

ABSTRAK

Kirani Dwi Nurbaiti, 1212050090 (2025) “Pengembangan E-LKPD Interaktif melalui Pendekatan Etnomatematika Monumen Rawagede dan Tugu Kebulatan Tekad Karawang untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang”

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, perkembangan media pembelajaran interaktif kini menjadi perhatian utama dalam mendukung pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, efektivitas, dan minat belajar peserta didik sesudah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-LKPD) melalui pendekatan etnomatematika Monumen Rawagede dan Tugu Kebulatan Tekad Karawang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi *analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IX di salah satu SMP Negeri di Karawang. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, lembar praktikalitas peserta didik, lembar *pretest*, dan lembar angket minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil uji validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kriteria “sangat valid”, (2) hasil uji praktikalitas pada skala kecil dan skala besar menunjukkan bahwa e-LKPD “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran, (3) hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa e-LKPD “sangat efektif” dalam meningkatkan hasil belajar, dan (4) hasil uji minat belajar menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan e-LKPD dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-LKPD interaktif melalui pendekatan etnomatematika ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Kata Kunci: e-LKPD, Etnomatematika, Minat Belajar, Bangun Ruang

ABSTRACT

Kirani Dwi Nurbaiti, 1212050090 (2025) “Pengembangan E-LKPD Interaktif melalui Pendekatan Etnomatematika Monumen Rawagede dan Tugu Kebulatan Tekad Karawang untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang”

Along with developments in science and technology, the development of interactive learning media has become a major concern in supporting mathematics learning. This research aims to determine the validity, feasibility, and effectiveness of e-LKPD based on the ethnomathematics approaches of the Rawagede Monument and the Karawang Determination Monument. This study employed the Research and Development method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The implementation was carried by students at a public junior high school in Karawang. The research instruments included expert validation, student practicality sheets, pretest sheets, and student learning interest questionnaires. The results of the study show that (1) the results of the expert media and material validation tests show the criteria of “highly valid”, (2) the results of the practicality test showed that e-LKPD was “very practical” to use in learning, (3) the results of the effectiveness test showed that e-LKPD was “very effective” in improving learning outcomes, and (4) the results of the learning interest test showed that students responded positively to the use of e-LKPD in learning. Thus, interactive e-LKPD, through this ethnomathematics approach, is suitable for classroom learning and effective in improving student learning outcomes and interest in learning.

Keywords: e-LKPD, Ethnomathematics, Interest in Learning, Three-dimensional shapes