

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang disusun secara terencana dan sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang nyaman di kelas (Raharjo ST, 2013). Sedangkan menurut Prastowo (2012) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Prastowo juga menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan suatu bahan yang berbentuk teks, alat atau informasi yang disusun secara terstruktur dan sistematis yang menampilkan standar kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Bahan ajar merupakan sarana yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Fajriyatin, 2015). Selain itu bahan ajar harus memenuhi kriteria yang efektif dan praktis, sehingga bahan ajar dapat berpengaruh bagi guru maupun peserta didik dalam rangka mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran (Ardina & Sa'dijah, 2016).

Guru harus memilih bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru pasti mengharapkan tujuan dan manfaatnya baik bagi guru itu sendiri maupun peserta didik.

Menurut Daryanto & DicaHyono (2013) tujuan bahan ajar diantaranya:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Adapun manfaat bahan ajar menurut Daryanto & DicaHyono (2013) adalah:

- a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Diperoleh bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.

- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
- 6) Menambah angka kredit DUPAK (daftar usulan pengusulan angka kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai

Selain itu, dengan adanya bahan ajar dapat membimbing alur pikir peserta didik dalam memahami suatu konsep dan memberikan gambaran utuh mengenai suatu materi (Oktaviyanthi & Dahlan, 2018).

Bahan ajar memiliki berbagai jenis yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya modul, buku teks, LKS, model, bahan audio, bahan ajar interaktif dan handout (Prastowo, 2012). Bahan ajar merupakan bahan tertulis yang dibuat oleh guru yang berisi bagian materi pelajaran, kutipan, rangkuman, tabel dan sejenisnya untuk memperkaya pengetahuan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Raharjo, 2013). Bahan ajar sering kali digunakan dalam pembelajaran di sekolah mulai dari jenjang dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Penggunaan bahan ajar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif (Avval et al., 2013). Bahan ajar biasanya disusun dari beberapa referensi yang relevan dengan materi yang akan diajarkan dan harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam penyusunan bahan ajar harus memperhatikan kompetensi dasar dan kurikulum yang harus dicapai oleh peserta didik (Arsyad, 2005). Langkah-langkah dalam penyusunan bahan ajar menurut Arsyad (2005) diantaranya:

1. Melakukan analisis kurikulum dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Mengumpulkan referensi yang relevan dan terkini terkait materi pokoknya.

3. Menyusun bahan ajar dengan kalimat yang singkat, padat dan jelas.
4. Mengevaluasi hasil susunan bahan ajar. Selain itu terdapat unsur-unsur dalam penyusunan bahan ajar, diantaranya:
 - 1) Kompetensi dasar merupakan tujuan yang akan dicapai peserta didik setelah satu kali pertemuan proses pembelajaran.
 - 2) Rangkuman materi merupakan ringkasan atau kesimpulan dari bahan ajar yang telah disusun secara sistematis untuk selanjutnya diberikan kepada peserta didik.
 - 3) Soal-soal latihan merupakan contoh permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik setelah menerima dan mempelajari materi tersebut.
 - 4) Sumber bacaan merupakan bahan yang menjadi sumber dari materi yang akan diberikan kepada peserta didik.

2.1.2 Kebudayaan Lokal

Kebudayaan merupakan produk, pengetahuan yang dimiliki oleh kelompok masyarakat, dan dijadikan sebagai pedoman hidup untuk dalam kehidupan sehari-hari (Fajarini, 2014). Budaya lokal atau yang biasa disebut kearifan lokal, istilah ini sering dipakai dalam beberapa tahun belakangan ini (Sapri, 2016). Kebudayaan lokal dalam bahasa asing sering artikan sebagai “*local wisdom*” yaitu kebijakan setempat atau “*local knowledge*” yaitu pengetahuan setempat. Secara umum “*local wisdom*” atau kebijakan/kearifan setempat diartikan sebagai gagasan/ide setempat (lokal) yang memiliki sifat bijaksana, arif, dan nilai baik yang telah tertanam dan diikuti oleh masyarakat setempat dalam kurun waktu tertentu (Sartini, 2004).

