

**PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF
BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA SISWA KELAS
VII SMP**



**OLEH:
ARIDA ANJASWARI
NIM. 2013011080**

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024



**PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF
BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI
BANGUN RUANG SISI DATAR PADA SISWA KELAS
VII SMP**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**

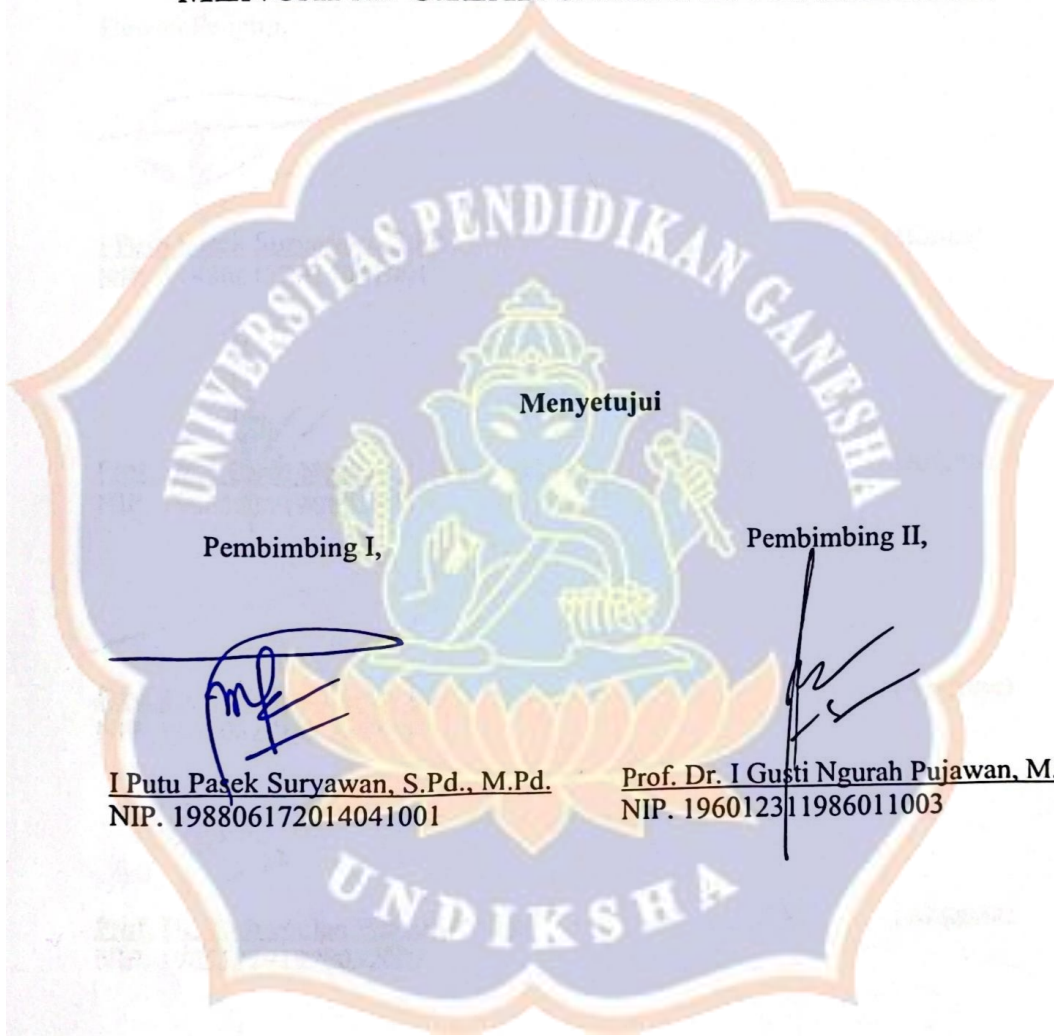
**Oleh
Arida Anjaswari
NIM 2013011080**

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,

I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

Prof. Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.
NIP. 196012311986011003

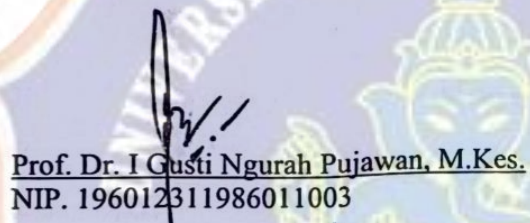
Skripsi oleh Arida Anjaswari ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 19 Juni 2024

Dewan Penguji,



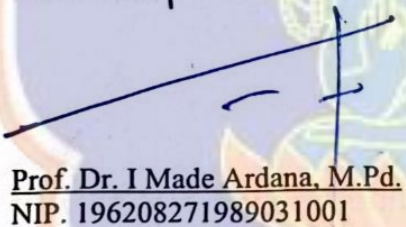
I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

(Ketua)



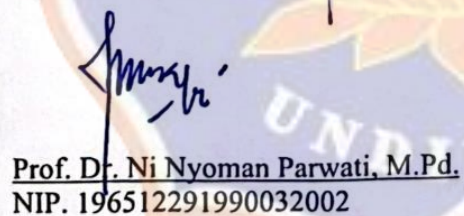
Prof. Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.
NIP. 196012311986011003

