modul* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret, meningkatkan minat belajar, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Oleh sebab itu, peneliti tertarik dan memilih alternatif solusi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Etnomatematika Jajanan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas VII MTsN 6 Blitar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang.

2. Terdapat beberapa siswa yang belum mengetahui budaya yang ada di Indonesia.
3. Siswa belum pernah diajarkan matematika yang berkaitan dengan budaya lokal.
4. Belum tersedianya bahan ajar matematika berupa *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional pada materi bangun ruang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional pada materi bangun ruang.
2. Pengujian terhadap *e-modul* yang dikembangkan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pembelajaran.
3. Subyek penelitian yaitu siswa MTsN 6 Blitar kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan peneliti uraikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional yang valid untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar?
2. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional yang praktis untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar?

3. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang kelas VII MTsN 6 Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional pada mata pelajaran matematika kelas VII MTsN 6 Blitar dengan materi bangun ruang.

2. *E-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional dirancang dengan menarik yang meliputi beberapa gambar, video, game, soal-soal yang interaktif serta tampilan yang didesain menarik dan ilustratif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. *E-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional menggunakan materi bangun ruang antara lain kubus, balok, tabung, prisma, limas, kerucut, dan bola.
4. *E-modul* yang dikembangkan berisi informasi tentang matematika yang dikaitkan dengan budaya yaitu jajanan tradisional Indonesia.

G. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan *e-modul* berbasis etnomatematika jajanan tradisional.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis etnomatematika diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika pada kehidupan sehari-hari, khususnya pada materi bangun ruang yang dikaitkan dengan jajanan tradisional. Selain itu, *e-modul* yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap

pembelajaran matematika sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis etnomatematika diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi matematika pada pokok bahasan bangun ruang yang dikaitkan dengan jajanan tradisional. Sehingga guru dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi bangun ruang yang dikaitkan dengan jajanan tradisional.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis etnomatematika diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif serta referensi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis etnomatematika diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai keterkaitan antara konsep matematika dengan jajanan tradisional.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan untuk memberikan dan memperjelas makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan pengertian dalam kamus bahasa, sehingga tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. *E-modul*

E-modul adalah sebuah perangkat atau bahan ajar yang mencakup konten, pendekatan, batasan, dan teknik penilaian yang disusun secara terstruktur dan menarik untuk mencapai kemampuan yang diinginkan sesuai dengan tingkat kesulitannya secara digital.²⁸

b. *E-modul* valid

E-modul valid adalah bahan ajar digital yang telah melalui proses penilaian dan dinyatakan layak oleh validator untuk digunakan dalam pembelajaran secara efektif, sistematis, dan sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan.²⁹

c. *E-modul* praktis

E-modul praktis adalah modul pembelajaran elektronik (digital) yang dirancang agar efisien, mudah digunakan, dan memberikan materi secara interaktif serta mendukung pembelajaran mandiri, sehingga tidak monoton dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.³⁰

d. *E-modul* efektif

E-modul efektif adalah apabila *e-modul* tersebut dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang mana hasil belajar siswa meningkat antara sebelum

²⁸ Indah Putria Syafa, dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Berbasis *E-modul* Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur),” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (Desember 2022): 316.

²⁹ Desy Perwitasari dan Koryna Aviory, “Penegmbangan Bahan Ajar *E-Modul* untuk Memfalisitasi Kemampuan Literasi Matematika Siswa,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (Maret 2025): 368.

