

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bagian bab ini, maka pihak peneliti akan melakukan pemaparan pada 10 aspek yang dinilai menjadi hal pokok, ialah: (1) menjelaskan latar belakang masalah, (2) menjelaskan apa saja yang menjadi identifikasi masalah dalam riset ini, (3) menjelaskan pembatasan masalah, (4) menjelaskan apa saja yang rumusan masalah yang ada dalam riset ini, (5) menjelaskan apa yang menjadi tujuan dilakukannya riset pengembangan, (6) menjelaskan manfaat hasil dari melakukan riset pengembangan, (7) menjelaskan spesifikasi produk yang dalam kesempatan ini sangat diharapkan, (8) menjelaskan betapa pentingnya melakukan kegiatan pengembangan, (9) menjelaskan anggapan atau asumsi dan juga keterbatasan pengembangan, dan (10) menjelaskan definisi istilah yang dipakai dalam riset ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Diketahui bahwa Pendidikan yang diselenggarakan dengan UU Sisdiknas, 2003 yang ditemukan pada pasal 1 ayat 1 dinilai sebagai bentuk upaya atau usaha yang dilakukan dengan secara sadar dan juga dengan perencanaan guna dipakai menciptakan adanya kondisi atau suasana belajar dan juga adanya kegiatan proses pembelajaran yang mampu membuat para peserta didik menjadi secara aktif dalam melakukan proses pengembangan kemampuan atau potensi yang ada di dalam dirinya guna mempunyai kekuatan spiritual secara keagamaan, mampu memiliki pengendalian diri, mampu memiliki kepribadian yang baik, mampu memiliki kecerdasan, mampu memiliki akhlak yang mulia, serta juga mampu memiliki

keterampilan yang memang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara (Imron, 2016).

Seperti yang tertera di dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 yang membahas secara langsung tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka dipaparkan bahwa maksud atau tujuan pendidikan nasional ialah dipakai guna melakukan proses pengembangan kekuatan atau potensi dari para peserta didik agar dalam hal ini manusia mampu memiliki sikap atau perbuatan yang beriman dan juga bertakwa selalu dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, memiliki ilmu, cakap, kreatif, mandiri dan juga mampu menjadi warga negara yang memiliki sikap secara demokratis dan juga bertanggung jawab atas yang dilakukannya.

Diketahui bahwa pendidikan selalu mengalami perubahan tiap-tiap masa perkembangannya, maka dalam hal ini perlu melakukan penyesuaian atau adaptasi atas perubahan yang terjadi ini guna agar mampu menuju ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Guna untuk dapat mewujudkan hal ini, maka pendidikan yang mampu dinilai bersinergi, maka sangat diperlukan adanya aspek atau komponen sebagai pendukung, dimana salah satunya ialah adanya penerapan Kurikulum. Kurikulum dinilai memiliki peran yang sangat esensial yang ada di dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Pada setelah negara Indonesia posisinya merdeka, maka diketahui dunia Pendidikan telah berada dalam diatmika yang mengalami perubahan Kurikulum yang dilakukan sebanyak 11 kali dan yang pada saat ini paling terbaru diterapkan ialah dikenal bernama Kurikulum Merdeka (Anitasari & Cahyono, 2023).

Kurikulum merdeka dinilai sebagai sebuah cara yang dapat dipakai membantu memberikan tanggapan atas munculnya kendala atau tantangan dalam dunia Pendidikan yang terjadi yang telah dipicu oleh adanya krisis Pendidikan pada saat pasca terjadinya kasus pandemi. Diketahui pula Kurikulum merdeka ini lahir guna dipakai membantu dalam mengatasi kendala atau permasalahan di dunia Pendidikan dengan cara melakukan perumusan beberapa kebijakan baru yang dilakukan dengan secara konseptual dengan cara adanya pemberian kebebasan baik kebebasan ini diarahkan bagi lembaga maupun kebebasan ini diperoleh oleh para peserta didik dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran.

