

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI SPLDV  
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH  
KELAS VIII SMP PGRI 4 BANDAR LAMPUNG**

Mayang Sari<sup>1</sup>, Buang Saryantono<sup>2</sup>, Fitriana Rahmawati<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
<sup>1</sup>[mygsari1122@gmail.com](mailto:mygsari1122@gmail.com), <sup>2</sup>[b.saryantono@stkipgribdl.ac.id](mailto:b.saryantono@stkipgribdl.ac.id),  
<sup>3</sup>[fitrianarahmawatimath@gmail.com](mailto:fitrianarahmawatimath@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan dari e-modul berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV untuk siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung. Selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media ini dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP PGRI Bandar Lampung sejumlah 16 siswa yang menggunakan kurikulum 2013. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu: Analysis (A), Design (D), Development (D), Implementation (I), Evaluation (E). Hasil penelitian pengembangan ini telah dihasilkan produk bahan ajar berupa e-modul berbasis kearifan lokal di kelas VIII dengan kelayakan sesuai hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 4,73 dengan kriteria valid, penilaian ahli media memperoleh nilai sebesar 4,73 dengan kriteria valid, dan penilaian ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 4,72 dengan kriteria valid. dan respon siswa terhadap e-modul dengan kriteria menarik. Untuk penilaian keefektifan bahan ajar diperoleh presentase 80% siswa tuntas dalam belajar. Sehingga dapat dikategorikan siswa tertarik dengan penggunaan bahan ajar e-modul berbasis kearifan lokal pada saat belajar materi SPLDV pada mata pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** *e-modul* berbasis kearifan lokal, penelitian pengembangan.

**Abstract:** *This study aims to develop and determine the feasibility, practicality and effectiveness of Android-based articulate storyline 3 interactive learning media on set material for class VII SMP 17.1 Gedong Tataan. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages of development, namely: Analysis (A), Design (D), Development (D), Implementation (I), Evaluation (E). The assessment instrument is a questionnaire sheet that is used for the feasibility test of interactive learning media products based on articulate storyline 3 android. The results of this development research have resulted in an interactive articulate storyline 3 learning media product based on android on set material in class VII with eligibility according to the results of the material expert's assessment obtaining a value of 4.73 with valid criteria, media expert's assessment obtaining a value of 4.73 with valid criteria, and the assessment of linguists obtained a value of 4.72 with valid criteria. The teacher's response obtained a value of 4.70 with practical criteria, and student responses obtained a value of 4.77 with attractive criteria. For the assessment of the effectiveness of learning media, it was obtained that the percentage of 80% of students was complete in learning. Thus the developed media is suitable for use as learning media.*

**Keywords:** *interactive media articulate storyline 3 based on android, development research.*

---

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu membentuk peserta didik yang dapat mengembangkan sikap, keterampilan dan kecerdasan intelektualnya agar menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga bisa menghadapi perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi telah mendorong kita untuk melakukan proses pendidikan yang lebih baik, sehingga mampu melahirkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Pendidikan itu sendiri adalah upaya yang dilakukan untuk menyiapkan siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran.

Pendidikan mampu membangun suatu bangsa yang lebih baik tanpa meninggalkan kearifan lokal serta budaya dalam suatu wilayah tersebut. Dengan kearifan lokal serta budaya kita akan menemukan nilai-nilai kearifan yang agung yang sudah diwarisi turun temurun dari nenek moyang kita, serta diharapkan mampu memberikan sumbangan moral bagi peserta didik. Amini, Rosidahamini (2019: 73) menyatakan bahwa Etnis dan budaya daerah di Indonesia sangat beragam, dengan karakteristik masing-masing tiap daerah yang bervariasi. Karakteristik tersebut mengandung nilai-nilai luhur dan memiliki sumber daya kearifan. Kearifan lokal yang digunakan dalam penelitian ini adalah kearifan masyarakat Lampung. Dari seni dan budayanya, Lampung memiliki kebudayaan dan adat istiadat yang unik di Indonesia. Salah satu kebudayaan yang terdapat di Lampung khususnya bagi masyarakat adat Lampung Pepadun dikampung Srimenanti Kabupaten Waykanan yang telah ada sejak dahulu yaitu suatu tradisi Sebambangan (Larian). Pada masyarakat Lampung Saibatin mengenal bentuk perkawinan Semanda dan Bejujogh sedangkan pada

masyarakat Lampung Pepadun hanya mengenal bentuk perkawinan bejujogh (Iskandar Syah, 2005: 2 dalam Arafah, 2014: 3).

