

**PENGEMBANGAN DESAIN MODEL E-BOOK MATEMATIKA
INTERAKTIF TERINTEGRASI ETNOMATIKA RUMAH ADAT
LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SD
KELAS 5**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ELISA EKA ANGGRAINI

NPM : 1811100169

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443/2021 M**

**PENGEMBANGAN DESAIN MODEL E-BOOK MATEMATIKA
INTERAKTIF TERINTEGRASI ETNOMATIKA RUMAH ADAT
LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SD
KELAS 5**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan



Oleh:
ELISA EKA ANGGRAINI
NPM : 1811100169

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Baharuddin, M.Pd
Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443/2021 M**

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu yang mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran yang berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pra-penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi didapatkan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas 5, pendidik belum menggunakan media pembelajaran matematika berupa e-book matematika interaktif terintegrasi etnomatika rumah adat Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-boook matermatika interaktif terintegrasi etnomatematika rumah adat lampung pada materi bangun ruang dan menjelaskan cara pengembangan media pembelajaran e-book matematika interaktif terintegrasi etnomatika rumah adat lampung. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model penelitian 4D yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Disseminate*). Pengambilan uji coba dilakukan di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Hasil penilaian Validator Ahli Media 96%, Ahli Materi 72% dan Ahli Bahasa 80%. hasil penilaian validator bahwa pengembangan e-book matematika interaktif terintegrasi etnomatika rumah adat lampung "Sangat Layak" digunakan. Hasil penilaian Guru I di SD IT Baitul Jannah sebesar 87%, penilaian Guru 2 di SD IT Baitul Jannah sebesar 92%, dengan kategori "Sangat baik" digunakan. Hasil uji coba skala kecil memperoleh presentase 92%. Hasil ujicoba skala besar memperoleh presentase 90%. dengan kategori "Sangat baik" digunakan. Pada uji efektivitas e-book dinyatakan layak untuk di gunakan. nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan e-book dan setelah menggunakan e-book mengalami kenaikan sebesar 4%. Hasil uji coba diperoleh hasil nilai tes awal dan nilai tes akhir yaitu nilai- t hitung ialah sebesar -4.768 dengan nilai p 0,000, dengan hasil efektif digunakan.

Kata kunci : E-Book, Interaktif, Etnomatika, Rumah Adat Lampung



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

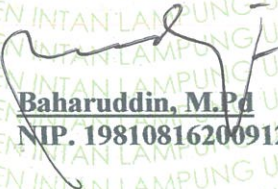
**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN DESAIN MODEL E-BOOK
MATEMATIKA ITERAKTIF TERINTEGRASI
ETNOMATIKA RUMAH ADAT LAMPUNG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA SD KELAS 5**
Nama : Elisa Eka Anggraini
NPM : 1811100169
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Baharuddin, M.Pd
NIP. 198108162009121002


Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIK. 2016010219841103136

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 19681020198122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Desain Model E-Book Matematika Interaktif Terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada SD Kelas V**, oleh: **Elisa Eka Anggraini NPM: 1811100169**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Jum'at, 22 Juli 2022 pukul 13.00 -15.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Sekretaris : Anton Trihasnanto, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Baharuddin, M.Pd

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd.
NIP. 19610828198803 2002

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

Artinya : “barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.” (Q.S Al – Zalzalah : 7)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan karunia, berkah dan rahmat-Nya. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang, kupersembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibu dan Ayah. Ibu ku Syahyati, beliau adalah sosok wanita yang terpenting dalam hidupku. Beliau yang senantiasa menyayangiku dan selalu membimbingku tanpa ada kata lelah, letih dan bosan, yang telah mengajarku arti hidup yang sesungguhnya, dukungan dan motivasi secara moril dan materil yang membuat diri ini semangat dan kembali bangkit ketika terjatuh dan gagal, serta doa suci yang tak pernah putus darinya yang menghantarkan ku hingga ke titik akhir ini. Ayah Ku Kurnalis Asmarantaka, beliau adalah sosok pria yang luar biasa dalam keluarga. Sosok kepala rumah tangga yang tak pernah kenal lelah dalam menghidupi keluarga serta memberikan kecukupan dalam hidup. Dukungan dan motivasi baik berupa moril maupun materil serta doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah yang dapat membuatku kuat dalam menyelesaikan tugas skripsi ini. Tidak ada kata yang pantas untuk ku haturkan kepada Ibu dan Ayah kua selain kata terimakasih untuk segala jeri payah yang ibu dan ayah korbakan untuk ku.
2. Abang ku tersayang, Rionalsya Aditama , terimakasih untuk segala pengorbanan yang kau berikan kepadaku, terimakasih untuk segala dukungan mu baik dukungan secara moril dan materil, abang yang sangat mengharapkan kelulusan dan keberhasilan adik mu satu - satunya ini. Untuk mu abangku sekaligus saudara kandung ku satu – satunya tidak ada kata yang pantas untuk ku katakan kepada mu selain terimakasih.
3. Untuk para sahabat - sahabatku tersayang Dewi Harnum, Wiwik Anggraini, Anggun Yustia Arinda, Ni Kadek Ana Dwi Yulianti, Bhakti, Berian Yamahesa yang senantiasa memberikan dukungan semangat yang tiada henti.
4. Para dosen yang senantiasa mengajarkan dan membimbingku dalam kebaikan
5. Jurusan ku tercinta Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Almamater tercintaku UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis memiliki nama lengkap Elisa Eka Anggraini. Dilahirkan di Bandar Lampung, 7 September 1999, yang merupakan anak kedua dari dua bersaudara terlahir dari pasangan Bapak Kurnalis Asmarantaka dan Ibu Syahyati. Penulis mengawali pendidikan Taman Kanak-Kanak lulus pada tahun 2006 di TK Kartika II-31 Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat dasar di SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012. Dilanjutkan pada pendidikan menengah pertama di SMPN 26 Bandar Lampung lulus pada tahun 2015, dan pada tahun 2018 menyelesaikan Pendidikan Menengah Atas (SMA) di SMA Perintis 1 Bandar Lampung. Hingga melanjutkan pendidikan ditingkat perguruan tinggi pada tahun 2018 lulus pada tahun 2022 di program SI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung, Juli 2022
Yang Membuat,

Elisa Eka Anggraini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh Dengan mengucapkan Alhamdulillah Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: "Pengembangan Desain Model E-Book Matematika Interaktif Terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Sd Kelas 5". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya. Penyelesaian skripsi ini, sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan beberapa sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Baharuddin, M.Pd selaku Pembimbing I dan Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PGMI yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Sekolah SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Dewan guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Terima kasih atas waktu dan bantuannya.
7. Seluruh guru SDN 1 Langkapura, SMPN 26 Bandar Lampung, SMA Perintis 1 Bandar Lampung, terimakasih atas ilmu yang engkau berikan.

8. Terimakasih untuk teman-teman PGMI B 2018, KKN-DR & KKN Langkapura Baru 2021, PPL 2021 U IN Raden Intan Lampung.
9. Sahabat ku Dewi Harnum, Wiwik Angraini, Anggun Yustia Arinda, Ni Kadek Ana Dwi Yulianti, Bhakti, Berian Yamahesa yang menemani dalam proses perkuliahan dari awal sampai sekarang ini dan selalu memberikan dukungan.
10. Serta semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, semangat dan motivasi yang telah diberikan. Semoga semua bantuan, bimbingan dan kontribusi yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho, sekaligus sebagai catatan amal ibadah, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

Wassalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakaatuh

Bandar Lampung. Juli 2022

Elisa Eka Angraini



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERTETUJUAN	iii
HALAMAN PRNGRSAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Kajian Terdahulu	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik	13
1. E-Book Interaktif	13
2. Definisi Etnomatematika	15
3. Filosofi Rumah Adat Lampung Pesisir	16
a. pengertian rumah adat pesisir	16
b. bagian - bagian rumah adat dan filosofi budaya	17
c. Sejarah budaya lampung	21
4. Hasil belajar	23
a. Pengertian hasil belajar	23
b. Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Hasil Belajar	25
5. Pembelajaran matematika	25
6. Materi bangun ruang	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Enelitian Pengembangan	27
B. Desain Penelitian Pengembangan	27
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	27
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	31
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	32
F. Instrumen Penilaian.....	32
G. Uji Coba Produk	33
H. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pengembangan.....	41
1. Hasil analisis awal	41
2. Pengembangan produk e-book interaktif	43
3. Langkah Perencanaan	43
4. Langkah langkah penggunaan e-book	47
B. Uji Validasi Ahli	47
1. Uji Validasi Ahli bahasa	47
2. Uji Validasi Ahli materi	50
3. Uji Validasi Ahli Media.....	52
C. Uji coba produk	54
a. Uji coba siswa sekala kecil	54
b. Uji coba siswa sekala besar	57
D. Respon guru	59
E. Uji Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan E-Book dan Setelah Menggunakan E-Book	66
F. Uji Efektifitas	67
G. Pembahasan	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN -- LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bangun ruang	26
Tabel 3.1 kisi kiri penilaian ahli materi menurut BSNP.....	33
Tabel 3.2 kisi kiri penilaian ahli media menurut BSNP	33
Tabel 3.3 kisi kiri penilaian ahli bahasa menurut BSNP	34
Tabel 3.4 kisi – kisi penilaian uji coba produk menurut BSNP	34
Tabel 3.5 kriteria penilaian guru dan siswa dalam skala likert.....	37
Tabel 3.6 kriteria kelayakan kriteria media interaktif	37
Tabel 3.7 Kriteria Indeks N-Gain Scor	39
Tabel 4.1 Hasil Analisis	42
Tabel 4.2 hasil penilaian ahli bahasa	48
Tabel 4.3 hasil penilaian ahli materi	50
Tabel 4.4 hasil penilaian ahli media	52
Tabel 4.5 hasil persentase respon peserta didik skala kecil	53
Tabel 4.6 hasil persentase respon peserta didik skala besar	57
Tabel 4.7 hasil persentase respon guru 1	59
Tabel 4.8 hasil persentase respon guru 2	63
Tabel 4.9 Nilai Sebelum Menggunakan E-Book	66
Tabel 4.10 Nilai Sesudah Menggunakan E-Book	67
Tabel 4.11 Ranks	67
Tabel 4.12 Test Statistics	68
Tabel 4.13 Paired Samples Statistics	68
Tabel 4.14 Paired Samples Test	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 halaman lamban pesagi	18
Gambar 2.2 tangga rman (jan)	18
Gambar 2.3 tiang penyanggah rumah	19
Gambar 2.4 atap rumah	19
Gambar 2.5 dinding rumah	20
Gambar 2.6 kolong rumah (bah nuwo)	20
Gambar 3.1 desain Uji Coba	35
Gambar 4.1 Gambar cover e-book	44
Gambar 4.2 Gambar E-book	45
Gambar 4.3 Gambar Isi E-Book	46
Gambar 4.4 diagram batang hasil penilaian ahli bahasa	49
Gambar 4.5 diagram batang hasil penilaian ahli materi	51
Gambar 4.6 diagram batang hasil penilaian ahli media	53
Gambar 4.7 diagram respon peserta didik sekala kecil	56
Gambar 4.8 diagram respon peserta didik sekala besar	58
Gambar 4.9 diagram respon guru 1	62
Gambar 4.10 diagram respon guru 2	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 berita acara validas	81
Lampiran 2 angket ahli bahasa	82
Lampiran 3 angket ahli media	85
Lampiran 4 angket ahli materi	88
Lampiran 5 angket respon guru	91
Lampiran 6 angket respon siswa	97
Lampiran 7 analisis perhitungsn ahli bahasa	99
Lampiran 8 analisis perhitungsn ahli media	100
Lampiran 9 analisis perhitungsn ahli materi	101
Lampiran 10 analisis perhitungsn respon guru	102
Lampiran 11 analisis perhitungsn respon siswa sekala kecil	106
Lampiran 12 analisis perhitungsn respon siswa sekala besar	108
Lampiran 13 dokumentasi	109





BAB I

PENDAHULIAN

A. Penegasan Judul

Dalam upaya menghindari kesalahpahaman dalam memahami maksud dan

tujuan skripsi ini maka perlu ditegaskan istilah – istilah yang terdapat dalam judul. Judul skripsi ini adalah **“Pengembangan Desain Model E-Book Matematika Interaktif Terintegrasi Etnomatematika Rumah Adat Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sd Kelas 5”**. Adapun istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini adalah :

1. E-Book

E-Book atau buku elektronik atau buku digital adalah buku dalam versi elektronik atau sebuah buku yang dapat dibuka setara elektronik melalui komputer, laptop atau smartfhone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya.¹

2. Matematika

Matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan ya.² Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar)³

3. Interaktif

Interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komunikasi dari komponen – komponen komunikasi. Sedangkan komponen dalam komunikasi berbasis multimedia

¹Rudidamayanti, “pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca” *prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang*, 12 Januari (2019). Hal.1195.

²Dian novitasari, “*pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa*” *Fibonacci*. Volume 2 Nomer 2. Hal. 8.

³Hasan sastra negara, *konsep dasar matematika untuk SD*, (bandar lampunga : anugrah utama raharja, 2014, hal.1.

interaktif adalah hubungan antara manusia sebagai pengguna produk dalam format file tertentu⁴ pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram yang mana materi tersebut digunakan untuk belajar secara mandiri.⁵

4. Etnomatika

Etnomatematika adalah matematika dalam suatu budaya. Budaya yang dimaksud adalah kebiasaan-kebiasaan perilaku manusia dalam lingkungannya, seperti perilaku kelompok masyarakat perkotaan atau pedesaan, kelompok kerja, kelas profesi, siswa dalam kelompok umur, masyarakat pribumi, dan kelompok-kelompok tertentu lainnya⁶

5. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan yang berfungsi menjadi tempat tinggal dan berlindung serta beraktifitas yang memiliki keunikan pada setiap daerah di Provinsi Lampung dengan proses pembangunan menggunakan aktivitas etnomatematika.⁷

6. Hasil Belajar

kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan

⁴Kiki ariyaningrum, rafika erlina pratama, “penggunaan internet multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips” *harmony* vol. 2 no. 2. Hal.121.

⁵Adzhar arsyad, *media pembelajaran*, (jakarta : raja grafindo persada, 2017), hal.87.

⁶ Sarwoedi, desi okta marinka, dkk, “Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa” , *jurnal pendidikan matematika raflesia*, vol, 03, no. 02, (2018),: 171.

⁷Selvi Loviana, Anang Ma’ruf Islamuddin, dkk. “etnomatematika pada kain tapis dan rumah adat lampung” *tapis*, Volume 04 Number 1. (2020). Hal. 101.

B. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang begitu pesaat saat ini telah dimanfaatkan hampir dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi adalah dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, Teknologi dimanfaatkan sebagai bagian penunjang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran diyakini dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan untuk dipahami. Sebagai mana pendapat Novita Ahmad, dkk mengungkapkan bahwa Teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa⁸. Padangan senada juga diungkapkan oleh Unik Hanifah Salsabila dkk memaparkan teknologi juga berperan dalam memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka langsung⁹. Pada sisi lain teknologi juga membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar. Sebagai mana di ungkapkan oleh Iskandar bahwa Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi memberikan hal yang sangat baik terutama dalam pemanfaatan pembelajaran lebih praktis, pemanfaatan waktu lebih optimal dan pemanfaatan materi lebih mudah dan bervariasi. Sehingga peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi informasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.¹⁰ Dengan demikian teknologi berperan membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh

⁸Novita Ahmad, Rosman Ilato, Bobby R. Payu, “pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa”, *Jambura economic education journal*, Volume 2 No 2 (2020), hal. 70.

⁹Unik Hanifah Salsabila, “peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19” *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 17 No. 2. (2020). Hal.198.

¹⁰ Iskandar, *pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik*. (penelitian kualitatif, disertasi pascasarjana IAIN parepare, 2019), hal.17.

bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya¹¹

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan e-book. E-book merupakan buku digital elektronik. Menurut Rudidamayanti E-book adalah buku elektronik atau buku digital adalah buku dalam versi elektronik atau sebuah buku yang dapat dibuka setara elektronis melalui komputer, laptop atau smartfhone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya¹². Pendapat senada juga di ungkapkan oleh Ebied dan Rahman menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan e-book interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi akademiknya siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Berbagai hasil penelitian termuktahir ditemukan E-book merupakan salah satu media penunjang pebelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dalam proses pemelajaran.

Seperti penelitian pada Penelitian Imam Reynaldo dengan judul penelitian “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma” Pada produk akhir telah dihasilkan Ebook berbasis Multimedia Inteaktif menggunakan App Sigil pada materi Alat Optik SMA/MA telah memenuhi kriteria sangat baik¹³ Kemudian peneltian yang dilakukan oleh Aflich Yusnita Fitrianna1, Nanang Priatna, Jarnawi Afgani Dahlan dengan judul penelitian Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP dengan hasil penelitian media ebook layak dan menjadi solusi untuk sebagai media pembelajaran agar siswa lebih aktif

¹¹ Haris budiman, “peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, (2017) hal. 82.

¹²Rudidamayanti, “pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca” *prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang*, 12 januari (2019). Hal.1195.

¹³Imam Reynaldo, “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma” (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2020) h,3

dan interaktif selama proses pembelajaran¹⁴Berdasarkan hasil temuan tentang penggunaan E-book dalam pembelajaran, sepertinya penggunaan E-book pada pembelajaran dijenjang sekolah dasar masih sangat jarang di gunakan oleh guru.

Dengan segala kelebihan penggunaan e-book tetap memiliki kekurangan yaitu : Membutuhkan perangkat lunak untuk membukanya baik computer maupun alat lainnya, Mata tidak terbiasa membaca di monitor, membuat mata lelah, Tidak semua format Ebook memiliki format security yang baik. Sensasi, kita memiliki rasa sensasi yang kita rasakan ketika membuka tiap-tiap lembaran atau halaman dari buku biasa namun hal ini tidak kita rasakan pada Ebook, Kurang dihargai di dunia pendidikan, Budaya pembajakan,karena segala kemudahannya, orang malas untuk membelinya dan lebih menggunkan versi cetaknya, Jarang dibaca, karean terlalu banyak menyimpan file di hardisk dan CD, karena terlalu banyak dan menumpuk, kita jadi malas untuk membacanya, Banyak program yang harus di ingat, mengingat format yang ada semakin bertambah

Penggunaan e-book tentunya memiliki kelebihan yaitu : Mencarinya lebih mudah karena tidak mungkin terpisah-pisah, ataupun terselip karena sudah tersimpan di tablet, hp atau laptop, mudah di kliping untuk halaman-halaman yang dibutuhkan bisa dicoret-coret dan diberi catatan. Secara eknomis Ebook lebih murah daripada buku biasa atau konvensional. Pada sisilain e-book tergolong ramah lingkungan. Dengan menggunakan Ebook kita telah menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon. Kita pun juga menghemat tinta, karena Ebook tidak memerlukan tinta sama sekali, System pengiriman atau pengunduhan Ebook lebih cepat di bandingkan dengan system pengiriman buku konvensional yang membutuhkan waktu berhari-hari, Kita dapat menhemat waktu dan tempat, kita dapat menghemat waktu kita karena kita tidak perlu ke took buku untuk membeli buku. Dari segi tempat kita tidak memerlukan untuk menyimpan Ebook sebab kita hanya membutuhkan flashdisk yang dapat berisi beriburibu file Ebook, Tersedia dalam banyak pilihan

¹⁴Aflich Yusnita Fitrianna1, Nanang Priatna, Jarnawi Afgani Dahlan “Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 05, No. 02, hal. 1562.

bahasa, tidak akan kehabisan, dan mudah di copy atau dipublikasikan. Dengan demikian bahwa penggunaan media pembelajaran e-book interaktif ini belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk di gunakan.