Dengan cara lewat adanya perubahan kurikulum ini, maka begitu sangat diharapkan akan munculnya perubahan yang terjadi di dalam dunia Pendidikan yang mampu lebih menaruh titik fokusnya pada pengembangan karakter dan juga keterampilan lunak dengan berlandaskan pada kompetensi (Indarta et al., 2022). Inti sari yang ditemukan dari Kurikulum merdeka ini ialah memiliki maksud guna dipakai melakukan pengembalian pengelolaan Pendidikan kepada pihak sekolah dan juga pada pihak Pemerintah yang ada di kawasan daerah yang dilakukan dengan cara secara fleksibilitas dalam melakukan proses perancangan, melaksanakan kegiatan, dan juga melakukan proses evaluasi atas program yang ada ditemukan dalam Pendidikan (Kemendikbudristek, 2020).

Matematika dinilai sebagai salah satu mata pelajaran yang dipakai dalam memberikan pelatihan pada para peserta didik dalam membantunya meningkatkan kemampuan cara berpikirnya atau cara pandangnya guna mampu mencari pemecahan persoalan atau kendala yang ditemukannya di dalam menjalani kehidupan sehari-hari ini. Matematika juga dalam hal ini dinilai sebagai suatu ilmu

pengetahuan dengan disusun secara struktur yang bersifat secara abstrak (Elly S & Mandasari, 2018). Diketahui bahwa dalam matematika, maka objek dasar yang dinilai secara abstrak begitu sangat sering dinilai sebagai objek mental atau juga sebagai objek pikiran, sehingga dalam hal ini dinilai bahwa objek yang ada dalam pembelajaran matematika tanpa dengan secara langsung mampu ditemui di dalam kehidupan sehari-hari, dimana misalnya jenis bangun datar yang tanpa berhasil dalam hal ini ditemukan ada di dalam bentuk benda yang sifatnya secara nyata, namun tetap mampu untuk diberikan ilustrasi atau juga mampu untuk dikaitkan dengan benda-benda yang bentuknya menyerupai atau adanya kemiripan dengan bentuk bangun datar. Dengan melakukan penghubungan antara materi matematika dengan kondisi atau situasi kehidupan nyata yang posisinya dekat dengan para peserta didik, maka dalam hal ini para peserta didik berhasil memperoleh pengalaman belajar yang mampu lebih memiliki makna.

Pengalaman belajar yang memiliki kesan atau dinilai bermakna ialah mampu diciptakan dengan cara melakukan penghubungan proses kegiatan pembelajaran dengan budaya yang dalam hal ini sering dilakukan atau juga ditemukan oleh para peserta didik seperti yang telah diungkapkan secara langsung oleh Baka et al.(2019) bahwa melakukan proses kegiatan pembelajaran wajib untuk diawali dari lingkungan yang paling dianggap dekat, ialah dari budaya yang dimiliki. Diketahui bahwa salah satu budaya menghubungkan budaya dengan materi yang ada di dalam mata pelajaran matematika ialah bernama etnomatematika. Etnomatematika mampu dinilai sebagai suatu cara yang membantu mendekatkan atau cara yang dengan secara khusus mampu diterapkan dalam melakukan kegiatan atau aktivitas melakukan proses kegiatan pembelajaran

matematika, sehingga mampu hal ini memperlihatkan bahwa konsep matematika telah mampu untuk di mengerti ataupun juga dipahami oleh kalangan masyarakat lampau dan telah diimplementasikan di dalam konsep budaya.

Diketahui bahwa salah satu hal yang mampu membantu mengkaitkan antara keterkaitan budaya dengan proses kegiatan pembelajaran matematika ialah bernama etnomatematika (Ayuningtyas & Setiana, 2019). Dengan begitu, maka mampu dinilai dalam hal ini bahwa matematika begitu sangat memerlukan adanya suatu pendekatan yang memiliki sifat yang secara kontekstual dengan adanya bantuan dan juga dukungan pemakaian media dalam melakukan proses penyampaian suatu materi atau dalam mengonseptualkan objek matematika yang bersifat abstrak.