Kearifan lokal dalam pendidikan bermanfaat untuk melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat, berperan serta dalam membentuk karakter bangsa, serta melibatkan peserta didik untuk ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa. Pendidikan yang berbasis kearifan lokal sebagai wujud membentuk jati diri peserta didik di tengah globalisasi. Jati diri sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai perubahan. Lemahnya jati diri peserta didik, berdampak pada perkembangan moral bangsa, sehingga Berbagai sekolah juga merasakan dampak perilaku yang terjadi akibat lemahnya karakter dan jati diri peserta didik. Salah satu Pembelajaran yang merasakan dampak ini adalah pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilaksanakan di kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung diketahui bahwa terjadi pergeseran perilaku peserta didik akibat digitalisasi yang dialami peserta didik semasa pandemi Covid-19. Akibatnya minat dan motivasi siswa untuk mempelajarinya menurun dan menjadikan pembelajaran matematika belum menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Capaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran ini juga belum maksimal.

Kurang maksimalnya capaian tujuan pembelajaran matematika terutama pada materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung, seperti materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. Pada materi ini siswa tidak dapat melihat hubungan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga semakin tidak menyukai mata pelajaran matematika, dengan adanya materi yang dianggap sulit tersebut. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terkait

materi SPLDV juga rendah.

Menurut Polya (1973) dalam Wahyudi, Anugraheni (2017: 15) pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan dan mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera. Atau dengan kata lain pemecahan masalah merupakan proses bagaimana mengatasi suatu persoalan atau pertanyaan yang bersifat menantang yang tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin yang sudah biasa dilakukan/sudah diketahui. Pentingnya memiliki kemampuan tersebut tercermin dalam penjelasan (Hendriana dan Soemarmo, 2014) bahwa pemecahan masalah matematika merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran matematika, bahkan langkah-langkah yang terlibat dalam pemecahan masalah merupakan bagian inti dari matematika.

Kurang maksimalnya kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan berbagai hal, yang diantaranya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika belum memenuhi kebutuhan belajar siswa. Pembelajaran yang multiarah dengan tidak meninggalkan nilai budaya lokal sesuai amanat kurikulum 2013 hingga kurikulum merdeka melalui nilai profil Pancasila belum terwujud di kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung. Tentu kondisi ini merupakan masalah yang perlu diatasi, mengingat pentingnya menanamkan nilai budaya lokal dalam pembelajaran matematika serta pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematika bagi siswa sekolah menengah. Solusi yang dirasa sesuai dengan masalah di atas, salah satunya adalah melalui pengembangan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Bahan ajar tersebut salah satunya adalah elektronik modul.

E-modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, uamh ditampilkan menggunakan piranti eletronik misalnya

komputer (Aryawan, 2018 dalam Triyono, 2021: 43). Hal lain dinyatakan oleh Wibowo (218: 27) bahwa Modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. Dapat disimpulkan bahwa E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bertujuan mengembangkan bahan ajar berupa E-modul berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul “Pengembangan E-Modul berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Reseach and Development) yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu yang akan diuji keefektifan produk tersebut dan bukan untuk menguji teori tetapi untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan kualitas yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis karakter dilaksanakan dengan Langkah-langkah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses analisis dilakukan pada E-Modul yang sesuai terhadap kompetensi yang didasarkan pada kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Bahan ajar yang dikembangkan berupa E-Modul berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung. Teknik

pengumpulan data menggunakan instrumen melalui: a. Wawancara, b. Dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara dan lembar angket validasi serta angket kepraktisan.

Kualitas bahan ajar yang diperoleh dari pengisian lembar penilaian oleh validator ahli memuat dalam bentuk tabel kelayakan produk sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Validasi Ahli**

Interval Skor	Kategori Kevalidan
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Cukup Valid
$4 \leq V_a < 5$	Valid
$V_a = 5$	Sangat Valid

(Hobri, 2021: 78)

Kepraktisan atau kemenarikan dari bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat diukur berdasarkan hasil penilaian dari observasi memuat dalam bentuk tabel kriteria uji kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Uji Kepraktisan**

Skor Kualitas	Keterangan
$1 \leq IO < 2$	Tidak Praktis/Menarik
$2 \leq IO < 3$	Kurang Praktis/Menarik
$3 \leq IO < 4$	Cukup Praktis/Menarik
$4 \leq IO < 5$	Praktis/Menarik
$IO = 5$	Sangat Praktis/Menarik