Dalam hadits dijelaskan tentang pentingnya menguasai ilmu pengetahuan :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya : *Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu (HR.Ahmad)*

Berdasarkan hadist di atas bawasannya kita sebagai manusia perlu menguasai ilmu sebagai ilmu pengetahuan pada kehidupan di dunia dan akhirat karena ilmu merupakan hal yang penting dan menjadi bekal baik dunia maupun akhirat.

Berdasarkan hasil analisis di lapangan pada pembelajaran matematika di SD IT Baitul Jannah menggambarkan : pertama : Pada aspek penyediaan prangkat pembelajaran seperti materi dan RPP belum menggunakan memadai, Kedua Media pembelajaran yang dikembangkan guru masih monoton, Ketiga Kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran masih kurang kreatif, Ke empat Penggunaan media setiap pembelajaran masih terpaku dengan media pembelajaran yang sudah digunakan sebelumnya, pembuat Kelima Respon siswa setiap kali proses pembelajaran masih belum memiliki minat belajar yang tinggi dan Kenema Hubungan guru dengan peserta didik kurang efektif dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa tidak memiliki minat belajar yang tinggi, dan merasa jenuh dalam pembelajaran, sehingga siswa memerlukan motivasi belajar agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hasil wawancara menunjukkan pembelajaran di sekolah masih monoton dan siswa masih kurang memiliki minat belajar terlebih dimasa new normal seperti saat ini. Kesulitan dalam pembelajaran matematika saat ini peserta didik banyak yang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran baik terkendala sinyal atau kejenuhan dalam belajar, Menyikapi berbagai problem pembelajaran matematika diatas dengan menyikapi kemajuan teknologi ini,

maka perlu suatu trobsan diantaranya mengembangkan e-book matematika interaktif terintegrasikan etnomatika rumah adat lampung, e-book matematika interaktif ini untuk menjadi pihan sebagai media pembelajaran di sekolah. Peneliti mengembangkan pembelajaran e-book matematika interaktif yang terintegrasikan etnomatika rumah adat lampung guna mengembangkan pembelajaran e-book sekaligus mengenalkan nilai nilai budaya.

Dengan seiring berjalannya waktu konsep pembelajaran yang semakin berkembang, maka pengkombinasian antara pendidikan dengan kebudayaan bisa dilaksanakan secara beriringan, dan juga melihat situasi pandemi seperti saat ini peserta didik cenderung belajar menggunakan hendpohe dibandingkan menggunakan buku cetak seperti belajar pada umumnya. Maka pengkombinasian antar pembelajaran, kebudayaan dan penggunaan e-boook interaktif ini bisa menjadi teroboosan baru untuk perkembangan belajar dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini dikhususkan untuk pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan etnomatika. Seperti yang kita ketahui ada sekolah yang sudah menggunakan media pembelajaran dan ada juga yang belum menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran E-book matematika interaktif dikarenakan dengan perkembangan zaman seperti saat ini yang sudah kaya akan teknologi maka pemanfaatan teknologi haruslah dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Karena pada media e-book di nila cukup efektif sebagai media pembelajaran. Penggunaan e-book interaktif ini belum banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar. E-book interaktif ini biasanya digunakan pada jenjang sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan e-book matematika berbasis budaya yang mengaitkan antara matematika dengan etnomatika rumah adat lampung yaitu lamban pesagi, dengan pengembangan e-book yang disesuaikan dengan keadaan peroses pembelajaran saat ini yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dapat mempermudah dan bisa mengurangi kejenuhan dalam belajar melalui E-book interaktif. Maka peneliti mencobo untuk mengembangkan pembelajaran matematika yang berceritakan etnomatika, sehingga peneliti mengangkat judul

“PENGEMBANGAN DESAIN MODEL E-BOOK MATEMATIKA INTERAKTIF TERINTEGRASI ETNOMATIKA RUMAH ADAT LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SD KELAS 5”

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. E-Book matematika interaktif banyak digunakan pada jengang SMP dan SMA
2. E-Book matematika interaktif belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran
3. Media pembelajaran matematika yang masih monoton yang berfokus pada ruang kelas
4. Belum ada media pembelajaran matematika yang berbasis budaya lokal
5. Kurangnya pengetahuan akan pemanfaatan budaya yang bisa dikaitkan dengan budaya lokal

Untuk berdasarkan identifikasi masalah supaya pembahasan penelitian yang dikaji tidak melebar terlalu jauh maka peneliti membatasi masalah yang harus diteliti. Batasan masalah yang mengacu pada penelitian ini iyalah adanya etnomatika pada stuktur bangunan rumah adat lampung (*lamban pesagi*).

D. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan pada penelitian yang akan di bahas adalah :

1. Bagaimana pengembangan desain e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana pendapat ahli terhadap pengembangan desaian Pengembangandesain e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung ?
3. Bagamana efektivitas pengguna e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengembangan desain e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Untuk mengetahui pendapat ahli terhadap pengembangan desain Desain e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas pada pengembangan desain e-book interaktif terintegrasi Etnomatika Rumah Adat Lampung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

F. Manfaat pengembangan

Manfaat yang bisa diambil dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi Peserta Didik
Menambah pengalaman dan pemahaman baru dalam pembelajaran matematika dengan pemanfaatan teknologi yang berceritakan etnomatika budaya lokal rumah adat lampung sehingga dapat mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media belajar ini bagi peserta didik.
2. Bagi Guru
Sebagai salahsatu masukan untuk pnggunaan media dan inovasi baru unrk menggunakan media pembelajaran
3. Bagi Peneliti
Sebagai suatu pengalamn baru sebaga calon guru propesional untuk mengetahui kelayakan media yang bisa dijadikan salah satu inofasi baru yang dapat dikembangkan di era globalisasi mendatang.
4. Bagi Peneliti Lain
Sebgaia slahsatu acuan motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pemanfaatan teknologi yang dikemas untuk media pembelajaran agar lebih inofatif .
5. Bagi Intitusi Pendidikan
Dapat digunakan sebagai refrensi untuk pengembangan mutu serta kualitas dlam pendidkan di era yang akan datang. Dengan harapan bisa memberikan suatu inofasi baru dalam proses pendidikan.

G. Kajian Terdahulu

Dibawah ini peneliti akan menguraikan ringkasan mengenai kajian terdahulu yang pernah dilakukan pada peneliti terdahulu.

1. Penelitian Nelawati dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Materi Bangun Datar Siswa Sd Bercirikan Etnomatematika Di Kabupaten Oku Timur” dengan hasil penelitiannya adalah penilaian ahli materi yang terdiri dari dosen dan pratisi pendidikan memberikan skor 80,78% dikategorikan sangat layak, ahli media memberi skor penilaian 65,47% dikategorikan layak, dan ahli budaya memberikan skor penilaian 80,00% dikategorikan sangat layak. Pada uji coba tahap small group, diperoleh rata-rata 3,18 dengan kategori layak. Kemudian uji coba tahap field test diperoleh rata-rata 3,34 dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul siswa SD dengan pendekatan saintifik bercirikan etnomatematika dikategorikan sangat layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran ditingkat SD sederajat pada materi bangun datar.¹⁵
2. Penelitian Anggraini Utami dengan judul penelitian “Eksplorasi Sumber Belajar Pada Rancang Bangun Rumah Adat Lampung (Lamban Dalom) Dengan Perspektif Etnomatematika” dengan hasil penelitiannya Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Bagian rumah adat Lampung (Lamban Dalom) memiliki makna filosofis yang mendalam terkait dengan kehidupan masyarakat Lampung baik hubungan dengan manusia maupun sang pencipta. Aktivitas etnomatematika pada rancang bangun rumah adat Lampung (Lamban Dalom) meliputi: aktivitas mengukur, aktivitas menentukan lokasi, aktivitas rancang bangun, geometri dimensi satu, geometri dimensi dua, geometri dimensi tiga, transformasi geometri, bilangan ganjil dan genap dan bilangan rasional. Rumah adat Lampung (Lamban Dalom) dapat dijadikan sumberbelajar yang disesuaikan pada

¹⁵ Nelawati, pengembangan modul materi bangun datar siswa sd bercirikan etnomatematika di kabupaten oku timur.(Disertasi UIN Raden Intan Lampung. 2018) h,2.

kurikulum K13 pada kelas VII SMP, VIII SMP dan kelas XI SMA.¹⁶

3. Penelitian Imam Reynaldo dengan judul penelitian “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma” dengan Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berupa Ebook berbasis Multimedia Inteaktif menggunakan App Sigil pada materi Alat Optik SMA/MA. Pada produk akhir telah dihasilkan Ebook berbasis Multimedia Inteaktif menggunakan App Sigil pada materi Alat Optik SMA/MA telah memenuhi kriteria sangat baik. Skor rata-rata dari ahli materi sebesar 88% dengan kriteria sangat baik, ahli media 89,6% dengan kriteria sangat baik, dan ahli agama 91% dengan kriteria sangat baik. Respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan Ebook untuk peserta didik pada uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat baik, uji coba lapangan dengan persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat baik. Respon uji coba produk ke pendidik terhadap pengembangan Ebook dengan persentase sebesar 98% dengan kriteria sangat baik. Produk pembelajaran yang dikembangkan berupa Ebook berbasis Multimedia Inteaktif menggunakan App Sigil pada materi Alat OptikSMA/MA sudah sangat baik dan untuk digunakan sebagai media pembelajaran fisika.¹⁷
4. Penelitian Dewi Yuniar Bayu dengan judul penelitian “Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Adat Langkanae Di Kota Palopo” dengan hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Konsep matematika yang ada pada rumah adat Langkanae meliputi: Geometri dimensi dua yaitu segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, lingkaran, segi enam dan segi delapan. Geometri dimensi tiga yaitu balok, tabung, limas persegi, prisma segi tiga dan

¹⁶ Anggraini utami, “Eksplorasi Sumber Belajar Pada Rancang Bangun Rumah Adat Lampung (Lamban Dalom) Dengan Perspektif Etnomatematika” (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2017) h,2.

¹⁷ Imam Reynaldo, “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma” (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2020) h,3

prisma segi enam. 2) Makna simbolik yang terdapat pada bangunan Langkanae di Kota Palopo mengandung unsur kehidupan. Filosofi antara manusia dengan alam, manusia dengan tuhan, dan manusia dengan manusia¹⁸

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut penggunaan ebook matematika interaktif yang dikaitkan dengan etnomatika dikatakan sangat layak untuk menjadi salah satu sumber belajar yang bisa disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran yang berlaku. Penggunaan e-book matematika interaktif terintegrasi etnomatika rumah adat lampung ini merupakan salah satu terobosan baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pelajaran matematika di jenjang Sekolah Dasar. Karena penggunaan e-book interaktif ini belum banyak dan belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.



¹⁸Dewi yuniarti bayu, “Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Adat Langkanae Di Kota Palopo” (disertasi institute agama islam negri palopo 2021)

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. E-Book Interaktif

E-Book atau buku elektronik atau buku digital adalah buku dalam versi elektronik atau sebuah buku yang dapat dibuka setara elektronik melalui komputer, laptop atau smartfhone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya,

Sedangkan Interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komunikasi dari komponen – komponen komunikasi. Sedangkan komponen dalam komunikasi berbasis multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia sebagai pengguna produk dalam format file tertentu

Jadi dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif merupakan buku digital yang penggunaanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik. Ebied dan Rahman menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan e-book interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi akademiknya dibandingkan siswa yang belajar menggunakan buku teks.¹⁹

Dalam melaksanakan pembelajaran biasa nya guru menggunakan metode ceramah, ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik.²⁰ Namun pada saat ini guru sudah mulai membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan inofatif, salah satunya dengan penggunaan e-book, karena dengan penggunaan e-book banyak pemafaatannya antara Berukuran secara fisik yang kecil. Dikarenakan e-book berformat digital, e-book memiliki Kemudahan untuk dibawa-bawa. Sejumlah buku yang berformat e-book bisa

¹⁹ Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, Lisa Tania, “Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Vol. 6, No.1 Edisi (April 2017), hal.187

²⁰ Tukiran taniredja, efi miftah faridli, sri harminanto, *Model model pembelajaran inovatif dan efektif*, (bandung : alfabeta, 2017). Hal.45.

dibawakan disertai kemudahan, melalui pemanfaatan terhadap media penyimpanan yang ada, Tidak akan lapuk. E-book tidak bisa lapuk selayaknya buku pada umumnya. Dengan berformat digital, e-book bisa bertahan dalam waktu yang tidak terbatas disertai kualitasnya yang akan tetap sama. Mulai dari waktu setahun maupun beberapa tahun kemudian. Dibandingkan buku yang membutuhkan perawatan supaya bisa bertahan dalam waktu yang lama dari segi fisik yang dimiliki buku tersebut, Kemudahan dalam proses. Isian pada e-book bisa dilakukan pelacakan maupun penjelajahan disertai kemudahan serta kecepatan. E-book yang tersedia pada masa sekarang dapat memberikan kemungkinan dalam hal ini. Perihal tersebut memberikan manfaat yang besar untuk pihak yang ingin melaksanakan studi literatur misalnya penulisan penelitian, serta berbagai pemanfaatan yang lain, Bisa dibacakan dari seseorang yang belum memiliki kemampuan baca. Perihal tersebut karena format dari e-book yang bisa dilakukan pemrosesan dengan komputer, isian e-book bisa dibaca dari suatu komputer melalui penggunaan text-to-speech. Sebagai contoh e-book yang berformat lit. Penelitian pada dasarnya diperlukan dalam pembuatan teknologi baca yang baik. Di samping ditujukan kepada orang-orang yang buta, bacaan tersebut turut bisa dipergunakan seorang yang buta huruf. Keunggulannya juga dapat dibuat pengaturan huruf berukuran besar untuk individu yang kesulitan dalam belajar maupun kebalikannya²¹

Tidak hanya pemanfaatan secara offline penggunaan e-book juga sangat berpengaruh pada masa pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan dalam kegiatan pembelajaran. Pengenalan media e-book pada siswa menjadi hal penting dalam rangka memecahkan tantangan belajar pada masa pandemi Covid-19. Kegiatan yang dipilih dalam menerapkan e-book adalah dengan melaksanakan edukasi dan sosialisasi guna memperdalam wawasan siswa terkait dasar-dasar penggunaan e-book beserta komponen yang terdapat di dalamnya. Upaya implementasi penggunaan e-book yang dilaksanakan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk belajar sehingga terwujudnya keinginan belajar pada

²¹Rosminiyati idurs, “pengaruh pengembangan e-book terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa dikelas vii smpn 1 sungguminasa kabupaten gowa” (disertasi universitas muhammadiyah makasar 2021)

pembelajaran jarak jauh. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media e-book dan tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan latihan soal disertai dengan video pembelajaran²²

2. Definisi Etnomatika

Etnomatika adalah matematika dalam suatu budaya. Budaya yang dimaksud adalah kebiasaan-kebiasaan perilaku manusia dalam lingkungannya, seperti perilaku kelompok masyarakat perkotaan atau pedesaan, kelompok kerja, kelas profesi, siswa dalam kelompok umur, masyarakat pribumi, dan kelompok-kelompok tertentu lainnya²³

Matematika dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh, berlakudalam suatu masyarakat sedangkan matematika merupakan pengetahuan yang digunakan manusia dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Namun terkadang matematika dan budaya dianggap sebagai sesuatu yang terpisah dan tidak berkaitan. Bishop menyatakan bahwa matematika merupakan suatu bentuk budaya. Matematika sebagai bentuk budaya, sesungguhnya telah terintegrasi dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Selanjutnya Pinxten menyatakan bahwa pada hakekatnya, matematika merupakan teknologi simbolis yang tumbuh pada ketrampilan atau aktivitas lingkungan yang bersifat budaya. Dengan demikian matematika seseorang dipengaruhi oleh latar budayanya, karena yang mereka lakukan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan.

Budaya akan mempengaruhi perilaku individu dan mempunyai peran yang besar pada perkembangan pemahaman individual, termasuk pembelajaran matematika. budaya dan matematika adalah langkah penting untuk mengenali berbagai cara berpikir yang dapat menyebabkan berbagai bentuk matematika Inilah bidang yang disebut

²²Devi Kurnia Khikmawati1, Rafi Alfian, dkk. "Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus", *Buletin KKN Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, (Juli 2021), hal.80.

²³ Sarwoedi, desi okta marinka, dkk, "Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa" , *jurnal pendidikan matematika raftlesia*, vol, 03, no. 02, (2018),: 171.

etnomatematika. Hal ini dapat diartikan bahwa berbagai konsep matematika dapat digali dan ditemukan dalam budaya sehingga dapat memperjelas bahwa matematika dan budaya saling berkaitan, matematika dapat lahir dari budaya, matematika dapat digali dalam budaya sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar matematika yang konkret dan ada di sekitar siswa. Lebih lanjut, Bishop menyatakan bahwa etnomatika dapat dibagi menjadi enam kegiatan mendasar yang selalu dapat ditemukan pada sejumlah kelompok budaya. Keenam kegiatan matematika tersebut adalah aktivitas: menghitung atau membilang, penentuan lokasi, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan. Objek etnomatika merupakan objek budaya yang mengandung konsep matematika pada suatu masyarakat tertentu. Sebagaimana pendapat Bishop, maka objek etnomatika digunakan untuk kegiatan matematika seperti aktivitas menghitung, penentuan lokasi, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan. Objek etnomatika tersebut dapat berupa permainan tradisional, kerajinan tradisional, artefak, dan aktivitas (tindakan) yang berwujud kebudayaan²⁴

3. Filosofi Rumah Adat Lampung Pesisir

a. Pengertian rumah adat Lampung Pesisir

Rumah Adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu. Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku atau masyarakat. Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban. Rumah adat merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau khas bangunan suatu daerah. Di Indonesia rumah adat adalah salah satu yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Indonesia dikenal sebagai Negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya. Rumah adat merupakan salah satu ciri khas suatu daerah untuk melambangkan budayanya, agar dapat

²⁴ Sylviyani Hardiart, "etnomatematika: aplikasi bangun datar segiempat pada candi muaro jambi", *Iaksomia*. Vol. 8, No. 2, (November 2017), hal. 99-101

membedakan antara budaya daerah tersebut dengan budaya daerah yang lain²⁵

Dengan keberagaman adat dan budaya di Indonesia, dalam penelitian kali ini berfokus pada rumah adat lampung yang berada di lampung barat tepatnya di Kecamatan Belalau (Hujung, Kenali, Turgak, Luas), di Kecamatan Belalau. Rumah tradisional Lampung Barat adalah rumah panggung yaitu rumah yang terbuat dari kayu yang dibawah nya sengaja dikosongkan sebagai tempat menyimpan ternak dan hasil panen. pada umumnya rumah-rumah tradisional ini telah berumur puluhan tahun bahkan ratusan tahun. Rumah tradisional Lampung Barat yang tertua berumur ±350 tahun menurut Bpk Mat Sari sang pemilik rumah Adat Lampung yang tinggal satu-satunya di daerah kenali. Pada sistem struktur bangunan tradisional rumah ini pada pondasi menggunakan tiang kayu dengan diameter ±80 cm yang diletakkan langsung di atas tanah tanpa di gali, hanya di lapis dengan susunan batu 3 buah. Rumah adat lampung merupakan rumah panggung, atap nya terbuat dari ilalang dan struktur bangunannya terbuat dari kayu yang kokoh.

b. Bagian – bagian rumah adat dan filosofi budaya

Rumah adat Lampung memiliki nama Nuwo Sesat.. Jika diartikan, Nuwo Sesat memiliki makna rumah adat dalam bahasa Lampung. Nuwo Sesat memiliki fungsi sebagai tempat pertemuan adat bagi para penyeimbang adat untuk musyawarah. Selain itu bagian bagian dari struktur bangunan nuo sesat juga memiliki makna yaitu :

- 1) Halaman Depan
Halamn depan berfungsi sebagai tempt acara – acara begawi, acar pernikahan, penyambutan tamu.

²⁵ Rahmawati eka, “karakteristik fisik rumah adat gorontalo (dulohupa dan bantayo pobo`ide)” *jurnal arsitektur*, kota dan permukiman losari. Hal. 7



Gambar 2.1 Halamn Lamban Pesagi

- 2) **Tangga Rumah Adat Lampung (Jan)**
Tangga yang biasa di sebut jan, umumnya terbuat dari papan atau kayu, biasanya berjumlah ganjil, filosofinya yaitu dipercaya akan menyesatkan roh jahat yang akan masuk ke dalam rumah, jan biasanya berada di seblah kiri rumah yang mana pada saat masuk langsung ke sebelahkanan mengarah ke ilik kebik, karena masyarakat lampung percaya segala sesuatu yang bak terletak di sebelah kanan.



Gambar 2.2 Tangga Rumah (Jan)

3) Tiang Penyangga Rumah (Akheu)

Tiang penyangga rumah adat lampung yang dinamakan akheu yang berbahan kayu merbau yang kokoh untuk menyanggah bangunan dri rumah. Pada umumnya tiang penyangga tersebut tidak menggunakan kayu namun dipahat untuk menemukan pola supaya kokoh dan kuat sebaga menyangga, karena jika di paku kayu menjadi belah dan dianggap kurang kokoh dalam waktuyang lama



Gambar 2.3 Tiang penyangga rumah (Akheu)

4) Atap Rumah

Atap rumah terbuat dari struktur kayu yang kokoh dan di lapiasi atap dari ijuk atau sabuk sebagai salah satu usaha menuakan tanah



Gambar 2.4 Atap Rumah

5) Dinding Rumah

Dinding rumah pada umumnya terbuat dari kayu merbau yang kokoh dan dilapisi ramuan ramuan yang di oleskan di seriap lapisan kayu yang mana ramuan tersebut di percaya sebaga anti rayap supaya struktur bangunan tetap kokoh tidak dimakan rayap.



Gambar 2. 5 Dinding Rumah

6) Kolong Rumah (Bah Nuwo)

Kolong rumah atau biasa disebut masyarakat lampung bah nuwo memiliki fungsi sebagai tempat menaruh kayu bakar, dan pada zaman dahulu dibuat dengan tujuan terhidar dari binatang buas. Namun pada saat ini banyak di gunakan masyarakat sebagai tempat penyimpanan atau gudang, dan juga kandang ternak seperti kambing atau ayam, dengan tujuan pemilik merasa aman dari pencurian hewan ternak.



Gambar 2.6 Kolong Rumah (Bah Nuwo)

c. Sejarah Budaya Lampung

Lampung adalah sebuah provinsi paling selatan di Pulau Sumatra. Provinsi Lampung dikenal juga dengan Provinsi Lampung lahir pada tanggal 18 Maret 1964 dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah Nomor 3/ 1964 yang kemudian menjadi Undang-Undang Nomor 14 tahun 1964. Sebelum itu, Provinsi Lampung merupakan karesidenan yang tergabung dengan Provinsi Sumatra Selatan. Kendati sebelum tanggal 18 Maret 1964 Provinsi Lampung secara administratif masih merupakan bagian dari Provinsi Sumatra Selatan, namun daerah ini jauh sebelum Indonesia merdeka memang telah menunjukkan potensi yang sangat besar serta corak warna kebudayaan tersendiri yang dapat menambah khasanah adat budaya di Nusantara tercinta ini. Oleh karena itu pada zaman VOC, daerah Lampung tidak terlepas dari incaran penjajahan Belanda.

Provinsi Lampung dikenal juga dengan julukan “Sang Bumi Ruwa Jurai” yang berarti satu bumi yang didiami oleh dua macam masyarakat (suku/etnis), yaitu masyarakat Pepadun dan Saibatin. Umumnya masyarakat Lampung mendiami kampung yang disebut dengan Tiyuh, Anek, atau Pekon. Beberapa buway. Di setiap buway atau gabungan buway, terdapat rumah besar yang disebut Nuwou Balak. Biasanya Nuwou Balak ini merupakan rumah dari kepala kerabat yang merupakan emimpin klan dari kebuwayan tersebut, yang disebut juga dengan punyimbang bumi

Nilai-nilai budaya masyarakat Lampung bersumber pada falsafah Piil Pasenggiri (harga diri, perilaku, sikap hidup) yang tersiri atas :

1. Nengah nyappur (hidup bermasyarakat, membuka diri dalam pergaulan)
2. Nemui nyimah (terbuka tangan, murah hati, dan ramah pada semua orang)
3. Berjuluk beadek (bernama, bergelar, saling menghormati)
4. Sakai Sambayan (gotong royong, tolong menolong)

Ada banyak keragaman budaya lampung yaitu :

1. Kain tapis
Kain Tapis Lampung merupakan kain sarung yang terbuat dari tenunan benang kapas yang dihiasi dengan motif sulaman dari benang sugi, benang perak, atau

benang emas. Selain menjadi hasil kerajinan khas Lampung, kain ini juga menjadi bahan dasar dari pakaian adat Lampung. Kain ini mencirikan kekhasan orang Lampung sehingga selalu dipakai sebagai kelengkapan pakaian adat Lampung.

