

PENGEMBANGAN MODUL AJAR PADA MATERI PERBANDINGAN DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR

Illiyin*¹, Noor Fajriah², Yuni Suryaningsih³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

*Penulis Korespondensi (illi.iyin.077@gmail.com)

Abstrak: Saat ini kebudayaan peserta didik, khususnya budaya Banjar belum termuat dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru. Selain itu, banyak peserta didik yang kesulitan mengerjakan soal materi perbandingan karena belum memahami konsep perbandingan. Salah satu usaha untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan dilakukan penelitian pengembangan modul ajar pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar. Konteks budaya yang digunakan adalah makanan khas Banjar. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan modul ajar yang valid pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D dilaksanakan dari tahap *define*, *design*, dan *develop* dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi. Berdasarkan hasil analisis dari lembar validasi tiga orang ahli, dapat diketahui modul ajar pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar valid dengan persentase 84,05%.

Kata kunci: konteks budaya, perbandingan, modul ajar

Abstract: Currently, students' culture, especially Banjar culture, has not been included in the teaching materials used by teachers. In addition, many students have difficulty working on proportion material because they are not understand the concept of proportion. In addition, there is a lack of teaching materials that incorporate the Banjar cultural context. One effort to address this issue is conducting research to develop a teaching module for the topic proportion with the Banjar cultural context. The cultural context used is typical Banjar food. The research aims to produce a valid teaching module for the topic of proportion with the Banjar cultural context. The research method used is research and development with the 4D development model. The 4D development model is carried out from the *define*, *design*, and *develop* stages using instruments in the form of validation sheets. Based on the analysis of the validation sheet of three experts, the teaching module for the topic of proportion with the Banjar cultural context is determined to be valid with a percentage of 84.05%.

Keywords: cultural context, proportion, teaching modules

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat terpisahkan. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan menjadi lebih baik sebagai individu dan anggota masyarakat (Sapitri, 2022). Namun kenyataannya, Indonesia masih mengalami krisis pada bidang pendidikan. Salah satu cara pemerintah untuk mengatasi krisis pada bidang pendidikan adalah dengan melakukan perubahan kurikulum.

Upaya pemerintah untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan kurikulum baru yang disebut kurikulum merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum merdeka mempunyai empat pokok arahan kebijakan baru (Tohir, 2019), salah satunya adalah perubahan modul ajar yang dulunya adalah RPP. Modul ajar adalah dokumen yang berisi tujuan, langkah-langkah, media pembelajaran dan asesmen yang diperlukan tema materi pembelajaran berlandaskan ATP (Kemdikbud, 2022). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan adalah matematika, matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan pelajaran yang wajib dan menghadirkan kesulitan yang berbeda dari pelajaran lain. Oleh karena itu, hal ini menjadi tantangan bagi guru matematika untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Berdasarkan observasi pada saat praktik pengajaran yang peneliti lakukan di SMPN 31 Banjarmasin, diketahui hasil belajar matematika peserta didik memiliki rata-rata yang rendah. Selama ini, guru menggunakan LKS dan buku paket sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang tidak memuat konteks budaya peserta didik, yaitu budaya Banjar. Selain itu, pada saat pembelajaran guru jarang mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata peserta didik. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak bermakna secara kontekstual dan tidak sejalan dengan kurikulum merdeka yang bersifat kontekstual.

Salah satu materi pelajaran matematika pada jenjang SMP/MTS pada kurikulum merdeka yang diajarkan pada fase D adalah materi perbandingan. Materi perbandingan adalah materi yang penerapannya melibatkan kehidupan sehari-hari peserta didik. Contoh penerapan perbandingan senilai yaitu, perbandingan antara banyaknya beras yang akan dimasak dan porsi nasi yang akan diperoleh. Contoh perbandingan berbalik nilai yaitu, perbandingan antara banyaknya jumlah makanan dan banyaknya orang yang menghabiskan makanan. Oleh sebab itu, materi ini penting bagi peserta didik untuk dipelajari.