(Anggota)



Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.
NIP. 196208271989031001

(Anggota)



Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
NIP. 196512291990032002

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

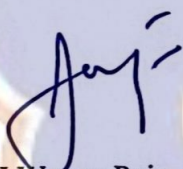
Hari : Rabu

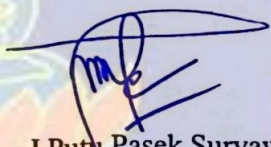
Tanggal : 19 Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci.
NIP. 196901161994031001


I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 196710131994031001

PRAKATA

Puja dan puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas anugerah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Sisi Datar pada Siswa Kelas VII SMP”** tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. I Putu Pasek Suryawan S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa bersabar, meluangkan waktu untuk membimbing penulis, memberikan saran dan kritik, serta memotivasi penulis agar disiplin dan bekerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini demi mencapai hasil yang maksimal.
2. Prof. Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini, meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memotivasi penulis agar menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
3. Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd. selaku penguji I yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan berharga selama proses ujian.
4. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. selaku penguji II yang turut memberikan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Keluarga dan teman-teman tersayang yang selalu memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu - per satu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia pada masa mendatang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan dengan rendah hati memohon maaf sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama di bidang pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Singaraja, 19 Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
2.1. Tujuan Penelitian.....	6
2.1. Manfaat Penelitian.....	7
2.2. Penjelasan Istilah.....	8
2.3. Spesifikasi Produk.....	9
2.4. Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II.....	11
2.1. E-Komik Interaktif.....	11
2.1.1. Pengertian E-Komik.....	11
2.1.2. Kelebihan dan kekurangan Komik.....	11
2.1.3. E-Komik Interaktif sebagai media pembelajaran.....	12
2.2. Etnomatematika.....	15
2.3. Pemahaman Konsep Matematika	17
2.4. Model Pengembangan	18
2.5. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.6. Kerangka Konsep	24
BAB III.....	28
1.1. Jenis Penelitian	28
1.2. Prosedur Penelitian.....	28
BAB IV	40
4.1. Hasil Penelitian.....	40
4.1.1. Analisis (<i>Analyze</i>)	40
4.1.2. Desain (<i>Design</i>).....	42

4.1.3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.1.4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	54
4.2. Pembahasan.....	57
BAB V.....	61
5.1. Simpulan.....	65
5.2. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	1



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Unsur Matematika Pada Bangunan Tradisional Bali	16
Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Konsep Matematika	17
Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Materi Berdasarkan LORI	33
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media Berdasarkan LORI.....	33
Tabel 3. 3 Kategori Kevalidan E-Komik.....	34
Tabel 3. 4 Kategori Aspek User Experience Questionnaire (UEQ).....	36
Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran Indikator Pemahaman Konsep	37
Tabel 3. 6 Kategori Keefektifan Berdasarkan N-gain.....	38
Tabel 3. 7 Kategori Persentase Ketuntasan Berdasarkan KKTP.....	38
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran (CP)	41
Tabel 4. 2 Rancangan Awal Media	42
Tabel 4. 3 Ringkasan Penilaian Validitas Media	51
Tabel 4. 4 Revisi Media Berdasarkan Penilaian Ahli Media	51
Tabel 4. 5 Ringkasan Penilaian Validitas Materi.....	53
Tabel 4. 6 Revisi Media Sesuai Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Angket UEQ.....	55
Tabel 4. 8 Ringkasan Keefektifan Berdasarkan N-gain	56
Tabel 4. 9 Ringkasan Ketuntasan Tes Berdasarkan KKTP	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep	27
Gambar 3. 1 Bagan Alur Pelaksanaan.....	29
Gambar 4. 1 Halaman Sampul	44
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuka	45
Gambar 4. 3 Tampilan judul Sub materi	45
Gambar 4. 4 Fitur Menjodohkan.....	46
Gambar 4. 5 Fitur Single choice	47
Gambar 4. 6 Fitur Checkbox.....	47
Gambar 4. 7 Fitur drag and drop.....	48
Gambar 4. 8 Fitur Link.....	48
Gambar 4. 9 Tampilan Geogebra	49
Gambar 4. 10 Tampilan AR.....	49
Gambar 4. 11 Tampilan Game Latihan Soal	49
Gambar 4. 12 Tampilan Biodata Pengembang.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Skenario E-Komik Interaktif
- Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi
- Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Ahli Media
- Lampiran 6 Angket Kepraktisan UEQ Guru dan Siswa
- Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Angket Kepraktisan UEQ Guru dan Siswa
- Lampiran 8 Kisi-kisi Tes Pemahaman Konsep
- Lampiran 9 Lembar Tes Pemahaman Konsep
- Lampiran 10 Rubrik Penskoran Tes Pemahaman Konsep
- Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Tes Pemahaman Konsep
- Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 13 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian

