

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS
ETNOMATEMATIKA *UPAKARA* BALI PADA MATERI GEOMETRI
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Luh Putu Divya Jyoti Mahardika, NIM 2011031047

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis etnomatematika *upakara* Bali pada materi geometri kelas II sekolah dasar. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang masing-masing berjumlah dua orang, satu orang guru kelas II SDN 2 Sukasada, 6 orang peserta didik kelas II SDN 2 Sukasada pada uji coba perorangan dan 10 orang peserta didik kelas II SDN 2 Sukasada pada uji coba kelompok kecil. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk e-modul interaktif, meliputi hasil: (a) rancang bangun pengembangan e-modul interaktif berbasis etnomatematika *upakara* Bali pada Materi Geometri Kelas II Sekolah Dasar, yang meliputi tahapan analisis, desain dan pengembangan; (b) hasil uji validitas yang meliputi: (1) hasil uji validitas ahli materi memperoleh persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik; dan (2) hasil uji validitas ahli media yang memperoleh persentase 99% dengan kualifikasi sangat baik; (c) respon guru dan peserta didik yang meliputi: (1) penilaian respon guru dengan persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik; (2) uji coba perorangan dengan persentase 99% dengan kualifikasi sangat baik; (3) uji coba kelompok kecil dengan persentase 98% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis etnomatematika *upakara* Bali pada materi geometri kelas II sekolah dasar layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul; Etnomatematika; *Upakara*; Geometri.

Abstract

This research aims to develop an interactive e-module based on Balinese upakara ethnomathematics in class II elementary school geometry material. The test subjects in this research were two material experts and media experts each, one class II teacher at SDN 2 Sukasada, 6 class II students at SDN 2 Sukasada in individual trials and 10 class II students at SDN 2 Sukasada in small group trials. This research uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation) because it has systematic stages. The data collection methods used were questionnaires, interviews and observation. Data analysis techniques use quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The result of this development research is an interactive e-module product, including the results of: (a) design and development of an interactive e-module based on Balinese religious ethnomathematics in Class II Elementary School Geometry Material, which includes analysis, design and development stages; (b) validity test results which include: (1) material expert validity test results obtained a percentage of 97% with very good qualifications; and (2) media expert validity test results which obtained a percentage of 99% with very good qualifications; (c) teacher and student responses which include: (1) teacher response assessment with a percentage of 98% with very good qualifications; (2) individual trials with a percentage of 99% with very good qualifications; (3) small group trials with a percentage of 98% with very good qualifications. So it can be concluded that the interactive e-module based on Balinese upakara ethnomathematics in class II elementary school geometry material is suitable for use in the learning process.

Keywords: E-Module; Ethnomathematics; Upakara; Geometry.