Namun pada kenyataannya, peserta didik belum mampu menguasai konsep perbandingan, dikarenakan peserta didik tidak memahami konsep perbandingan (Sari, 2020). Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan antara masalah yang melibatkan perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai (Toha *et al*, 2018 dalam Satyaningrum & Mampouw, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran materi perbandingan adalah peserta didik yang belum mampu memahami konsep materi perbandingan. Selain itu, dengan adanya kurikulum merdeka sebagai kebijakan baru, guru diharapkan dapat mengembangkan modul ajar yang dapat membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Dengan mengembangkan modul ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan ini. Modul ajar dikembangkan dengan konteks budaya, dengan adanya unsur kebudayaan pada modul ajar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kusmaryono menyatakan dengan memasukkan budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna kontekstual dan membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif (Malianor *et al*. 2022). Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan Hanifa (2022), pembelajaran dengan menggunakan konteks budaya efektif

dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Maka dari itu, akan lebih baik proses pembelajaran pada materi perbandingan dapat memuat konteks budaya di lingkungan siswa, yaitu budaya Banjar dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perbandingan serta menambah wawasan peserta didik mengenai budaya Banjar.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Modul Ajar pada Materi Perbandingan dengan Konteks Budaya Banjar”**. Tujuan dari penelitian ini adalah menguraikan proses dan hasil dari pengembangan modul ajar yang valid pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*four-D*) yang diutarakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Beberapa penyesuaian dilakukan dalam kepentingan penelitian pengembangan, penelitian tidak dilakukan sampai tahap *disseminate* dan pada tahap *develop* penelitian hanya sampai menguji validitas produk dan produk tidak di uji cobakan ke lapangan, dikarenakan terbatasnya waktu peneliti. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan untuk mendefinisikan dan menentukan modul ajar yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari tahapan analisis awal, analisis kurikulum, analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan perancangan modul ajar dengan konteks budaya Banjar pada materi perbandingan, pada tahap ini dilakukan pemilihan format dan penulisan rancangan awal modul ajar. Selanjutnya tahap *develop*, adalah tahap dimana modul ajar dikembangkan, dinilai dan direvisi sesuai dengan saran dari tiga para ahli, sehingga modul ajar siap digunakan dalam pembelajaran.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan perbaikan modul ajar yang telah dikembangkan. untuk mengetahui tingkat kevalidan modul ajar yang telah dikembangkan, lembar validasi akan diisi oleh tiga orang para ahli. Tiga orang ahli terdiri dari dua orang dosen pendidikan matematika dan seorang guru matematika jenjang SMP.

Tabel 1 Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Kriteria
85,01% – 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu sedikit revisi
50,01% – 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% – 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Adaptasi Akbar (2017)

Teknik yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif. Hasil dari analisis data akan digunakan untuk acuan dalam memperbaiki modul ajar yang telah dikembangkan menjadi lebih baik. Data yang akan di analisis berasal dari lembar validasi yang diisi oleh para ahli. Data akan di analisis secara kuantitatif dan kualitatif, data kuantitatif berasal dari penilaian berbagai aspek dan data kualitatif berasal dari saran dan komentar para ahli pada

lembar validasi. Penilaian berbagai aspek dalam lembar validasi yang telah dinilai oleh para ahli akan di analisis secara kuantitatif. Hasil penilaian berbagai aspek pada lembar validasi akan dihitung persentase validitasnya untuk mengetahui valid tidaknya modul ajar yang telah dikembangkan. valid tidaknya modul ajar dapat dapat diketahui dengan melihat Tabel 1 kriteria validitas (Akbar, 2017). Selanjutnya saran dan komentar pada lembar validasi yang bersifat deskriptif akan di analisis secara kualitatif. Saran dan komentar tersebut digunakan sebagai acuan memperbaiki modul ajar yang telah dikembangkan menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan modul ajar pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar, khususnya makanan khas Banjar. Modul ajar dikembangkan dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974), dengan menggunakan prosedur *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan).

