

ABSTRACK

Uun Unzila Mushofiroh. 2024. *Pengembangan E-Modul Berbasis RME dan Sosio Culture pada Materi Bilangan Bulat untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Siswa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Restu Lusiana, S.Pd., M.Pd., (II) Tri Andari, S.Pd., M.Pd.

The low conceptual understanding of students related to integers makes it difficult for students to work on various types of questions regarding integer operations. This study aims to develop and produce an interactive e-module based on RME and socio-culture on integer material to strengthen students' conceptual understanding. This type of research is development research or R&D. This type of research is development research or R&D. This development research uses the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques use observation techniques, questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis techniques are carried out by conducting validity tests (percentage method), practicality tests (percentage method), and effectiveness tests (N-Gain score method). This research was carried out at SMP Negeri 2 Geger. The subjects of this development research were 6 class VII students from class VII B for limited tests and 31 class VII C students for field tests. The results of this development research are: 1) The interactive e-module based on RME and socio culture meets the criteria of very valid with an average combined validation percentage of 94.5%. 2) The interactive e-module based on RME and socio culture meets the criteria of practicality with an average combined score on the student response questionnaire of 74.5%. 3) The interactive e-module based on RME and socio culture meets the criteria of effectiveness with an average combined percentage of student learning completion of 44%. Therefore, the interactive e-module based on RME and socio culture is suitable for use to strengthen students' conceptual understanding in learning mathematics for junior high school grade VII, especially in the material of integers.

Kata Kunci: Development, *E-Module*, *RME*, *Socio Culture*, Integers, Students' Concept Understanding.

ABSTRAK

Uun Unzila Mushofiroh. 2024. *Pengembangan E-Modul Berbasis RME dan Sosio Culture pada Materi Bilangan Bulat untuk Menguatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Restu Lusiana, S.Pd., M.Pd., (II) Tri Andari, S.Pd., M.Pd.

Rendahnya pemahaman konsep siswa terkait bilangan bulat membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan berbagai tipe soal mengenai pengoprasian bilangan bulat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* pada materi bilangan bulat untuk menguatkan pemahaman konsep siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *R&D*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuisioner/angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang dilakukan dengan melakukan uji kevalidan (metode persentase), uji kepraktisan (metode persentase), dan uji keefektifan (metode skor *N-Gain*). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Geger. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII sejumlah 6 siswa kelas VII B untuk uji terbatas dan 31 siswa kelas VII C untuk uji lapangan. Hasil pada penelitian pengembangan ini yaitu: 1) *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase validasi gabungan sebesar 94,5%. 2) *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor gabungan pada angket respon siswa sebesar 74,5%. 3) *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria efektif dengan rata-rata persentase gabungan ketuntasan belajar siswa sebesar 44%. Maka *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* layak digunakan untuk menguatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika SMP kelas VII khususnya pada materi bilangan bulat.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Modul*, *RME*, *Sosio Culture*, Bilangan Bulat, Pemahaman Konsep Siswa.