

## PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA KAMPAR

M. Yusriadi<sup>1</sup>, Zubaidah Amir M.Z<sup>2</sup>, Mery Berlian<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Jl. HR. Soebrantas No.Km. 15, Pekanbaru, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Terbuka Riau, Jl. Arifin Ahmad No.111, Pekanbaru, Indonesia

<sup>1</sup>22111015018@students.uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>zubaidah.amir@uin-suska.ac.id,

<sup>3</sup>mery.berlian@campus.ut.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received Jan 21, 2023

Revised May 24, 2023

Accepted Jun 6, 2023

#### Keywords:

Module;  
local wisdom;  
Kampar;  
mathematics

### ABSTRACT

*The learning module is an independent learning medium for students to better understand a material. This study aims to produce a product in the form of a Mathematics learning module based on local wisdom of Kampar culture in increasing students' understanding of mathematical concepts. This research is a research and development (R&D) study using the Borg & Gall model. data analysis technique used is descriptive analysis. This study involved 12 certified teachers and 60 grade 4 students. The average score obtained for the material expert validator was 89%, the media expert validator was 90.3% and student assessment as a practicality test was 90.8%, if averaged from the three validators, the average value of material experts, media experts and practicality test with an average value of 90%, it means that the developed module is very feasible to be tested on students.*

#### Corresponding Author:

M. Yusriadi,  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Pekanbaru, Indonesia  
22111015018@students.uin-  
suska.ac.id

Modul pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran mandiri bagi siswa dalam lebih memahami suatu materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa modul pembelajaran Matematika berbasis kearifan lokal budaya Kampar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall . teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Pada penelitian ini melibatkan sebanyak 12 orang guru yang sudah sertifikasi dan sebanyak 60 siswa kelas 4. nilai rata-rata yang didapatkan untuk validator ahli materi 89%, validator ahli media 90,3% dan penilaian siswa sebagai uji kepraktisan 90,8%, jika dirata-ratakan dari ketiga nilai rata-rata validator ahli materi, ahli media dan uji kepraktisan dengan nilai rata-rata 90%, itu berarti modul yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diuji cobakan ke siswa.

#### How to cite:

Yusriadi, M., M.Z, Z. A., & Berlian, M. (2023). Pengembangan modul matematika berbasis kearifan lokal budaya kampar. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6 (4), 1513-1522.

## PENDAHULUAN

Sistem kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan. Pada sistem pendidikan guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal peserta didik dalam menangani persoalan dilingkungan masyarakat (Masykur et al., 2017). Kegiatan belajar akan berlangsung efektif dan efisien jika media pendukung yang tersedia. Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan

bahwa dalam proses pembelajaran akan efektif, menarik dan memudahkan pendidik dalam penyampaian pesan jika pendidik menggunakan alat bantu atau media. Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Akbar, bahwa media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan (Naz & Akbar, 2008). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah (Muteheli, 2017); (Pernanda et al., 2018). Tidak terkecuali dalam pembelajaran Matematika.