Pada tahap *define*, kegiatan pada tahap ini yaitu analisis awal, analisis kurikulum, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis awal dimulai dengan observasi yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan praktik pengajaran di SMPN 31 Banjarmasin. Hasil dari analisis awal diketahui hasil belajar matematika peserta didik memiliki rata-rata yang rendah dan dalam pembelajaran materi pelajaran jarang dikaitkan guru dengan hal-hal yang ada di lingkungan peserta didik khususnya pada budaya lokal peserta didik, yaitu budaya Banjar. Selama ini, guru menggunakan LKS dan buku paket yang tidak memuat konteks budaya Banjar, akibatnya guru mengalami kendala ketika ingin mengaitkan materi dengan budaya Banjar. Oleh karena itu, diperlukan modul ajar yang mengaitkan materi perbandingan dengan kehidupan nyata yang ada di lingkungan peserta didik, khususnya budaya Banjar.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menilik kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran saat ini mengacu pada kurikulum merdeka. Analisis kurikulum dimulai dengan menetapkan fase, elemen dan CP yang termuat dalam kurikulum merdeka. Hasil dari analisis kurikulum, materi perbandingan merupakan salah satu materi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara tersusun materi yang sesuai dengan analisis kurikulum. Hasil dari analisis konsep yang berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka, yaitu membandingkan bilangan adalah salah satu capaian yang harus dicapai oleh peserta didik. Maka dari itu, peneliti mengembangkan modul ajar pada materi perbandingan, dengan sub bab perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Selanjutnya spesifikasi tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan analisis sebelumnya. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai diuraikan menjadi 4 bagian.

Tahap selanjutnya, yaitu *design*, dilakukan pemilihan format modul ajar dan rancangan awal modul ajar. Format yang digunakan pada modul ajar yaitu, (1) *cover*; (2) informasi umum modul ajar yang terdiri dari nama penyusun, institusi/tahun, jenjang sekolah/kelas, fase, mata pelajaran, domain/topik, alokasi waktu, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, pendekatan pembelajaran, jam pertemuan, model pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran utama, sarana dan prasarana, target peserta didik, dan gambaran umum modul ajar; (3) komponen inti modul ajar yang terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, asesmen, jenis instrumen, persiapan pembelajaran, rincian kegiatan pembelajaran untuk masing masing pertemuan, pengayaan dan remedial, serta refleksi guru dan peserta didik

dan; (4) lampiran modul ajar yang terdiri lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar tes sumatif dan lembar soal pengayaan, rubrik penilaian, bahan bacaan guru dan peserta didik, *power point*, glosarium, dan daftar pustaka. Setelah memilih format yang akan diterapkan pada modul ajar, selanjutnya adalah membuat rancangan awal modul ajar. Rancangan awal modul ajar dilakukan dengan membuat desain *cover* modul ajar dengan memanfaatkan *software* Canva dan isi modul ajar dengan memanfaatkan *software* Microsoft Word. Pada bagian isi modul ajar menggunakan *font* Times New Roman berwarna hitam dengan ukuran 12. Cover rancangan awal modul ajar memuat makanan khas Banjar, cover rancangan awal terlihat pada gambar 1. Rancangan awal modul ajar akan didiskusikan dengan tim peneliti, hasil dari rancangan awal berupa *draft* I.