2. Mahkota Siger

Mahkota siger adalah mahkota yang dikenakan pengantin perempuan Lampung. Mirip dengan yang ada di tanah minang. yang disebut dengan nama suntiang. Perbedaannya terletak pada siger yang memiliki jumlah tanduk atau pucuk kecil sebanyak 7 buah. Menurut folklor setempat, 7 pucuk di mahkotanya berasal dari 7 gunung di Lampung yang menjadi tempat asal usul leluhur atau nenek moyang masyarakat Lampung. Lokasi awal itu yang membuat masyarakatnya membentuk kelompok masing-masing.

Meski ada pendapat yang berbeda tentang asal usul simbolis dari siger, tetapi mahkota ini tetap dijadikan kebanggaan masyarakat Lampung dan disematkan di setiap sudut kota.

3. Nuwo Sesat

Nuwo Sesat adalah rumah adat Pro vinsi Lampung. Dalam bahasa Lampung, kata rumah sebagai tempat tinggal disebut Lamban, Lambahana, atau Nuwo. Konstruksinya berbentuk rumah panggung. Ciri khas dari nuwo sesat adalah :

- a. Bentuk rumah adat ini adalah panggung bertiang dan bahan untuk membangunnya sebagian besar adalah kayu.
- b. Sisi bangunan tertentu dari rumah adat ini dipasangi dengan hiasan atau ornamen yang khas.
- a. besar berwarna putih, kuning, dan merah. Hiasan ini melambangkan tingkat keseimbangan dari masyarakat tradisional Lampung sebagian dan Pepadun.²⁶

²⁶Deny Riana, *jelajah wisata budaya negriku provinsi lampung*, (bandung : angkasa, 2019), hal. 17-39.

4. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

1. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu
2. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
3. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka

miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintesis), evaluation (penilaian)

2) Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul taxonomy of educational objective: affective domain. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial

3) Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecurative, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

b. Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- d. . Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

5. Pembelajaran Matematika

Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika. Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari.²⁷

²⁷ Dian Novitasari. “pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa”, *Ifibonacci*, Volume 2 Nomer 2 (2016). Hal. 8

6. Materi Bangun Ruang

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 2.1
Bangun Ruang

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	waktu	Sumber belajar
1. Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang terintegrasi etnomatika rumah adat lampung	e. memahami satuan volume bangun ruang yang terintegrasi etnomatika rumah adat lampung	Etnomatika rumah adat lampung dengan bangun ruang.	2 x 35 menit	1. Buku siswa 2. E-book matematika interaktif terintegrasi etnomatika rumah adat lampung
2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume, luas bangun ruang terintegrasi rumah adat lampung	f. memahami cara menentukan volume dan luas bangun ruang dari rumah adat lampung g. menyajikan penyelesaian masalah soal bangun ruang terintegrasi etnomatika rumah adat lampung			

DAFTAR PUSTAKA

- Aflich Yusnita Fitrianna¹, Nanang Priatna, Jarnawi Afgani Dahlan. Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 05, No. 02.
- Anggraini utami, “Eksplorasi Sumber Belajar Pada Rancang Bangun Rumah Adat Lampung (Lamban Dalam) Dengan Perspektif Etnomatematika” (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2017)
- Azhar arsyad. Media pembelajaran, edisi revisi. Jakarta : raja grafindo. 2017.
- BSNP, Panduan Pembuatan Angket
- Deny Riana, *jelajah wisata budaya negriku provinsi lampung*,. bandung : angkasa, 2019
- Devi Kurnia Khikmawati¹, Rafi Alfian, dkk.. Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus, *Buletin KKN Pendidikan*, Vol. 3, No. 1. 2021.
- Dewi yuniarti bayu, “Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Adat Langkanae Di Kota Palopo” (disertasi institute agama islam negri palopo 2021)
- Dian novitasari, pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Fibonacci*. Volume 2 Nomer 2.
- Dian Novitasari. pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa”, *Ifibonacci*, Volume 2 Nomer 2. 2016.
- Endang widi winarni. teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, *PTK, (R&D)*, CET-1 jakarta : bumi aksara, 2018.
- Haris budiman. peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, (2017) hal. 82.
- Hasan sastra negara. Konsep dasar matematika untuk SD. Bandar lampung : aura. 2014.
- Imam Reynaldo, “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma” (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2020)

- Imam Reynaldo. Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma. (disertasi UIN Raden Intan Lampung 2020)
- Iskandar, *pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik*. (penelitian kualitatif, disertasi pascasarjana IAIN parepare, 2019).
- Kiki ariyaningrum, rafika erlina pratama,. penggunaan internet multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips. *harmony* vol. 2 no. 2.
- Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, Lisa Tania. Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, Vol. 6, No.1. 2017.
- Nelawati, pengembangan modul materi bangun datar siswa sd bercirikan etnomatematika di kabupaten oku timur.(Disertasi UIN Raden Intan Lampung. 2018)
- Niko rizki, “tingkat minat belajar siswa kelas IX SMP 11 kota sungai penuh . *jurnal inovasi penelitian*,vol.1 no.3. 2021.
- Novita Ahmad, Rosman Ilato, Boby R.Payu. pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *jambura economic education journal*, Volume 2 No 2 2020.
- Rahma diani dkk. The Test Of Effect Size Scramble Learning Model With Video Learning Media Towards Student 1,2,3 Learning Result On Physics Of Class X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- BiRuNi* Vol. 05 No. 2. 2016.
- Rahmawati eka. karakteristik fisik rumah adat gorontalo (dulohupa dan bantayo pobo'ide)” *jurnal arsitektur*, kota dan permukiman losari.
- Rosminiyati idurs, “pengaruh pengembangan e-book terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa dikelas vii smpn 1 sungguminasa kabupaten gowa” (disertasi universitas muhammadiyah makasar 2021)
- Rudidamayanti, pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca prosiding

- seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang, 12 Januari 2019.
- Rudidamayanti. pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang*, 12 Januari 2019.
- Sarwoedi, Desi Okta Marinka, dkk., Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa, *jurnal pendidikan matematika raflesia*, vol, 03, no. 02. 2018.
- Sarwoedi, Desi Okta Marinka, dkk., Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa. *jurnal pendidikan matematika raflesia*, vol, 03, no. 02, 2018
- Selvi Loviana, Anang Ma'ruf Islamuddin, dkk., etnomatematika pada kain tapis dan rumah adat Lampung. *tapis*, Volume 04 Number 1. 2020.
- Sylviyani Hardiart, Etnomatematika: aplikasi bangun datar segiempat pada candi Muaro Jambi. *Iaksomia*. Vol. 8, No. 2. 2017.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harminanto, Model Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif, Bandung : Alfabeta, 2017.
- Unik Hanifah Salsabila., peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19" *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 17 No. 2. 2020.