

ABSTRAK

Sherly Novita Sari, 222140020. “Pengembangan *E-Modul Flipbook* Berbantuan *Augmented Reality* dengan Etnomatematika Batik Jawa untuk Hasil Belajar Transformasi Geometri dan Apresiasi Budaya Lokal”. Skripsi. Pendidikan Matematika. FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo. 2026.

Pembelajaran matematika di sekolah masih belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran dan teknologi yang menarik dan interaktif, serta masih didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang mendukung pemahaman siswa pada materi yang bersifat abstrak, salah satunya transformasi geometri, sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam membentuk karakter melalui stimulus apresiasi terhadap budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan, proses pengembangan, kelayakan, serta kemampuan e-modul *flipbook* berbantuan *Augmented Reality* dengan etnomatematika Batik Jawa dalam menstimulasi hasil belajar transformasi geometri dan apresiasi budaya lokal.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 6 Purworejo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi, angket respon siswa dan guru, tes hasil belajar transformasi geometri, serta angket apresiasi budaya lokal yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validitas, kepraktisan, keefektifan, dan apresiasi budaya lokal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan dikaitkan dengan budaya lokal, pengembangan e-modul dilakukan melalui tahapan ADDIE, e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan tingkat validitas media sebesar 88,4% dengan kategori “Sangat Valid”, kepraktisan sebesar 92,18 % dengan kategori “Sangat Praktis”, dan keefektifan berdasarkan hasil belajar transformasi geometri yang ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,3%, serta apresiasi budaya lokal berdasarkan uji N-gain memperoleh skor sebesar 0,68 dengan kategori “Sedang”. Dengan demikian, e-modul *flipbook* berbantuan *Augmented Reality* dengan etnomatematika batik Jawa layak digunakan dalam pembelajaran matematika serta mampu menstimulasi hasil belajar transformasi geometri dan apresiasi budaya lokal siswa.

Kata Kunci: *E-Modul Flipbook, Augmented Reality, Etnomatematika, Batik Jawa, Hasil Belajar Transformasi Geometri, Apresiasi Budaya Lokal.*