

ABSTRAK

FITRIANI MULDIANA. 2023. **PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATERI LINGKARAN.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan produk e-modul interaktif berbasis etnomatematika pada materi lingkaran dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Teknik pengumpulan data penelitian ini angket dan wawancara. Subjek penelitian ini 20 orang peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Cipaku yang sudah menerima materi lingkaran dan 2 orang guru matematika. Data hasil penelitian didapat dari lembar validasi ahli, lembar respon peserta didik dan lembar respon guru yang dianalisis menggunakan skala likert. Hasil penelitian ini berupa produk e-modul interaktif berbasis etnomatematika pada materi lingkaran. Tahapan *define* menghasilkan pemilihan e-modul sebagai bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan analisis masalah, serta mendapatkan KD, IPK dan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan pada e-modul. Tahap *design* ini menghasilkan kuesioner untuk para ahli materi, media, respon peserta didik dan respon guru juga menetapkan *e-modul* interaktif berbasis etnomatematika sebagai bahan ajar untuk pembelajaran mandiri. Tahapan selanjutnya *development* yang meliputi uji kelayakan produk kepada para ahli dan uji coba kelompok kecil dan uji coba skala luas pada peserta didik. Tahapan terakhir *dissemination* menyebarluaskan produk ke para guru di sekolah dan mengisi angket respon guru untuk mengetahui ketertarikan guru terhadap produk yang dikembangkan. Hasil respon guru mendapatkan respon yang sangat baik. Respon peserta didik terhadap *e-modul* interaktif berbasis etnomatematika pada materi lingkaran mendapatkan respon yang sangat baik yaitu ukuran dan jenis huruf mudah dibaca; bahasa yang digunakan mudah dipahami; materi mudah dipahami; membuat bersemangat belajar matematika; tampilannya menarik; pengadaan gambar dan video menarik; meningkatkan motivasi belajar; menambah wawasan budaya; membuat siswa belajar secara mandiri; terdapat evaluasi yang dapat menguji pemahaman materi; dapat digunakan kembali apabila ingin mempelajari kembali; terdapat petunjuk yang mudah dipahami; mudah diakses; dapat digunakan multiplatform.

Kata kunci: *E-Modul* Interaktif, Etnomatematika, Lingkaran