Pendidikan matematika perlu diberikan kepada siswa semenjak SD selaku prasyarat buat meningkatkan ilmu pengetahuan serta teknologi. Tidak hanya itu, Matematika dibutuhkan buat membekali siswa jadi pelajar yang mandiri serta sanggup menanggulangi kasus yang timbul dalam kehidupan (Azizah et al., 2018). Banyak kemampuan yang bisa dikembangkan dari pembelajaran matematika, antara lain penyelesaian masalah, komunikasi matematis, dan koneksi matematis. Selain itu, kemampuan yang bisa dikembangkan melalui pembelajaran matematika yang paling penting adalah pemahaman konseptual matematis (Nicky Dwi Puspaningtyas, 2019). karena apabila siswa menguasai konsep materi prasyarat maka siswa akan mudah untuk memahami konsep materi selanjutnya dan apabila siswa sudah menguasai suatu konsep dalam matematik, maka siswa tersebut dapat mengidentifikasi dan mengerjakan soal baru yang lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Penyasawan diperoleh informasi bahwasanya dalam proses pembelajaran guru masih sulit untuk mengembangkan pembelajaran yang membuat siswa aktif secara mandiri serta berpikir kritis di dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa lebih banyak pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat saat pembelajaran berlangsung, dan tidak didukung dengan aktivitas yang lain. Proses pembelajaran lebih terfokus kepada target penyelesaian materi dibandingkan mengajar dengan konsep yang menghubungkan fakta-fakta didalam kehidupan sehari-hari kedalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran relatif masih kurang karena hanya menggunakan buku paket yang disediakan dari sekolah, tidak ada buku tambahan berupa buku pegangan siswa atau modul pembelajaran untuk menambah bahan belajar siswa, sehingga pemahaman siswa hanya sebatas dari guru yang menjelaskan dan buku paket yang siswa gunakan dalam proses pembelajaran. Tidak bertambahnya pemahaman siswa pada proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Upaya yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran matematika dengan berbasis kearifan lokal budaya Kampar. Adapun modul yang dimaksud pada penelitian ini adalah suatu media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cepat (Gunawan, 2010). Modul pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran non-guru yang dihasilkan oleh para profesional dalam mata pelajaran tertentu atau profesi guru untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan siswa dalam pendidikan berkelanjutan. Modul dapat membantu peserta didik agar lebih paham materi yang sedang dipelajari (Ambarsari, 2016) memberikan peserta didik kesempatan berkompetisi, mengeksplorasi dan berprestasi (Ristanto & H, 2011). Modul memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran diantaranya siswa dapat belajar secara mandiri dan memuat konsep bahan pengajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa (*self instruction*), dengan begitu siswa akan aktif belajar (*active learning*) (Pujiyanto & Swasono Rahardjo, 2019). Yang kedua berfokus pada kemampuan individual ketiga Adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui

penggunaan standar kompetensi dalam setiap modul yang harus dicapai oleh siswa; dan yang keempat Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang diperolehnya. (Purwaningrum et al., 2021).

Penelitian mengenai modul berbasis kearifan local ini pernah dilakukan oleh Nukhbatul Bidayati Haka dkk dengan judul “modul ekosistem kearifan lokal lampung barat berbasis *contextual teaching and learning* pada kelas X SMA” yang mana pada penelitian ini diketahui bahwasanya modul yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan serta dimanfaatkan dalam pembelajaran SMA Negeri 1 Sumberjaya (Haka et al., 2021) dan penelitian yang dilakukan oleh C. Huda dkk dengan judul “efektivitas pembelajaran fisika menggunakan modul sains berbasis *local wisdom* pada pembahasan suhu dan kalor”. Ditemukan bahwasanya modul sains berbasis *local wisdom* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP/MTs pada pembahasan suhu dan kalor. Hal ini dapat dilihat dari hasil *uji gain* yang didapatkan skor sebesar 0,63 (sedang) dan nilai signifikan pada *paired-Sample t-test* sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Pada modul ini juga akan memuat kearifan local dari kebudayaan Kampar agar para siswa bisa lebih mengenal kebudayaan dari daerah asalnya karena banyak dari para siswa ini tidak tahu dengan kebudayaan-kebudayaan yang berasal dari daerah Kampar seperti rumah adatnya, alat musiknya, tempat ibadah yang ikonik di Kampar dan sebagainya. Modul berbasis kearifan lokal itu sendiri merupakan modul dengan pendekatan nilai-nilai kearifan lokal budaya setempat yang dapat digunakan sebagai jembatan oleh siswa disekolah dimana dalam modul tersebut mereka diminta untuk mengerjakan soal yang berhubungan dengan keseharian mereka (Purwaningrum et al., 2021). Jadi diharapkan dari modul ini selain dapat untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa, diharapkan juga supaya para siswa dapat mengenal dan mencintai kebudayaan-kebudayaan yang ada di daerah Kampar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan item tertentu dan menguji kemandirian produk tersebut (Brigenta et al., 2017). Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang memadukan dengan kebudayaan Kampar dikembangkan dengan tujuan agar meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian pengembangan digunakan untuk membangun produk dan mengembangkan pertanyaan yang menguji pemahaman siswa (Asyhari & Silvia, 2016). Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni *Borg & Gall* yang dimodifikasi dari 10 langkah yang perlu di lewati, peneliti hanya menggunakan 5 langkah penelitian dikarenakan berbagai alasan, adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk dan review desain. (Lestari et al., 2022). Karena tujuan penelitian ini sebatas menghasilkan modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal kebudayaan Kampar dan mengetahui kelayakan modul pembelajaran matematika berbasis kearifan local kebudayaan Kampar pada materi bangun datar yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator

Selama tahap yang dikhususkan untuk perencanaan, analisis tugas dilakukan. Analisis ini meliputi analisis struktur isi, analisis pemetaan materi, analisis kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Pada langkah yang dikenal sebagai "perancangan", modul dan perangkat yang mendukungnya disiapkan. Modul penelitian dan pengembangan menggunakan tema dari buku siswa kelas 3 yang telah direvisi dan diperbaharui untuk

kurikulum 2013. Pada tahap validasi produk dilakukan penilaian kelayakan modul oleh 4 guru kelas yang sudah sertifikasi sebagai ahli materi, 4 guru yang sudah sertifikasi sebagai ahli media. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan evaluasi serta saran untuk perbaikannya. Analisis penilaian dilakukan selama tahap pertama proses revisi, menggunakan umpan balik dari guru, dan rekan kerja yang berpengetahuan luas. Validator akan memberikan penilaian terhadap produk berupa analisis kualitatif, dan analisis ini akan menjadi landasan untuk revisi I.

Pembuatan media pembelajaran perlu dilakukan oleh tenaga ahli, baik instruktur dan pengajar yang berkualitas dan berpengalaman, maupun siswa sebagai pengguna media, guna tercapainya tujuan penyediaan bahan ajar yang baik. Untuk pembinaan soal penyelidikan modul pembelajaran matematika berbasis kearifan kebudayaan Kampar, pengkaji membangun sendiri dan juga menguasai dari kajian, dengan menggunakan soal selidik yang dikuasai dari beberapa pakar yaitu (Chuang & Cheng, 2005) (Fadilah et al., 2012) dan (Mahamad, 2910).

Data yang telah di peroleh, dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk media pembelajaran pada tahap revisi sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta uji respon siswa, yakni dengan cara menghitung persentase nilai hasil validasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mana Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal. Modul pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa.

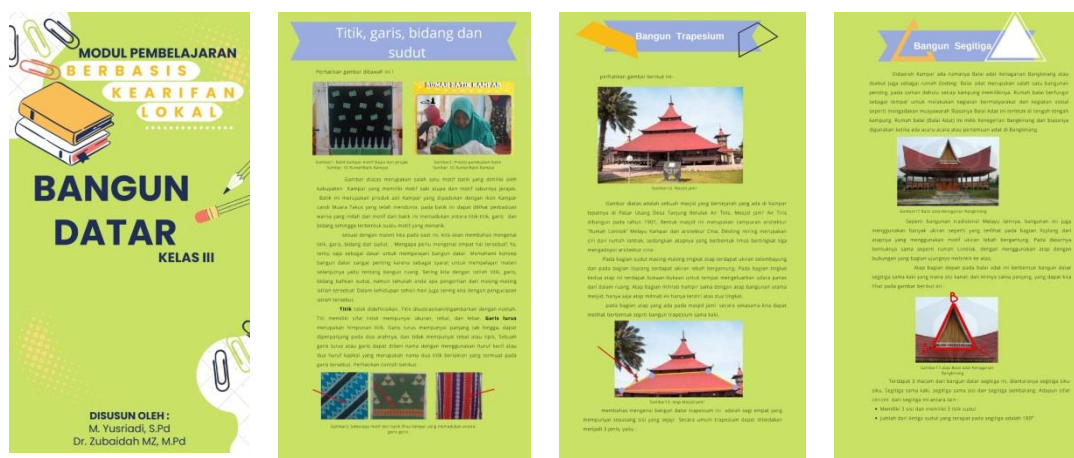
Tahap analisis potensi masalah dilakukan menganalisis terhadap karakter siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Analisis karakter siswa ditinjau dari kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisis karakter siswa diperoleh beberapa kondisi siswa yaitu kurang aktif dan mandiri serta hanya mengandalkan referensi dari guru dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan buku paket dari penerbit yang belum menyesuaikan dengan kondisi siswa.

Kurikulum K-13 menuntut proses pembelajaran yang saintifik yang mana dalam proses pembelajaran ini guru hanya sebagai fasilitator dan siswalah yang berperan aktif dalam proses pembelajaran agar menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan maupun menyajikan perangkat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa modul pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusun secara sistematis dalam bentuk modul pembelajaran. Dalam penelitian ini pokok bahasan yang dipilih adalah bangun datar.

Tahap kedua yang perlu dilaksanakan yaitu pengumpulan data, sebelum menentukan pilihan perencanaan produk yang akan dikembangkan sebaiknya diadakan pengumpulan data kebutuhan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh sekolah tempat penelitian dilakukan. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Proses pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan cara melakukan observasi ke sekolah SD Muhammadiyah 002 Penyasawan dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas III. Dan dari observasi yang telah dilaksanakan ditemukan bahwasanya kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak peserta didik kelas III kurang memahami materi tentang bangun datar yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari Hasil pengumpulan informasi digunakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan media yang akan dilakukan.

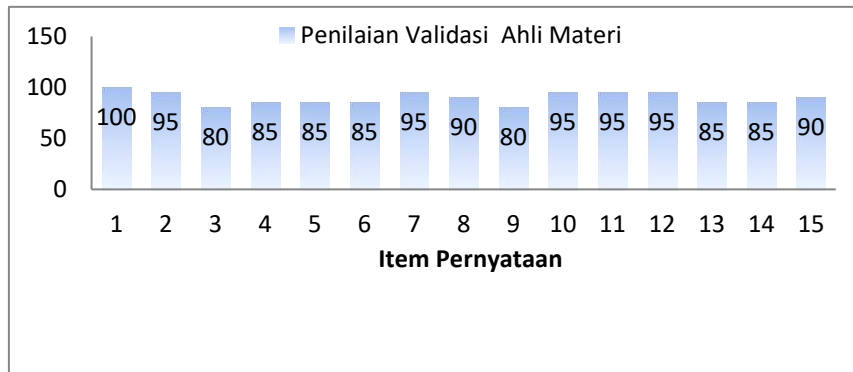
Setelah pengumpulan data selesai, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa modul pembelajaran matematika berbasis kearifan local kebudayaan Kampar. Desain media yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya melakukan wawancara dengan guru tematik kelas III di SD Muhammadiyah 002 Penyasawan untuk menganalisis kebutuhan sehingga dapat menentukan produk apa yang akan dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, menentukan jenis pengembangan media yang sesuai pada materi bangun datar kelas III di SD Muhammadiyah 002 Penyasawan. Hal ini dilakukan agar pesan dan materi yang terdapat dalam media tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dan pembuatan media yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Pembuatan media ini ditujukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang ada dalam media tersebut.

Dalam proses mendesain ini, modul pembelajaran matematika berbasis kearifan local kebudayaan Kampar didesain semenarik mungkin agar menjadi modul yang memiliki daya tarik dan minat belajar oleh siswa. Pada tahap ini membuat desain cover modul dan kerangka isian modul yang terdiri dari terdiri dari bagian pendahuluan yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, Petunjuk penggunaan modul, Tujuan yang diharapkan, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, peta konsep. Bagian isi terdiri dari uraian materi, kebudayaan Kampar, soal quis dan pembahasan, soal diskusi, dan soal evaluasi yg mengaju kepada kopetensi pemahaman konsep, sedangkan bagian penutup terdiri dari rangkuman materi, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis. Berikut gambar modul pembelajaran berbasis kearifan lokal budaya Kampar yang sudah di desain.