Gambar 1 Cover Rancangan Awal Modul Ajar

Pada tahap terakhir, yaitu *develop*, *draft* I modul ajar divalidasi oleh validator untuk mendapatkan penilaian dan komentar serta saran perbaikan. Validator terdiri dari tiga orang ahli, yaitu dua orang dosen pendidikan matematika dan seorang guru matematika jenjang SMP. Setiap validator diberi label menjadi validator 1, validator 2, dan validator 3. Hasil analisis dari lembar validasi berupa skor persentase untuk menguji kevalidan modul ajar seperti yang terlihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Penilaian Validator

Aspek Modul	Validator			Skor yang Diperoleh	Persentase (%)	Kriteria
	1	2	3			
A	10	9	12	31	86,11	Valid
B	25	25	30	80	83,33	Valid
C	9	11	10	30	83,33	Valid
D	7	8	6	21	87,50	Valid
E	10	9	10	29	80,56	Valid
F	14	12	15	41	85,42	Valid
Jumlah	75	74	83	240	84,05	Valid

Keterangan aspek

- A : format modul ajar
 B : materi (isi) modul ajar
 C : bahasa
 D : waktu
 E : penyajian
 F : grafis

Dapat dilihat pada Tabel 2 bahwa aspek D (aspek waktu) memperoleh persentase paling tinggi yaitu 87,50% dan aspek E (penyajian) memperoleh persentase paling rendah, yaitu 80,56%. Secara keseluruhan modul ajar memperoleh persentase 84,05% dengan kriteria valid. Kriteria validitas modul ajar dapat dilihat pada Tabel 1 (Akbar, 2017). Terdapat saran perbaikan pada lembar validasi yang telah dinilai tiga orang ahli, saran perbaikan tersebut dijadikan acuan untuk merevisi modul ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik. Pada Tabel 3 berikut, terlihat saran dari setiap validator.

Tabel 3 Saran Perbaikan

No.	Validator	Saran
1	Validator 1	1. Gunakan format nomor pada modul ajar bukan pustaka poin.
		2. Kalimat-kalimat pada modul ajar lebih diperjelas.
		3. Perbaiki kesalahan pengetikan.
		4. Daftar pustaka pada modul ajar sebaiknya ditambah, jangan hanya satu.
		5. Tambahkan konteks budaya Banjar pada lembar refleksi guru dan <i>form</i> refleksi peserta didik.
		6. Tambahkan cara mencari penyelesaian pada LKPD.
		7. Perbaiki tata letak tabel
		8. Tambahkan materi grafik dan fungsi pada apersepsi.
2	Validator 2	1. Pada bahan ajar Fase D sebaiknya ditulis itu fase apa.
		2. Perbaiki penulisan typo.
		3. Gunakan tanda tanya untuk pertanyaan, bukan tanda seru.
3	Validator 3	-

Berdasarkan saran dari validator, *draft* I akan direvisi menjadi lebih baik. *draft* I yang telah direvisi tidak divalidasi lagi, karena sudah memenuhi kriteria valid.

Pembahasan

Modul ajar yang dikembangkan memuat konteks budaya Banjar, di mana sesuai dengan kriteria modul ajar kurikulum merdeka yang kontekstual. Selain memuat konteks budaya Banjar, modul ajar yang telah dikembangkan berdiferensiasi kurikulum merdeka, di mana modul ajar berdiferensiasi konten yang memuat visual seperti gambar dan audio visual seperti video. Pembelajaran berdiferensiasi sejalan dengan kurikulum merdeka di mana pembelajaran berfokus pada kebutuhan peserta didik. pembelajaran yang berdiferensiasi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Gusteti (2023). Prosedur yang digunakan peneliti untuk mengembangkan modul ajar adalah prosedur dari model 4D oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model pengembangan 4D terbagi menjadi empat tahapan prosedur, yaitu: *define*, *design*, dan *develop*.