Ditemukan adanya muncul permasalahan yang ada hubungannya atau terkait pembelajaran matematika yang terjadi atau dialami oleh salah satu SD yang ada di daerah kawasan Kec. Denpasar Utara. Dengan melalui kegiatan wawancara yang telah berhasil digelar tepatnya pada tanggal 30 mei 2023 tepatnya berlangsung dari jam 09:50– 11:20 WITA yang dimana narasumbernya ialah Ibu Kadek Krisna Prameswari, S.Pd yang memiliki posisi sebagai guru dijenjang kelas I yang ada di SD Negeri 2 Tonja, daerah kawasan Kec. Denpasar Utara, maka berhasil didapatkan informasi bahwa guru belum mampu melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran yang dilakukan pada muatan matematika materi mengenal bangun datar sebab dalam kondisi sebelumnya pihak guru hanya menerapkan metode ceramah dengan didukung oleh sarana yang hanya berupa buku ajar, sehingga dalam hal ini diberikan penilaian yang kurang efektif dalam membantu membangkitkan dan juga meningkatkan motivasi belajar dari para

peserta didik. Hal ini terjadi sebab dalam hal ini para peserta didik lebih dinilai suka atau senang melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran, sehingga hal ini mampu menarik perhatian dari para peserta didik. Guru tersebut juga dalam kesempatan ini menginformasikan bahwa metode yang diterapkan pada para peserta didik dinilai kurang mampu secara efektif guna diterapkan di dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang dimana hal ini yang memicu dan juga memberikan dampak pada perolehan hasil belajar dari para siswa ialah dimana 71% siswa yang memperoleh nilai lebih rendah dari KKTP dan 29% siswa yang memperoleh nilai lebih tinggi dari KKTP.

Mengacu pada perolehan hasil melakukan observasi, maka proses kegiatan pembelajaran yang diadakan tepatnya pada tanggal 30 Mei 2023 oleh Ibu Krisna Prameswari yang memiliki posisi sebagai guru wali dijenjang kelas I masih menerapkan metode ceramah guna dipakai memaparkan tiap-tiap materi yang ada pada beberapa mata Pelajaran, sehingga kegiatan ini dinilai kurang mampu secara efektif. Hal ini terjadi sebab diketahui bahwa para peserta didik lebih senang melakukan proses kegiatan pembelajaran memakai media pembelajaran. Dengan adanya proses kegiatan pembelajaran yang memakai metode yang monoton ini, maka telah menimbulkan masalah terkait kurang adanya motivasi belajar yang diterima oleh para siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran ini, maka ditemukan adanya beberapa siswa yang dinilai kurang aktif dan merasakan kebosanan pada saat mendengarkan tiap-tiap penjelasan guru yang dirasanya kurang menarik. Diketahui begitu banyaknya para siswa yang masih mendapatkan kesulitan dalam mengerti dan juga memahami materi pelajaran yang ada hubungannya dengan mengenal bangun datar. Kondisi inilah yang telah memicu para siswa merasa

kehilangan semangat dan juga motivasinya dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga akan memberikan efek juga pada perolehan hasil belajar yang dicapainya kurang mampu optimal.

Diketahui bahwa mata pelajaran matematika sangat memerlukan adanya dukungan dari media pembelajaran yang dijadikan sarana yang mampu memberikan motivasi yang pada akhirnya mendorong rasa keinginan dan juga minat dan juga meningkatkan pemahaman dari para siswa (Ompusunggu, 2022). Pemanfaatan media yang dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran matematika, maka dapat diterapkan dengan cara mengembangkan bahan-bahan ajar yang diselaraskan dengan karakter dari para peserta didik. Diketahui bahwa dalam hal ini salah satu bentuk bahan ajar yang dapat diterapkan secara langsung pada peserta didik guna dipakai memperdalam konsep dari materi yang dipelajarinya, maka memakai *flipbook*. *Flipbook* dinilai sebagai salah satu jenis perangkat lunak profesional yang dapat dimanfaatkan guna mengkonversi file dalam bentuk PDF, gambar, teks, dan juga video yang diubah ke dalam bentuk buku secara digital (Amanullah, 2019).

