

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS
ETNOMATEMATIKA PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS IX**

Oleh

Ni Putu Pika Aristini, NIM 21130110333

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

Penerapan perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sering kali menyebabkan proses belajar mengajar menjadi membosankan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan e-modul interaktif berbasis etnomatematika guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada materi transformasi geometri. Pemanfaatan etnomatematika melalui lukisan Wayang Kamasan dirancang untuk memvisualisasikan materi transformasi geometri sekaligus mengenalkan nilai-nilai luhur budaya Bali. E-modul ini dikembangkan dengan bantuan PowerPoint, iSpring, dan Lumi. Pengembangan e-modul interaktif ini menggunakan tiga dari lima tahap model ADDIE yaitu *analyze*, *design*, dan *development*. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas IX D SMP Negeri 6 Mengwi. Pada tahap pengembangan e-modul, dilakukan pengujian validitas materi dan media menggunakan angket penilaian LORI, pengujian kepraktisan melalui angket UEQ (*User Experience Questionnaire*), serta pengujian efektivitas dengan menggunakan perhitungan N-Gain dan menggunakan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan pada kategori sangat layak diimplementasikan dengan rata-rata skor 4,92. Kepraktisan e-modul ini dilihat dari angket respon siswa dan guru yang menyatakan kategori unggul dari aspek daya tarik sebesar 2,06, aspek kejelasan sebesar 2,08, aspek efisiensi sebesar 2,09, aspek ketepatan sebesar 2,13, aspek stimulasi sebesar 1,97, dan aspek kebaruan sebesar 1,88. Hasil uji n-gain menunjukkan skor sebesar 0,722 dengan kategori tinggi, yang bermakna efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis etnomatematika yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: E-modul interaktif, Etnomatematika, Motivasi Belajar

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS
ETNOMATEMATIKA PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS IX**

Oleh

Ni Putu Pika Aristini, NIM 21130110333

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

This study aims to develop an interactive e-module based on ethnomathematics that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving student learning motivation. This interactive e-module integrates ethnomathematics through Wayang Kamasan paintings, developed using PowerPoint, iSpring, and Lumi to visualize geometric transformation material. The interactive e-module was developed using three stages of the ADDIE model, namely analyze, design, and development, with 32 ninth-grade students from Class IX D at SMP Negeri 6 Mengwi as the research subjects. During the e-module development stage, the validity of the content and media was tested using the LORI questionnaire, practicality was assessed through the UEQ, and effectiveness was evaluated based on the N-Gain calculation obtained from the learning motivation questionnaire distributed before and after using the e-module. The research results indicate the developed interactive e-module based on ethnomathematics is highly feasible with an average score of 4.92. The practicality of the e-module, as assessed from student and teacher response questionnaires, meets the criteria for excellence in every aspect. The N-Gain test results score 0.722 (high category,) indicating effective in increasing student learning motivation. It can be concluded that the interactive e-module based on ethnomathematics is valid, practical, and effective in increasing student learning motivation

Kata Kunci: *Interactive e-module, Ethnomathematics, Learning Motivation.*