Hasil dari tahap *define* (pendefinisian) adalah guru menggunakan LKS dan buku paket yang tidak memuat konteks budaya Banjar sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Padahal dengan pembelajaran berkonteks budaya, dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna secara kontekstual. Kusmaryono menyatakan dengan memasukkan budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna kontekstual dan membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif (Malianor *et al.* 2022). Pembelajaran pada saat ini mengacu pada kurikulum merdeka, materi perbandingan adalah satu materi yang harus dicapai peserta didik pada fase D kurikulum merdeka. Salah satu capaian pembelajaran pada fase D elemen bilangan kurikulum merdeka yang harus peserta didik capai adalah membandingkan bilangan, membandingkan bilangan termuat dalam materi perbandingan di kelas VII. Berdasarkan penelitian oleh Sari (2020), peserta didik tidak memahami konsep materi perbandingan sehingga peserta didik kesulitan untuk mengerjakan soal tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul ajar dengan konteks budaya Banjar pada materi perbandingan, sub bab perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Tujuan pembelajaran dari modul ajar yang peneliti kembangkan diuraikan menjadi 4 bagian.

Tahap *design* (perancangan) dilakukan peneliti dengan menyusun format yang digunakan pada modul ajar. Modul ajar yang dikembangkan adalah modul ajar dengan konteks budaya Banjar khususnya makanan khas Banjar, pada materi perbandingan di kelas VII. Setelah menentukan format, selanjutnya adalah membuat rancangan awal modul ajar. Rancangan awal modul ajar akan didiskusikan dengan tim peneliti, hasil dari rancangan awal yang telah didiskusikan berupa *draft I*.

Selanjutnya tahap *develop* (pengembangan), dengan menggunakan instrumen lembar validasi dilakukan validasi *draft I* yang diisi oleh para ahli. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui kevalidan dari *draft I* serta memperoleh saran dan komentar validator, yang digunakan sebagai acuan perbaikan dalam perbaikan *draft I*. Lembar validasi diisi oleh tiga validator, hasil dari validasi menunjukkan bahwa *draft I* memperoleh persentase 84,05% dengan kriteria valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. *Draft I* akan direvisi berdasarkan saran perbaikan dari validator, hasil revisi berupa modul ajar dengan konteks budaya Banjar pada materi perbandingan di kelas VII SMP yang valid.