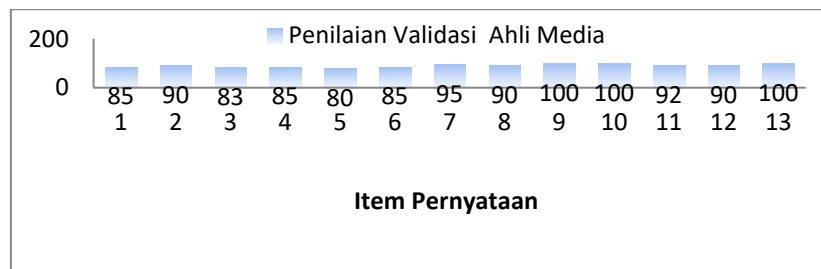
Gambar 1. Modul pembelajaran

Setelah desain dari modul ini sudah siap, langkah berikutnya yaitu validasi desain. Yang mana mengkomunikasikan media yang telah kita rancang kepada pakar dibidangnya seperti ahli materi, ahli media, dan uji kepraktisan kepada siswa. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi didapatkan rata-rata sebesar 89% yang dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



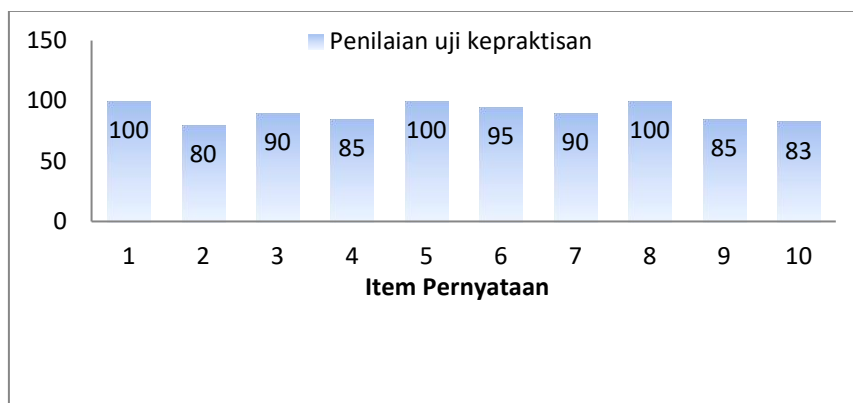
**Gambar 2.** Hasil validasi ahli materi

Uji validitas yang harus dilakukan dalam penilaian media pembelajaran berupa modul pembelajaran yaitu uji validasi oleh ahli media. Dalam menguji validitas dari media yang sedang dikembangkan terdiri dari 13 pernyataan yang mewakili beberapa indikator kelayakan sebuah media pembelajaran. Berikut hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 90,3% yang dapat dilihat pada grafik dibawah.



**Gambar 3.** Hasil validasi ahli media

Uji validitas selanjutnya yang perlu dilaksanakan adalah uji kepraktisan. Uji kepraktisan digunakan untuk melihat bagaimana besar pengaruh penggunaan media terhadap proses pembelajaran. Pada penelitian ini siswa kelas 4 diminta untuk memberikan penilaiannya terhadap penggunaan modul pembelajaran yang mana nilai persentase rata-rata yang didapatkan dari kepraktisan dari modul ini diperoleh sebesar 90,8 %, seperti yang ditampilkan pada grafik berikut ini.



**Gambar 4.** Hasil validasi kepraktisan

Setelah modul yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Maka diperoleh saran dan masukan yang bersifat membangun agar modul pembelajaran yang sedang dikembangkan menjadi sempurna dan berkualitas. Langkah selanjutnya melakukan revisi, yang mana tahap revisi ini berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Pada tahap ini juga dilakukan 3 analisis yakni analisis konten modul, analisis kepraktisan dari modul dan keefektifitasan penggunaan modul dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Hasil utama dari pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal kebudayaan Kampar yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah modul yang layak dipergunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Didalam modul ini, materi yang dibahas yaitu berhubungan dengan bangun datar yang dekat dengan kehidupan para siswa serta sebagai pengenalan budaya-budaya yang ada di Kampar.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwasanya media pembelajaran berupa modul pembelajaran berbasis kearifan kebudayaan kampar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa dalam memahami materi bangun datar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Zulkarnain et al., 2022) penggunaan modul berbasis kearifan local dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan agar pembelajaran lebih kontekstual. Hal ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Deviana & Sulistyani, 2021) bahwa perlu adanya pengembangan modul matematika yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan didekatkan berbagai permasalahan di lingkungan sekitar. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Purwaningrum et al., 2021) juga menyampaikan bahwasanya Modul memudahkan siswa dalam mempelajari konten matematika yang sifatnya abstrak. Isi dari modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal ini membahas mengenai materi bangun datar mulai dari persegi, persegi panjang, trapesium, layang-layang dan lingkaran yang dikaitkan dengan kebudayaan-kebudayan yang ada di daerah Kampar, mulai dari bentuk rumah adat(Rumah lontiok), masjid(Masjid Jami'), balai adat, alat musik tradisional (calempung) dan kebiasaan masyarakat Kampar seperti bermain layang-layang. Modul yang dikembangkan memiliki langkah-langkah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar agar pembelajaran lebih aktif dan terciptanya student centered learning dan meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