Dipahami pula bahwa dalam hal ini media pembelajaran *flipbook* yang berbasis etnomatematika efektif dapat dipakai pada muatan pelajaran matematika dan mampu menjadi saran yang mendukung perolehan hasil belajar matematika dari para siswa, dimana hal ini berhasil diperkuat oleh hasil temuan yang ada pada sebelumnya. Riset yang dilakukan oleh Wibowo & Pratiwi (2018), Sulistianingsih & Carina (2019), Nuryani & Abadi (2021), Mursidi et al. (2022), dan juga Landina & Agustiana (2022) yang dimana dalam temuannya berhasil menunjukkan media pembelajaran *Flipbook* mampu layak untuk dipakai dalam proses kegiatan

pembelajaran. Dengan secara lebih mengkhususnya, maka riset yang dilakukan oleh Susiliastini & Sujana (2022) juga berhasil menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis etnomatematika mampu efektif dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran pada muatan pelajaran matematika.

Berlandaskan pada uraian yang sudah berhasil dipaparkan, maka begitu sangat perlunya melakukan pengembangan *flipbook* dengan cara berbasis etnomatematika guna agar mampu dijadikan sarana yang membantu para peserta didik dalam mencari atau menemukan konsep pembelajaran, mampu dipakai meningkatkan motivasi para peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan juga mampu meningkatkan perolehan hasil belajar yang diraih oleh peserta didik, sehingga sangat perlu digagas sebuah riset pengembangan pendidikan dengan mengangkat judul ialah “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Etnomatematika pada Muatan Matematika Materi Mengenal Bangun Datar Kelas I di SD Negeri 2 Tonja Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada bagian latar belakang yang telah berhasil dalam riset ini dipaparkan di bagian atas, maka berhasil ditemukan beberapa identifikasi masalah, ialah mencakup:

- 1) Begitu banyaknya ditemukan adanya para siswa yang dalam kondisi ini mempunyai nilai yang diraihnya di bawah ketentuan KKTP ialah dengan angka mencapai 71% dan hanya dengan angka yang mencapai 29% yang terdata mempunyai nilai yang diraihnya di atas KKTP.

- 2) Diketahui bahwa pihak guru tampak belum mampu memakai media dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang menghubungkan muatan pembelajaran matematika dengan secara khususnya bangun datar.
- 3) Dalam hal ini dinilai juga bahwa pihak guru jarang memakai media dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran pada saat melakukan penyaluran atau penyampaian materi dalam pembelajaran yang terlaksana di dalam kelas.
- 4) Guru dinilai lebih condong atau lebih memilih dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran memakai gambar yang ada di papan tulis.
- 5) Guru dinilai sedikit yang mampu mempunyai kemampuan untuk memakai media dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukannya di dalam kelas.
- 6) Guru dinilai dalam hal ini kurang kreatif dalam memakai metode dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran.
- 7) Para siswa tampak mudah mengantuk dan merasa bosan dan kurang adanya semangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
- 8) Para siswa dinilai masih melakukan proses penyesuaian diri yang dilakukannya terhadap perpindahan atau perubahan dari kurikulum 13 yang mengalami perubahan ke kurikulum merdeka.
- 9) Perolehan hasil belajar yang didapatkan oleh para siswa dalam hal ini dinilai kurang mampu memberikan kepuasan, dimana kasus ini terjadi secara khususnya pada mata pelajaran matematika.

- 10) Diketahui bahwa pembelajaran matematika dinilai masih dianggap sulit untuk dipahami atau dipelajari dan juga tanpa dinilai menarik untuk dipelajari dalam kondisi saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam riset ini telah berhasil ditemukan adanya beberapa aspek yang memunculkan masalah yang telah berhasil pihak peneliti identifikasi, serta juga dalam riset ini telah ditemukan adanya aspek yang dinilai memunculkan keterbatasan dari pihak peneliti baik dari aspek biaya, aspek waktu, aspek ruang lingkup serta aspek sumber daya yang tersedia, maka dalam hal ini permasalahan dilakukan pembatasan dan juga pihak peneliti menaruh titik fokusnya hanya pada pengembangan *flipbook* yang dilakukan dengan berbasis Etnomatematika dengan cara meniti beratkan hanya dilakukan pada satu capaian pembelajaran materi pengenalan bangun datar, dimana hal ini dengan secara khususnya diterapkan pada para peserta didik yang ada dijenjang kelas I SD Negeri 2 Tonja. Dengan begitu, maka pemakaian media *flipbook* ini dijadikan sebagai sarana yang dapat membantu dan juga mendukung di dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran inovatif yang mampu memberikan bantuan dan juga dukungan pada para peserta didik agar lebih mudah dalam mengerti atau memahami materi pada saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran muatan Matematika dengan secara khususnya ada pada materi pengenalan bangun datar.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada bagian latar belakang masalah yang telah berhasil disajikan di bagian atas, maka pihak peneliti dalam hal ini berhasil menemukan beberapa rumusan masalah, ialah mencakup:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika yang dilakukan pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar?
- 2) Bagaimanakah tingkat kelayakan media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar?
- 3) Bagaimanakah tingkat efektivitas media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan beberapa rumusan masalah yang telah pihak peneliti sajikan dibagian atas, maka adapun beberapa tujuan dilakukan kegiatan riset ini, ialah:

- 1) Dipakai oleh pihak peneliti dalam memberikan deskripsikan rancang bangun media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika yang dilakukan pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar.
- 2) Dipakai oleh pihak peneliti dalam mengetahui tingkat kelayakan media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika pada muatan matematika

materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar.

- 3) Dipakai oleh pihak peneliti dalam mengetahui tingkat efektivitas media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I di SDN 2 Tonja Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang berhasil dihadirkan oleh pihak peneliti ini dengan cara melalui kegiatan riset yang diselenggarakannya.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil temuan yang telah berhasil dihasilkan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini begitu sangat diharapkan mampu adanya pemberian manfaat guna memperkaya atau memberikan tambahan pengetahuan, konsep-konsep, serta kajian teori-teori, dimana hal ini dapat digunakan oleh para pihak yang memerlukan guna sebagai masukan dalam melakukan proses kegiatan pengembangan media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil temuan yang telah berhasil dihasilkan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini begitu sangat diharapkan mampu adanya pemberian manfaat dalam segi praktis, ialah mencakup:

a. Bagi Peserta Didik

Flipbook dengan berbasis etnomatematika yang berhasil dalam hal ini dihasilkan oleh pihak peneliti, maka hal ini mampu dipakai sebagai alat yang mampu memberikan bantuan dan juga dukungan pada para peserta didik dalam hal memperdalam materi serta mampu dipakai meningkatkan rasa keinginan atau minat dan juga perolehan hasil belajar dari para peserta didik agar mampu lebih memiliki motivasi dan juga semangat serta lebih memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Flipbook dengan berbasis etnomatematika yang berhasil dalam hal ini dihasilkan oleh pihak peneliti, maka hal ini mampu dipakai sebagai alat yang mampu memberikan bantuan dan juga dukungan pada guru dalam hal menyampaikan materi pada para siswa agar mampu tercapainya apa yang menjadi tujuan pembelajaran dengan hasil yang mampu secara optimal.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil temuan yang telah berhasil dihasilkan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini begitu sangat diharapkan mampu dijadikan sebagai dasar refleksi dalam memilih dan juga menentukan kebijakan yang ada hubungannya terkait pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* yang mampu memberikan dukungan dan juga bantuan di kelas.

d. Bagi peneliti yang lain

Hasil temuan yang telah berhasil dihasilkan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini begitu sangat diharapkan mampu dijadikan referensi yang bersifat secara relevan guna mendukung riset para peneliti yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun Spesifikasi produk yang ada dalam riset pengembangan ini, ialah mencakup:

