

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern, pendidikan memiliki peran krusial dalam menyiapkan generasi tanggung dan mampu menjawab beragam tantangan zaman (Susianita & Riani, 2024). Selain itu, pendidikan juga sangat penting untuk membentuk karakter dan moral yang baik, mengajarkan nilai-nilai sosial, serta membekali generasi muda dengan kesadaran untuk berkontribusi positif bagi lingkungan mereka (Halim, 2022). Pendidikan berperan penting tidak hanya dalam pengembangan moral dan karakter, tetapi juga dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis yang mendasari banyak bidang ilmu, termasuk matematika.

Menurut Munthe *et al.*, (2024), matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran krusial dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Ilmu ini tidak hanya terbatas pada teori, tetapi juga mempengaruhi banyak bidang seperti ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi serta kehidupan sosial. Lebih lanjut Munthe *et al.*, (2024), mengemukakan bahwa karakteristiknya yang mengajarkan pola, struktur, serta hubungan-hubungan logis, matematika menjadi dasar penting bagi berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dapat menunjang hal tersebut. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis mengakibatkan siswa merasa kurang memahami ketika mereka cenderung menghindarinya (Adiastuty *et al.*, 2021).

Menurut Silver (1997), berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru dan berguna yang merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Berpikir kreatif selalu berkaitan dengan

keaktivitas, indikator keterampilan berpikir kreatif meliputi *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration* (Febrianingsih, 2022). Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan penting yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal (Kuo *et al.*, 2024). Kemampuan berpikir seseorang akan semakin berkembang ketika mereka mampu mencoba pendekatan baru dalam memecahkan masalah. Namun, penting untuk diingat bahwa dalam penyelesaian masalah, yang paling esensial bukan hanya hasil akhirnya, melainkan juga proses yang dilalui selama mencari solusi (Sari *et al.*, 2023). Menurut Huliatusunisa *et al.*, (2020) kemampuan berpikir kreatif semakin dianggap sebagai salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik pada era globalisasi. Berpikir kreatif merupakan hal yang dibutuhkan siswa untuk memecahkan masalah dan mencari alternatif pemecahannya masalah (Adiastuty *et al.*, 2020). Permendikbud Nomor 8 Tahun 2024 tentang “Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah” menyebutkan pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran yang mencakup daya imajinasi dan eksplorasi ide untuk menyelesaikan masalah, serta pengembangan keterampilan motorik dan sosial.

Siswa yang terlatih berpikir kreatif dapat berpikir *out of the box*, berani mengambil risiko dalam gagasan, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan baru (Ananda, 2024). Kondisi ini tak hanya memperkuat mutu pembelajaran, tetapi juga membekali siswa untuk menghadapi tantangan nyata yang menuntut pemikiran kreatif dan solusi yang inovatif (Utami *et al.*, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat Supiadi *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir

kreatif memberikan dampak positif terhadap pengembangan diri siswa secara keseluruhan. Di Indonesia, pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif juga menjadi bagian dari reformasi pendidikan melalui Kurikulum Merdeka (Hakim, 2023). Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti etnomatematika yang mendorong siswa untuk melihat matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan relevan dengan budaya sekitar.

Menurut Putri & Junaedi (2022) pada penelitiannya terkait pengembangan E-Modul berbasis etnomatematika menunjukkan hasil yang sangat menjanjikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Sutarto *et al.*, (2022), terbukti bahwa siswa yang menggunakan E-Modul merasa lebih terbantu dalam memahami materi. Mereka tidak hanya dapat mengakses informasi dengan mudah, tetapi juga mendapatkan konten yang relevan dengan budaya lokal mereka. Penelitian Novianti *et al.*, (2024) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi setelah menggunakan E-Modul. Rata-rata skor siswa pada pre-test dan post-test menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa, termasuk aspek berpikir kreatif mereka. Dari hasil ini, terlihat bahwa E-Modul tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk merangsang kreativitas siswa. Penelitian Babe *et al.*, (2023) dilaksanakan di SMP Negeri 1 Luwuk, E-Modul yang dikembangkan menunjukkan efektivitas yang tinggi dengan adanya peningkatan skor tes hasil belajar siswa yang signifikan. Penelitian Farida (2021), menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Brain Based Learning*

(BBL) memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Menurut Nurislamiati & Muh. Irfan, (2022), salah satu pendekatan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif adalah etnomatematika, yang mengaitkan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal.