Modul pembelajaran berbasis kearifan lokal berbeda dengan modul pembelajaran biasa atau buku paket yang tersedia di sekolah, karena modul ini berisikan tentang kebudayaan yang berasal dari daerah Kampar, sesuai dengan pendapat dari (Kurniawan et al., 2022) yang

menyatakan bahwa pengenalan kearifan lokal terhadap siswa sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan unsur budaya dan adat istiadat di lingkungan sekolah tersebut. Pendapat lain juga mengatakan bahwa Pendapat lain mengatakan kearifan lokal dijadikan sebagai ide pokok konseptual, sehingga menjadi dasar pandangan hidup masyarakat. Maka dari itu, proses pembelajaran peserta didik seharusnya tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berbasis kearifan lokal (Fatmawati et al., 2021). Kearifan lokal mendukung peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan melalui budaya yang berkembang di sekitarnya (Pratiwi, S. N., Cari & Aminah, 2019).

Belajar dengan menggunakan modul adalah pendekatan pembelajaran independen yang berfokus pada penguasaan kompetensi dari materi studi yang dipelajari peserta didik pada waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kondisinya (Palupi, 2013). Modul sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan modul siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir mereka melalui proses spesialisasi, dugaan, pembenaran dan generalisasi (Astuti, I. A. D., Putra & Bhakti, 2018).

Kelebihan dari modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal ini berisi materi yang penjelasannya konkret, jelas, dan terdapat kebudayaan yang bersal dari kampar yang membuat siswa lebih mengenal dengan kebudayaan dari daerahnya. Untuk soal latihan dan evaluasi dari modul ini disesuaikan dengan materi pembahasan dan dihubungkan juga dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu modul juga bersifat user friendly karena siswa dapat mempelajarinya secara mandiri selain di jam pelajaran berlangsung, modul dapat mengolah keterampilan mereka, baik dalam menyelesaikan masalah, serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, moduli ini akan membantu dalam menguatkan pemahamani konsep matematis pada siswa. Pada penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam mencari referensi tentang kebudayaan-kebudayaan yang di daerah Kampar yang hanya menjelaskan beberapa kearifan lokal budaya Kampar. Padahal daerah Kampar memiliki banyak kebudayaan yang bisa di jelaskan. Dan masukan untuk penelitian selanjutnya untuk lebih memperkaya bacaannya mengenai kearifan lokal yang ada di daerah Kampar dan jika bisa satu materi bangun datar dihubungkan dengan beberapa kearifan lokal budaya Kampar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal kebudayaan Kampar sudah layak dijadikan suatu media pembelajaran. Dan modul ini juga sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa dalam memahami konsep bangun datar. Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar memasukkan lebih banyak lagi konten tentang kearifan lokal kebudayaan kampar, baik dari makanan khasnya, dari rumah adatnya, dari pakaian adatnya dan sebagainya. Dan juga modul yang dikembangkan tidak hanya perfokus kepada satu pokok bahasan melainkan beberapa pokok bahasan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarsari, D. (2016). Implementasi pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan mengkomunikasikan dan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(12), 54-61
- Astuti, I. A. D., Putra, I. Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Developing practicum module of particle dynamics based on scientific methods to improve students' science process skills.



- Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 183–196.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 37-44
- Brigenta, D., Handhika, J., & Sasono, M. (2017). Pengembangan modul berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman konsep. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FISIKA III 2017*, 167–173.
- Chuang, L. ., & Cheng, H. . (2005). The development of multimedia courseware forbiotechnology. *International Journal of the Computer, the Internet and Management*, 13(3), 35–44.
- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan e-Modul matematika HOTS beroerintasi kearifan lokal daerah di kelas IV sekolah dasar. *JP2SD: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 158–172.
- Fadilah, M., Z., & Afriani. (2012). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) pada materi sistem peredaran darah dengan pendekatan jelajah alam sekitar (JAS) untuk SMA kelas IX. *Prosiding Seminar Dan Rapat Tahunan BKS-PTN B*, 307–312.
- Fatmawati, Sholahuddin, A., & Sari, M. M. (2021). Bahan ajar IPA SMP berbasis literasi sains dan kearifan lokal lahan basah pada materi tanah dan keberlangsungan kehidupan. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan (JPST)*, 1(1), 77–88.
- Gunawan, D. (2010). Modul pembelajaran interaktif elektronika dasar untuk program keahlian teknik audio video SMK muhammadiyah 1 sukoharjo menggunakan macromedia flash 8. *KomuniTi*, 2(1), 60–66.
- Haka, N. B., Putra, F. G., Biologi, P., Raden, U. I. N., & Lampung, I. (2021). Modul ekosistem kearifan lokal lampung barat berbasis contextual teaching and learning pada kelas X SMA. *JOBE: Journal Of Biologi Education*, 4(2), 124–137.
- Kurniawan, D. A., Aufa, Z., Eka, A., Oktavianto, A. W., & Endari, S. B. (2022). Diseminasi modul elektronik berbasis kearifan lokal balumbo biduk pada sekolah dasar binaan. *Jurnal Abdi MOESTOPO*, 5(2), 244–252.
- Lestari, D., Nulhakim, L., & Berlian, L. (2022). Pengembangan instrumen tes kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada tema makananku kesehatanku ( development of critical thinking ability test instruments for class VIII students on the theme of my food my health ). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2), 81–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17335>
- Mahamad, Z. B. (2910). *Pembinaan dan keberkesanan modul interaktif graphing calculator dalam pengajaran dan pembelajaran algebra tingkatan empat*. Thesis Doktorat Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan macromedia flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muteheli, A. F. (2017). A survey of the use of instructional media in teaching oral literature in secondary schools in bungoma south sub-county, kenya. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 7(8), 265–268.
- Naz, A. A., & Akbar, rafaqat A. (2008). Use of media for effective instruction its importance : some consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1–2), 35–40.
- Nicky Dwi Puspaningtyas. (2019). Berpikir lateral siswa SD dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Mathema*, 1(1), 24–30.
- Palupi, A. E. (2013). Pengembangan modul pembelajaran CNC II untuk meningkatkan

- efektivitas belajar mahasiswa program studi D3 teknik mesin fakultas teknik Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(3), 77–85.
- Pernanda, D., Agni Zaus, M., Wulansari, R., & Islami, S. (2018). Effectiveness of instructional media based on interactive CD learning on basic network at vocational high school: improving student cognitive ability. *International Conferences on Education, Social Sciences and Technology*, 443–447. <https://doi.org/10.29210/2018163>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42.
- Pujianto, & Swasono Rahardjo. (2019). Media pembelajaran berbantuan komputer untuk meningkatkan prestasi siswa kelas XII SMA pada materi kaidah pencacahan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 225–229.
- Purwaningrum, J. P., Muzid, S., Yuli Eko Siswono, T., Masriyah, M., & Kurniadi, G. (2021). Analisis kebutuhan sumber belajar matematika untuk siswa diskalkulia sebagai acuan pengembangan modul berbasis kearifan lokal. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(2), 199–206. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i2.5164>
- Ristanto, & H, R. (2011). Pembelajaran biologi berbasis inkuiri terbimbing dengan multimedia dan lingkungan riil terhadap prestasi belajar. *Jurnal Education*, 6(1), 53–68.
- Zulkarnain, Hindrasti, N. E. K., & Nevrita. (2022). Analisis kebutuhan dalam modul pembelajaran biologi terintegrasi kearifan lokal masyarakat tambelan. *Student Online Jurnal*, 3(1), 617–621.