Hasil validasi dari modul ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan persentase 84,05% dan disimpulkan bahwa modul ajar yang dikembangkan valid. Ini berarti modul ajar yang dikembangkan dari segi aspek format, materi, bahasa, waktu, penyajian, dan grafis dikembangkan dengan tepat. Dari aspek yang ada pada modul ajar, yang mendapatkan nilai tertinggi adalah aspek D (waktu), berarti modul ini dirancang dengan tepat untuk pelaksanaan di lapangan. Tetapi pada aspek E (penyajian) perlu direvisi karena ada beberapa catatan dari validator mengenai aspek penyajian, yaitu cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang bisa lebih diperjelas. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan Rahman (2022), Nurfadillah (2022), Rizky (2022), Haifa (2021), dan Azkia (2022). Hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis etnomatematika dalam tradisi Madura materi perbandingan kelas VII yang dilakukan Rahman (2022), modul ini memperoleh persentase 83,95% dengan kriteria valid. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan materi perbandingan dan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D dan perbedaannya adalah melibatkan ahli desain dan ahli bahasa serta berbasis etnomatematika dalam tradisi Madura sedangkan peneliti tidak. Hasil penelitian pengembangan e-modul matematika pembelajaran matematika berbasis matematika realistik bernilai budaya Kediri pada materi perbandingan sebagai bahan ajar SMP yang dilakukan Nurfadillah (2022), memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan atau diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadillah dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan materi perbandingan dan perbedaannya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE, modul yang dikembangkan berupa modul elektronik dan penelitian ini melibatkan respon guru dan peserta didik sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan 4D, modul cetak dan tidak melibatkan respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran matematika berbentuk komik berbasis unity of science untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis pada materi perbandingan kelas VII MTs yang dilakukan Rizky (2022), memperoleh kriteria valid dengan persentase rata-rata 85%. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rizky dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan materi perbandingan dan perbedaannya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE dan melibatkan respon guru dan peserta didik sedangkan penelitian ini tidak. Hasil penelitian pengembangan modul materi sistem persamaan linear dua variabel konteks budaya Banjar yang dilakukan oleh Haifa (2021), modul ini memperoleh kategori valid dan efektif. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Haifa dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan konteks budaya Banjar dan perbedaannya adalah menggunakan model pengembangan plomp dan mengembangkan modul pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Serta hasil penelitian pengembangan modul berbentuk buklet berbasis etnomatematika kerajinan sasirangan materi sistem persamaan linear tiga variabel oleh Azkia (2022), memperoleh kriteria valid namun masih memerlukan perbaikan. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Azkia dengan penelitian ini. Persamaannya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE serta memuat budaya Banjar dimana kerajinan sasirangan merupakan kerajinan khas Banjarmasin dan perbedaannya adalah mengembangkan modul pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Berdasarkan modul ajar matematika pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar yang dikembangkan peneliti, terdapat kelebihan dari modul ajar, yaitu modul ajar dengan konteks budaya Banjar yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh para ahli dan memperoleh kriteria valid dengan persentase 84,05%. Selain itu, modul ajar yang dikembangkan berkonteks budaya Banjar, sehingga dapat menjadi salah satu media pelestarian budaya khususnya pada makanan khas Banjar. Berdasarkan kelebihan yang telah disebutkan di atas, modul ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti juga memiliki kekurangan, yaitu modul ajar yang dikembangkan belum bisa diterapkan ke peserta didik karena belum teruji kepraktisan dan keefektifannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan model pengembangan 4D yang diutarakan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel dengan tahapan *define*, *design*, dan *develop* untuk mengembangkan modul ajar pada materi perbandingan dengan konteks budaya Banjar. Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan analisis mengenai apa yang menjadi permasalahan. Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan pembuatan rancangan awal modul ajar. Pada tahap *develop* (pengembangan) dilakukan validasi terhadap *draft* I dengan menggunakan lembar validasi yang diisi oleh tiga orang validator. Berdasarkan hasil analisis pada tahap *develop*, modul ajar yang dikembangkan peneliti mendapatkan kriteria valid.

Saran

Modul ajar yang dikembangkan hanya sampai pada uji validasi ahli, modul ajar sebaiknya diuji cobakan ke lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan modul ajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azkia, K., Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Modul Berbentuk Buklet Berbasis Etnomatematika Kerajinan Sasirangan Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *JURMADIKTA*, 2(1), 12-22.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636-646.
- Haifa, M., Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2021). Pengembangan modul materi sistem persamaan linear dua variabel konteks budaya banjar. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(3), 11-21.
- Kemdikbud. (2022). Apa Itu Perangkat Ajar?. Diakses di <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/7211744742425>. pada tanggal 4 Februari 2023.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Malianor, S., Mawaddah, S., & Amalia, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perbandingan Berbasis Budaya Banjar Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurmadipta*, 2(1), 39-47.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130-138.
- Nurfadilah, Z. (2022). Pengembangan e-modul matematika berbasis matematika realistik bernilai budaya kediri pada materi perbandingan sebagai bahan ajar di SMP (*Doctoral dissertation*, IAIN Kediri).
- Rahman, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Tradisi Madura Materi Perbandingan Kelas VII (*Doctoral dissertation*, UIN KHAS Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Rizky, F. M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbentuk Komik Berbasis Unity Of Science Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Pada Materi Perbandingan Kelas VII.
- Sapitri, L. (2022). Studi literatur terhadap kurikulum yang berlaku di Indonesia saat pandemi COVID-19. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 227-238.
- Sari, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP Luhur Baladika. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(1), 22-33.
- Setyaningrum, D. U., & Mampouw, H. L. (2020). Proses Metakognisi Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 275-286
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S. S. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children : A sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Tim Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2021). *Paparan Pembelajaran Paradigma Baru*. Jakarta : Kemendikbudristek
- Tohir. (2019). Merdeka Belajar Kemendikbud. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–21.