Menurut Fajrini (2014) kebudayaan lokal adalah pandangan hidup, pengetahuan dan strategi kehidupan yang berbentuk aktivitas masyarakat setempat dalam pemenuhan kehidupan sehari-hari. Kebudayaan lokal merupakan pengetahuan manusia yang dimiliki oleh masyarakat tertentu yang diperoleh dari pengalaman (Rahyono, 2009). Menurut Abdulsyani (2015), kebudayaan lokal merupakan sesuatu yang mengandung kebaikan bagi masyarakat tersebut, serta telah menjadi tradisi dan melekat kuat dalam sikap dan kebiasaan sehari-hari, termasuk hukum adat, kepercayaan dan nilai-nilai budaya dalam masyarakat. Artinya kearifan lokal adalah hasil dari pengalaman masyarakat tertentu yang diperoleh dari aktivitas yang dialaminya dalam jangka waktu yang panjang yang

belum tentu dimiliki oleh masyarakat daerah lain. Menurut Rustanto (2010) Kebudayaan lokal memiliki beberapa tipe, yaitu :

- a. Kebudayaan lokal makanan, sesuai dengan iklim dan bahan makanan pokok setempat.
- b. Kebudayaan lokal pengobatan, sesuai dengan bahan obat yang tersedia
- c. Kebudayaan lokal sistem produksi, sesuai dengan produksi tradisional setempat untuk pemenuhan kebutuhan dan tenaga kerja.
- d. Kebudayaan lokal perumahan, sesuai dengan iklim, cuaca dan bahan baku yang tersedia.
- e. Kebudayaan lokal pakaian, sesuai dengan iklim, cuaca dan bahan baku setempat.
- f. Kebudayaan lokal hubungan sesama manusia, yaitu ilmu pengetahuan lokal yang terbangun sebagai hasil interaksi atas pemenuhan kebutuhan-kebutuhan di atas.

Kebudayaan lokal merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Khususnya peserta didik di wilayah Tasikmalaya, setiap harinya tentu berinteraksi langsung dengan kebudayaan yang ada di wilayah itu sendiri. Kebudayaan lokal tentunya berkaitan erat dengan kebiasaan atau cara hidup bermasyarakat. Kekayaan budaya yang dimiliki masyarakat kebudayaan sunda terdiri atas sistem kepercayaan, mata pencaharian, kesenian, kekerabatan, bahasa, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta adat istiadat.

Menurut Fitriyani (2015) Budaya Sunda memiliki nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Sunda yang tercermin dalam pameo silih asih (saling mengasihi), silih asah (saling memperbaiki diri), dan silih asuh (saling melindungi). Budaya Sunda juga memiliki banyak kesenian, diantaranya adalah kesenian sisingaan, tarian khas Sunda, wayang golek, permainan anak-anak, dan alat musik serta kesenian musik tradisional Sunda yang bisanya dimainkan pada pagelaran kesenian. Selain kebudayaan lokal tersebut, kebudayaan lokal sunda lainnya yang cukup terkenal adalah kampung naga, kampung gede kasepuhan ciptagelar, desa wisata saung ciburial, kampung lukis jelekong dan beberapa tempat wisata lainnya.

2.1.3 Anyflip

Anyflip adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku digital dalam bentuk flipbook dengan fitur-fitur yang lengkap seperti *add image, audio, video, text,*

link, flash, button, dan lain sebagainya dan outputnya dapat berupa html5 sehingga dapat dipublish secara *online*, dan pengguna hanya perlu link untuk membuka bahan ajar tersebut. Menurut Handayati (2020) *anyflip* adalah salah satu software yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti e-book. *Anyflip* memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli. Aplikasi *anyflip* mudah digunakan, sehingga pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman. *Anyflip* memiliki desain yang ramping dan bergaya antarmuka. Program ini dilengkapi dengan beberapa template dan kita dapat membuat sebuah *e-book* baru dari awal dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan kita untuk beralih antara desktop dan mobile, sehingga dapat memastikan bahan ajar dioptimalkan untuk berbagai perangkat.