³⁰ Rufus Setiyo Andrianto, “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Android* pada Penggunaan Perkakas Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya,” *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika* 2, no. 3 (Mei 2024): 88.

dan sesudah menggunakan *e-modul*.³¹

e. Etnomatematika

Etnomatematika merupakan cara yang dapat digunakan untuk menggambarkan secara nyata hubungan antara budaya lokal dan matematika dalam proses pembelajaran.³²

f. Jajanan tradisional

Jajanan tradisional merupakan jajanan yang berasal dari daerah tertentu dan memiliki ciri khas tersendiri. Jajanan tradisional adalah salah satu warisan nenek moyang dan sebagai generasi penerus.³³

g. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep adalah ketika siswa dapat menjelaskan kembali pengetahuan atau informasi dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri sesuai dengan ide yang sudah diajarkan. Pemahaman konsep adalah dasar dari kemampuan untuk menyelesaikan masalah.³⁴

h. Bangun ruang

Bangun ruang adalah bentuk geometris tiga dimensi yang memiliki batasan

³¹ Mutmainnah, dkk., "Efektivitas Penggunaan *e-Modul* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah," *JURNAL BASICEDU* 5, no. 3 (2021): 1628.

³² Kuriang Reka Pratiwi, dkk., "Penerapan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar," *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (Juni 2022): 100.

³³ Raihan Faturrahman, dkk., "Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis *Deep Learning* dan Metode *Transfer Learning*," *Elkomika: Jurnal Teknik Energi Elektrik, Teknik Telekomunikasi, & Teknik Elektronika* 11, no. 4 (Oktober 2023): 946.

³⁴ Pebrianti dan Wahyu Irawati, "Peran Guru dalam Menggunakan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pembelajaran Sains," *Inculco Journal of Christian Education* 4, no. 1 (Februari 2024): 35.

baik dalam bentuk datar maupun melengkung.³⁵

2. Penegasan Operasional

a. *E-modul*

E-modul merupakan modul pembelajaran yang berbentuk digital dan digunakan untuk membantu siswa belajar secara mandiri. *E-modul* dapat mempermudah siswa dalam belajar dimana saja dan juga menambah daya tarik belajar siswa pada pelajaran matematika.

b. *E-modul* valid

E-modul valid merupakan *e-modul* yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kualitas materi, dan kelayakan penggunaan.

c. *E-modul* praktis

E-modul praktis merupakan *e-modul* yang menunjukkan kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya melalui perangkat elektronik, menjadikannya bahan ajar yang inovatif dan fleksibel.

d. *E-modul* efektif

E-modul efektif merupakan *e-modul* yang telah divalidasi oleh ahli dan menunjukkan kepraktisan serta kemudahan akses bagi siswa untuk belajar mandiri.

e. Etnomatematika

Etnomatematika adalah pendekatan pembelajaran matematika yang menggabungkan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal. Pembelajaran dengan menggabungkan pada budaya lokal dapat memudahkan siswa dalam

³⁵ Raden Intan Ayu Sahara dan Puji Nurfauziah, "Analisis Kesulitan Siswa Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Tahap Berpikir Van Hiele," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 4 (Juli 2021): 912.

memahami materi karena contoh-contoh yang diberikan berkaitan dengan sesuatu yang berada di lingkungan sekitar.

f. Jajanan Tradisional

Jajanan tradisional adalah makanan khas daerah dengan berbagai macam rasa dan bentuk sesuai dengan khas masing-masing daerah dan diolah dengan bahan-bahan lokal. Jajanan tradisional dapat disebut dengan jajanan pasar.

g. *E-modul* Berbasis Etnomatematika Jajanan Tradisional

E-modul berbasis etnomatematika jajanan tradisional adalah sebuah modul elektronik pembelajaran matematika yang mengintegrasikan konsep matematika dengan kebudayaan lokal melalui contoh-contoh jajanan tradisional. *E-modul* ini menggunakan jajanan tradisional sebagai sarana untuk mengajarkan materi matematika, seperti bangun datar atau perhitungan luas dan keliling.

h. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami dan menjelaskan materi pelajaran serta dapat menerapkan ide-ide abstrak. Peneliti ingin mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman siswa dengan adanya pembelajaran menggunakan *e-modul*.

i. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bangun tiga dimensi yang memiliki ruang didalamnya, sehingga mempunyai volume. Terdapat macam-macam bangun ruang yaitu kubus, balok, tabung, kerucut, prisma, limas, dan bola.