Etnomatematika adalah pendekatan pembelajaran matematika yang mengaitkan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Ubiratan D'Ambrosio pada tahun 1977 (Selpiana, 2024). Etnomatematika bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana masyarakat dari berbagai budaya memecahkan masalah sehari-hari menggunakan konsep matematika yang khas dan terintegrasi dalam kehidupan mereka Nuryami & Apriosa (2024). Kabupaten Kuningan memiliki beragam budaya, salah satunya batik khas Kuningan. Pembelajaran berbasis etnomatematika ini selaras dengan semangat Kurikulum Gunung Ciremai yang baru diluncurkan pada Juni 2024 di Kabupaten Kuningan yang tertulis dalam Keputusan Bupati Kuningan Nomor : 400.3/KPTS.708-DIKBUD/2024 tentang “Kurikulum Gunung Ciremai sebagai Pembelajaran Muatan Lokal Pendidikan Kesadaran Hidup berbasis Kearifan Lokal”. Kurikulum Gunung Ciremai mengangkat muatan lokal tentang Pendidikan Kesadaran Lingkungan Hidup berbasis Kearifan Lokal yang bersumber pada nilai-nilai sosial, budaya serta seni daerah di Kabupaten Kuningan. Motif batik khas Kuningan membawa nilai dan cerita budaya Kuningan, sehingga melalui etnomatematika, siswa tidak hanya mempelajari konsep matematika, tetapi juga nilai-nilai budaya dan sejarah yang melekat dalam setiap motif batik. Salah satu

materi yang dapat dikaitkan dengan pendekatan etnomatematika adalah bangun datar, karena siswa dapat mempelajari karakteristik bangun datar secara kontekstual.

Materi bangun datar merupakan salah satu konsep fundamental dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Bangun datar mencakup berbagai bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan berbagai jenis polygon (Ardinata *et al.*, 2024). Pemahaman yang baik tentang bangun datar tidak hanya berfungsi sebagai dasar untuk materi matematika lebih lanjut, tetapi juga memiliki aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai bidang profesi, seperti arsitektur, desain, dan teknik (Noto *et al.*, 2018). Untuk mendukung pembelajaran bangun datar secara efektif, E-Modul menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dirancang khusus agar siswa dapat mempelajari konsep-konsep tersebut dengan lebih interaktif dan mendalam.

E-Modul adalah salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, E-Modul menjadi salah satu alternative dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik (Jafnihirda *et al.*, 2023). Sebagai langkah awal pengembangan, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk memahami kebutuhan mereka terhadap E-Modul ini.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan mereka terkait E-Modul yang akan dikembangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa membutuhkan E-Modul untuk

meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mengenai bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 1 Kramatmulya. Dari hasil studi pendahuluan, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran, siswa hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah, dan materi yang disampaikan oleh guru. Guru belum mengembangkan bahan ajar seperti E-Modul. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menciptakan bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan untuk menyampaikan gagasan secara inovatif dalam menyelesaikan masalah matematika (Manazila *et al.*, 2022). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada siswa Rahmatillah & Ardiansyah (2023). Oleh karena itu, pemberian soal yang dirancang untuk melihat kemampuan berpikir kreatif diberikan peneliti ketika melakukan studi pendahuluan.

Tabel 1 Soal Studi Pendahuluan

Pada sebuah motif batik Kuningan, terdapat pola berbentuk persegi panjang dengan ukuran $12\text{ cm} \times 8\text{ cm}$, dan di dalamnya terdapat segitiga sama kaki yang disusun secara simetris. Setiap segitiga sama kaki memiliki alas 6 cm dan tinggi 4 cm. Pertanyaan: 1. Hitung luas total persegi panjang tersebut . 2. Jika kamu diminta untuk menghias bagian yang tersisa setelah diisi oleh 4 segitiga sama kaki, berikan cara untuk

menghitung berapa luas area yang tersisa. Jelaskan pendekatan yang kamu gunakan.

(Muntholib & Putra, 2020 dimodifikasi)

Jawaban

1. Diketahui: persegi panjang $12\text{ cm} \times 8\text{ cm}$

Ditanyakan: Berapa luas persegi panjang

Penyelesaian: $P \times L$
 $= 12 \times 8$
 $= 96$

Jadi, luas persegi panjang adalah 96 cm

2. Diketahui: Segitiga Sama Kaki = 6 cm
 tinggi segitiga = 4 cm

Ditanyakan: luas sisa

Penyelesaian: $4 \times (6 \times 4) - \text{luas persegi}$
 $= 4 \times 24 - \text{luas persegi}$
 $= 96 - \text{luas persegi}$
 $= 96 - 96$
 $= 0$

Gambar 1 Hasil Jawaban Siswa Pertama

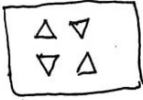
Kesalahan utama pada siswa pertama terjadi pada tahap perhitungan luas segitiga. Berdasarkan analisis indikator berpikir kreatif, siswa menunjukkan beberapa kekurangan dalam penyelesaian soal. Berdasarkan indikator kelancaran, siswa belum berhasil menemukan langkah sistematis untuk menghitung luas satu segitiga. Siswa seharusnya membagi dua hasil dari 6×4 untuk mendapatkan luas satu segitiga yang benar, yaitu 12 cm^2 , bukan 24 cm^2 . Berdasarkan indikator fleksibilitas, siswa kurang menunjukkan pendekatan alternatif lain yang dapat digunakan. Menurut aspek keaslian, siswa memberi jawaban dengan cara sendiri, tetapi masih terdapat kekeliruan dalam hitungan dan hasilnya masih salah. Menurut indikator elaborasi, siswa tidak merinci langkah-langkah penyelesaian secara jelas, terutama dalam pengurangan luas segitiga dari persegi panjang, sehingga jawaban

akhirnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Jika dihitung dengan benar, luas total 4 segitiga seharusnya $4 \times 12 = 48 \text{ cm}^2$, dan luas area tersisa adalah $96 - 48 = 48 \text{ cm}^2$.

Jawab :

1.) Diketahui Panjang nya 12 cm ,
 8 cm .
 $12 \text{ cm} \times 8 \text{ cm} ,$
 $12 \times 8 = 96$
 Jadi luas Persegi Panjang tersebut adalah 96 cm .

2.) Diketahui jika kamu diminta untuk menghias bagian yang tersisa diisi oleh 4 segitiga kecil .



Lebar = $4 \times 6 = 24$
 Lebar Persegi = 12
 $24 - 12 = 12$

Gambar 2 Hasil Jawaban Siswa Kedua

Kesalahan utama yang dilakukan oleh siswa kedua terjadi dalam perhitungan luas segitiga, hal yang sama dilakukan oleh siswa pertama. Siswa belum menunjukkan kelancaran dan fleksibilitas dalam menyelesaikan soal, terutama dalam menghitung luas area yang tersisa dengan pendekatan yang lebih efektif. Siswa memberikan gambar dengan imajinasi sendiri, namun jawaban belum sesuai apabila dilihat dalam aspek originalitas. Terdapat kesalahan menjawab namun sudah ada kerincian dalam jawabannya jika dilihat dalam aspek elaborasi.

Jawaban

1.) Dik : Panjang = 12 cm x 8 cm
 Alas = 6 cm
 tinggi = 4 cm

Dit : Luas Persegi Panjang ?

Jwb : $P \times L$
 $= 12 \times 8$
 $= 96 \text{ cm}$

Jadi Luas total Persegi adalah 96 cm

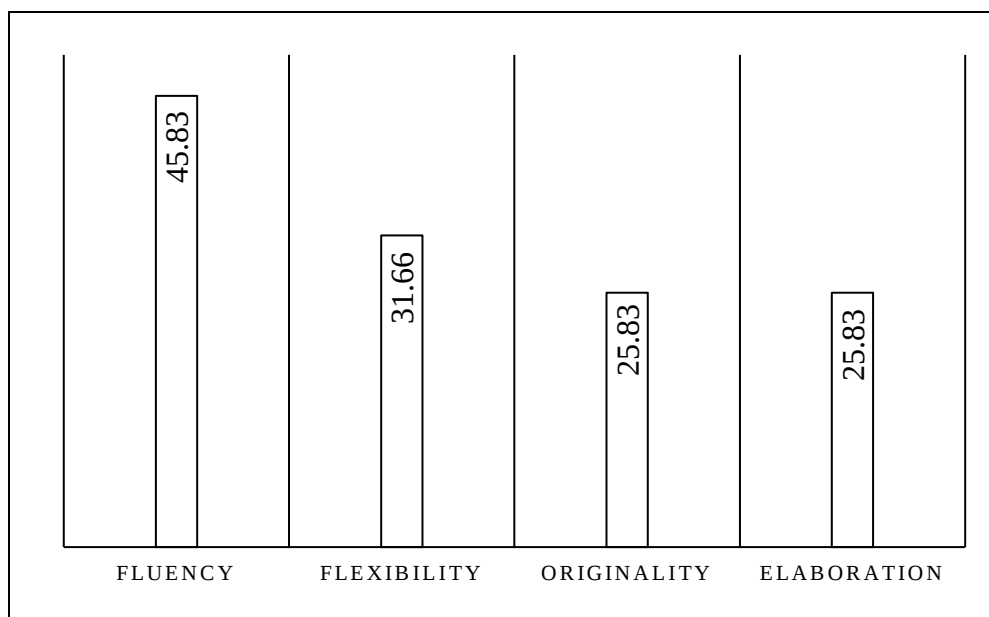
2. Luas Persegi = 96 cm
 Luas Segitiga = 4×6 $4 \times 6 = 24$

$\begin{array}{r} 96 \\ - 24 \\ \hline 72 \end{array}$

Jadi Luas area yang tersisa adalah 72 cm

Gambar 3 Hasil Jawaban Siswa Ketiga

Berdasarkan hasil jawaban di atas, siswa menunjukkan pemahaman dasar dalam menghitung luas bangun datar, tetapi belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan berpikir kreatif. Jawaban yang diberikan hanya menggunakan satu pendekatan tanpa mencoba alternatif lain (kurangnya fleksibilitas), tidak menampilkan solusi yang unik (kurang orisinalitas), dan tidak memberikan penjelasan yang mendalam (kurang elaborasi).



Gambar 4 Diagram Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 4, hasil yang diperoleh pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif masih berada di bawah 50% yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal.

Tabel 2 Hasil Studi Pendahuluan

No.	Kategori	Kriteria Nilai	Presentasi Siswa	Jumlah Siswa
1.	Sangat Kreatif	81-100	0 %	0
2.	Kreatif	61-80	3,33 %	1
3.	Cukup Kreatif	41-60	20 %	6
4.	Kurang Kreatif	21-40	50 %	15
5.	Tidak Kreatif	0-20	26,66 %	8
Jumlah Siswa				30

(Qomariyah & Subekti, 2021)

Menurut Zubaidah (2018) kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam menyelesaikan masalah kompleks, menghasilkan solusi inovatif, dan beradaptasi dengan situasi yang terus berubah. Hal ini sejalan dengan Taqwim & Huda (2024) kemampuan berpikir kreatif menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Selasa 15 Oktober 2024, tercatat bahwa 76,66 % siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif yang optimal. Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh populasi siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas, baik dalam hal menghasilkan ide-ide baru, berpikir dengan cara berbeda, dan menghubungkan berbagai konsep untuk menyelesaikan masalah

dengan lebih efektif. Peneliti juga membagikan angket kepada siswa dan guru. Hasil observasi yang dilakukan kepada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Kramatmulya dengan jumlah siswa 30 responden menunjukkan jika siswa mengalami kesulitan 82,75% siswa sulit memahami konsep pembelajaran matematika dan 89,65% siswa merasa kemampuan berpikir kreatifnya kurang dan perlu ditingkatkan. Modul adalah unit pembelajaran yang terstruktur dan dirancang untuk memberikan pengetahuan atau keterampilan tertentu kepada peserta didik (Provvidenza *et al.*, 2024). Berdasarkan temuan ini, modul etnomatematika dapat menjadi solusi yang relevan (Triwahyuningtyas *et al.*, 2022).

Modul etnomatematika merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan matematika yang mengintegrasikan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal (Fitriatunnisa *et al.*, 2024). Inovasi dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan memilih metode yang sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik (Nurhayati, 2017). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika dengan mengaitkannya dengan kearifan lokal dan praktik sehari-hari yang relevan dengan kehidupan mereka. Melalui modul etnomatematika, siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teori, tetapi juga memahami bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam konteks budaya mereka (Sintiya *et al.*, 2021). Pendekatan etnomatematika dapat semakin efektif jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang terfokus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, salah satunya model pembelajaran *Brain Based Learning* (BBL).

Brain Based Learning (BBL) adalah pendekatan pendidikan yang berfokus pada cara kerja otak dalam proses belajar. Pendekatan ini didasarkan pada pemahaman tentang bagaimana otak mengolah informasi, beradaptasi, dan mengembangkan keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kreatif (Al Ayyubi *et al.*, 2024). Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan cara ini, *Brain Based Learning* (BBL) tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kreatif mereka (Femisha & Madio, 2021).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya karena penelitian ini menggabungkan dua pendekatan yang berbeda, yaitu etnomatematika dan *Brain Based Learning* (BBL). Etnomatematika memberikan konteks budaya yang relevan, sementara *Brain Based Learning* (BBL) mendorong pembelajaran yang kontekstual dan menekankan pentingnya keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Meskipun E-Modul telah banyak digunakan dalam konteks etnomatematika. Penelitian yang ada mungkin belum secara khusus menginvestigasi bagaimana E-Modul yang dikembangkan berdasarkan kearifan lokal yang dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi ide dan berpikir kreatif. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah E-Modul berbasis etnomatematika yang menerapkan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL).

Modul ini tidak hanya menawarkan materi pembelajaran yang relevan dengan budaya dan lingkungan siswa, tetapi juga dirancang untuk mendorong siswa berpikir kreatif melalui penyajian masalah-masalah yang bersifat terbuka, aplikatif, dan kontekstual. Penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik (Prayitno *et al.*, 2022).

Pengembangan E-Modul ini diharapkan dapat memberikan solusi atas rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memanfaatkan keunikan budaya lokal dan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran mempermudah komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik (Syafari *et al.*, 2022). Dengan demikian, melalui pengembangan E-Modul ini, diharapkan siswa dapat lebih terstimulasi untuk berpikir kreatif, menemukan berbagai solusi inovatif, dan meningkatkan kualitas pemahaman matematika mereka.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui prosedur pengembangan E-Modul materi bangun datar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Mengetahui kevalidan E-Modul dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Mengetahui kepraktisan E-Modul dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Mengetahui hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah menggunakan E-Modul.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika karena mereka hanya menggunakan buku teks konvensional yang tidak mengaitkan materi dengan konteks budaya lokal.
2. Dalam pendidikan matematika, aspek budaya lokal sering kali diabaikan.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah.
4. Perkembangan teknologi yang pesat belum diikuti dengan pengembangan media pembelajaran digital yang memadai.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, peneliti perlu menetapkan batasan batasan penelitian berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas. Beberapa Batasan yang dapat diterapkan antara lain :

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan E-Modul pada materi Bangun Datar
2. Pengembangn E-Modul ini untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Penelitian pengembangan E-Modul ini dilakukan beberapa proses yaitu tahap kevalidan, kepraktisan dan hasil peningkatan.

E. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan E-Modul menggunakan model ADDIE materi bangun datar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ?
2. Bagaimana kevalidan E-Modul model pembelajaran *Brain Based Learning* (BBL) berbasis kurikulum Gunung Ciremai pada materi bangun datar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
3. Bagaimana kepraktisan E-Modul model *Brain Based Learning* (BBL) berbasis kurikulum Gunung Ciremai dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan E-Modul model *Brain Based Learning* (BBL) berbasis kurikulum Gunung Ciremai pada materi bangun datar?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memperkaya kajian literatur pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* (BBL) berbasis kurikulum Gunung Ciremai dalam meningkatkan kreativitas siswa.
- b. Secara teoritis, penelitian ini menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan nilai-nilai budaya lokal (etnomatematika) dengan pengajaran matematika.

- c. Hasil penelitian ini dapat memperdalam konsep *Brain Based Learning* (BBL), terutama dalam pembelajaran matematika, dengan memasukkan unsur-unsur budaya lokal yang relevan bagi siswa dan kehidupan sehari-hari mereka.
- d. Temuan dari penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian di masa depan yang berfokus pada penggabungan budaya lokal dan pengembangan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah melalui penggunaan E-Modul yang terintegrasi dengan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL) dan etnomatematika. E-Modul ini memungkinkan sekolah untuk memiliki media pembelajaran yang lebih relevan dengan budaya lokal, sehingga dapat memperkuat identitas daerah sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong keterampilan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan panduan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. E-Modul yang dikembangkan berbasis *Brain Based Learning* (BBL) dan etnomatematika akan membantu guru mengaitkan materi pelajaran dengan konteks budaya lokal, memotivasi siswa, serta mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran yang lebih relevan dan menarik.

c. Bagi Siswa

E-Modul ini akan membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui pendekatan yang berbasis konteks budaya daerah mereka sendiri. Penggunaan etnomatematika dalam modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan rasa percaya diri siswa dalam belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang sangat penting untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan matematika, model pembelajaran *Brain Based Learning* (BBL) dan etnomatematika. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan terkait efektivitas modul ini dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berpikir kreatif pada berbagai jenjang pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa E-Modul (modul elektronik) pada mata pelajaran matematika kelas VII materi bangun datar dengan model *Brain Based Learning* (BBL) berbasis kurikulum Gunung Ciremai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberikan gambar menarik di dalamnya. E-Modul dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, *Microsoft Word* dan *heyzine Flipbook*. Penggunaan *Heyzine Flipbook* sebagai media pembelajaran digital tanpa perlu diunduh dan cukup diakses melalui web yang akan

mempermudah siswa dalam mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Dengan begitu, E-Modul yang dikembangkan akan lebih praktis dan ramah teknologi.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan perangkat pembelajaran E-Modul pada materi bangun datar sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran pada materi bangun datar
2. Perangkat pembelajaran bangun datar berupa E-Modul dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.