(Hobri, 2021: 80)

Selanjutnya, data dijadikan acuan untuk melakukan revisi setiap komponen variabel dari bahan ajar yang telah dikembangkan guna mengetahui kualitas media yang telah dibuat peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir ini yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa bahan ajar berbentuk E-Modul berbasis kearifan lokal

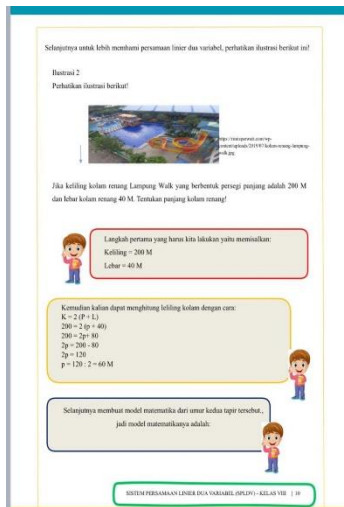
pada materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung yang dinyatakan valid dari segi materi, bahasa, dan media dari hasil validasi. Selain itu, produk yang dihasilkan dinyatakan sebagai bahan ajar yang praktis digunakan oleh guru dan menarik digunakan dan digunakan oleh siswa. Selain itu, dari hasil uji coba produk, E-Modul berbasis kearifan lokal yang dihasilkan juga efektif dalam memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII SMP PGRI 4 Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba media yang menyatakan capaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 80%, yang artinya penguasaan siswa terhadap materi pada kategori tinggi.

Berikut gambaran tampilan pada E-Modul berbasis kearifan lokal materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan.

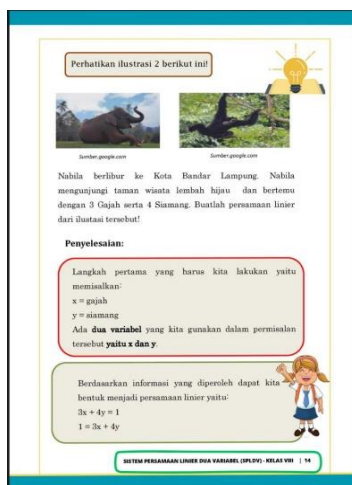
**Gambar 1 Cover**



**Gambar 2**  
**Tampilan Materi**



**Gambar 3**  
**Tampilan Evaluasi**



Gambar-gambar yang ada pada bahan ajar disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga siswa berantusias dalam belajar matematika pada materi SPLDV.

Hasil penelitian di atas, senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farhatin, Pujiastuti, dan Mutaqin, 2020), (Pratama, Fikriyah, Rohaeti, 2021), dan (Harahap, 2021) yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa bahan ajar E-Modul berbasis kearifan lokal dapat dijadikan solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan-tampilan yang menarik Artinya bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar matematika.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-modul berbasis kearifan lokal pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII layak digunakan sebagai bahan ajar ditinjau dari kriteria kevalidan baik materi memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,69 dengan kriteria "Valid", media memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,71 dengan kriteria "Valid", dan bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,71 dengan kriteria "Valid" serta dari hasil respon siswa dengan rata-rata keseluruhannya yaitu 4,70 dengan kriteria "Menarik" dan dari hasil respon guru mata pelajaran memperoleh rata-rata nilai keseluruhan yaitu 4,77 dengan kriteria "Praktis" sebagai bahan ajar .
2. E-modul berbasis kearifan lokal pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII efektif ditinjau dari ketuntasan hasil belajar siswa dengan capaian ketuntasan sebesar 80% sesuai target peneliti yakni  $\geq 80\%$  atau berada pada kategori "Efektif". Rekomendasi Pemanfaatan Produk

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R., & Rahman, A. (2019). Strategi Implementasi Kearifan Lokal Desa Kenali Lampung Barat yang Adaptif Sesuai dengan Perkembangan Zaman. *Jurnal Terapan Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 72–89. <https://jurnal.unai.edu/index.php/jtimb/article/download/2040/1384>
- Cahyani Agustin, E., Dwi Kusumajanto, D., Dian Wahyudi, H., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing (studi pada kelas X bisnis daring dan pemasaran SMKN 1 Turen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(2), 163–171. <https://doi.org/10.17977/um066v1i22021p163-171>
- Dr. H. Hobri, M. P. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan* (2009th ed.).
- Triyono, S. (2021). *dinamika penyusunan e-modul* (2021st ed.).
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. In *Skripsi*. [http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI FIX EDI.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI%20FIX%20EDI.pdf)