- 1) Produk yang dalam hal ini dilakukan proses pengembangan oleh pihak peneliti telah berhasil dilakukan pengemasan untuk dijadikan sebagai sebuah aplikasi yang mampu dipakai dengan adanya bantuan teknologi.
- 2) Produk yang dalam hal ini dilakukan proses pengembangan oleh pihak peneliti ialah berupa *flipbook* yang mampu dinilai memberikan bantuan berupa penguatan pada para peserta didik.
- 3) Produk yang dalam hal ini dilakukan proses pengembangan oleh pihak peneliti telah memadukan beberapa elemen atau unsur multimedia di antaranya: teks, audio dan juga gambar.
- 4) Produk yang dalam hal ini dilakukan proses pengembangan oleh pihak peneliti telah berisi pertanyaan yang dapat memberikan bantuan pada para peserta didik guna lebih mampu mengerti dan juga memahami materi atau konsep yang membahas mengenai materi pengenalan bangun datar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Betapa pentingnya melakukan suatu pengembangan produk, dimana hal ini dilakukan oleh pihak peneliti agar para siswa mampu lebih mudah dan juga cepat di dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan secara mandiri dan juga hal ini dilakukan oleh pihak peneliti agar para siswa mampu lebih cepat dan juga mudah dalam mengerti atau memahami materi yang diberikan oleh guru, dipakai dalam meningkatkan kegiatan yang dilakukan oleh para siswa, pembelajaran akan mampu berubah menjadi lebih memiliki makna, dan juga suasana belajar akan mampu lebih menyenangkan untuk dirasakan oleh para siswa. Dengan hal inilah, maka guru wajib untuk memberikan berbagai bentuk fasilitas pada para siswanya dengan memberikan sumber belajar atau juga memberikan media pembelajaran yang mampu memberikan bantuan dan juga dukunga dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran mampu untuk dicapai dengan secara optimal dan juga mampu dalam hal ini memberikan stimulus berpikir dengan secara kritis yang dimiliki oleh para siswa.

Dengan demikian, maka dalam hal ini begitu sangat para siswa mampu dan lebih aktif dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan secara mandiri sebab dalam hal ini materi ini secara langsung dihubungkan atau dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan juga dengan materi yang mampu dilakukan proses akses kapanpun dan dimanapun.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian mengembangkan media *flipbook* berbasis etnomatematika pada muatan matematika materi mengenal bangun datar kelas I di SD Negeri 2 Tonja Denpasar antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Dalam proses pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kelas I SD Negeri 2 Tonja sangat antusias belajar jika menggunakan media digital.
- 2) SD Negeri 2 Tonja memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Peserta didik telah *familiar* dengan jenis-jenis *banten* dan bentuk bangunan yang ada di Bali

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam riset ini telah ditemukan adanya beberapa yang menjadi keterbatasan dalam melakukan proses kegiatan pengembangan media *flipbook*, ialah mencakup:

- 1) Pengembangan media *flipbook* dengan berbasis etnomatematika hanya dilakukan pada muatan matematika materi mengenal bangun datar yang diterapkan dijenjang kelas I yang ada di SDN 2 Tonja Denpasar.
- 2) Media *flipbook* yang dalam hal ini dilakukan proses kegiatan pengembangan oleh pihak peneliti hanya mampu memuat satu muatan pelajaran ialah matematika dan juga dinilai hanya dilakukan pada 1 CP ialah materi pengenalan bangun datar.

- 3) Budaya yang dipakai di dalam media *flipbook* ini diketahui hanya terbatas dilakukan pada budaya Bali yang dimana dengan secara khususnya pada jenis banten dan bentuk bangunan yang ada di Bali.

1.10 Definisi Istilah

Dalam riset ini telah berhasil ditemukan adanya istilah-istilah yang dinilai sangat penting untuk lebih jelasnya diberikan penjelasan, ialah:

- 1) *Flipbook* dinilai sebagai sebuah buku elektronik yang dalam hal ini ditunjukkan pada para peserta didik yang di dalamnya telah mampu berisikan materi pembelajaran dengan adanya kalimat yang dinilai sederhana dan juga dengan mudahnya mampu untuk dimengerti ataupun dipahami oleh para peserta didik.
- 2) Penguatan dinilai sebagai suatu konsekuensi yang dinilai mampu menyenangkan guna dipakai dalam menjaga atau dipakai melakukan peningkatan pada kegiatan atau aktivitas belajar yang dilakukan oleh para siswa.
- 3) *Feedback* atau juga dinilai sebagai umpan balik dalam hal ini dinilai sebagai adanya informasi yang arahnya terhadap perolehan hasil atau usaha atau upaya yang telah berhasil dalam hal ini dilakukan oleh seseorang.
- 4) Etnomatematika dalam hal ini mampu untuk diambil dari kata etnis dan juga matematika yang memiliki makna dijadikan sebuah pendekatan pembelajaran matematika dengan berbasis budaya.