Berdasarkan hasil analisa terhadap aplikasi *anyflip*, maka berikut fitur dari aplikasi *anyflip*:

- (1) Mengimport file pdf dan image ke dalam bentuk HTML5 dan flash dan mengeditnya.
- (2) Menggabungkan beberapa file pdf dan image menjadi satu file dalam HTML5 atau flash.
- (3) Mengubah tema dan background bahan ajar sesuai yang diinginkan pengguna.
- (4) Mengubah tampilan dari mode desktop/pc ke *handphone* atau sebaliknya.
- (5) Dapat mempublish bahan ajar yang telah dibuat secara online ke website *anyflip*, *zip archive*, *exe format*, *email*, *ftp server*, *mac app*, *screensaver*, *cd/dvd*.
- (6) Dapat menginput video, *link youtube*, *link vimeo*, *audio*, *image*, *text*, *flash*, *hotspot*, *button*, *shape*.
- (7) Menambah halaman, menghapus halaman, memindahkan halaman, mengkopi halaman.
- (8) Memproteksi bahan ajar dengan kata sandi untuk seluruh halaman atau beberapa halaman.
- (9) Menambahkan cover buku.

2.1.4 Model ADDIE

Terdapat berbagai model pengembangan, namun pada penelitian ini akan menggunakan model ADDIE karena model ini merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Branch, 2010). Model ADDIE adalah salah satu model

yang paling umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran sebagai pedoman untuk menghasilkan desain yang efektif (Aldoobie, 2015). ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*, yang merupakan konsep pengembangan produk, konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja (Branch, 2009). Model ADDIE merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis (Yong, Chew, Mahmood, & Ariffin, 2012). Sementara itu, Branch (2009) mengemukakan bahwa ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka pedoman untuk situasi yang kompleks, cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Martin, Hoskins, Brooks, dan Bennett (2013) yang menyatakan bahwa ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) adalah model desain instruksional generik dengan kerangka kerja yang membantu pengguna dalam pembuatan materi pembelajaran untuk semua jenis penyampaian pembelajaran, seperti cetak dan berbasis web.

Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan produk untuk lingkungan apa pun, baik secara online maupun tatap muka. *Analyze* merupakan kegiatan analisis untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik dan mengidentifikasi kebutuhan; *Design* merupakan kegiatan perancangan untuk kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan; *Develop* merupakan kegiatan untuk memproduksi atau merealisasikan suatu produk sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan; *Implementation* merupakan tahap memanfaatkan atau menggunakan produk pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; *Evaluation* merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak (Setiyani, Putri, & Prakarsa, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai definisi model ADDIE yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan model desain sistematis yang berfungsi sebagai kerangka pedoman yang membantu dalam mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Model ADDIE terdiri atas 5 tahapan, yaitu: (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Berikut prosedur desain instruksional dari model ADDIE (Branch, 2010).

Tabel 2.1 Prosedur Desain Instruksional Umum ADDIE

	Analyze	Design	Development	Implementation	Evaluation
Konsep	Mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Memverifikasi kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan validasi sumber belajar	Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi
Prosedur	1 Validasi kesenjangan kinerja 2 Tentukan tujuan instruksional 3 Konfirmasi audiens yang dituju 4 Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan 5 Menentukan sistem pengiriman potensial 6 Buat rencana manajemen proyek	7 Melakukan inventarisasi tugas 8 Membuat kinerja tujuan 9 Menghasilkan strategi pengujian 10 Menghitung laba atas investasi	11 Menghasilkan konten 12 Memilih atau mengembangkan media pendukung 13 Mengembangkan panduan bagi peserta didik 14 Mengembangkan panduan untuk guru 15 Melakukan revisi formatif 16 Melakukan uji coba	17 Mempersiapkan guru 18 Mempersiapkan peserta didik	19 Menentukan kriteria evaluasi 20 Memilih alat evaluasi 21 Melakukan evaluasi
	Ringkasan Analisis	Desain ringkas	Sumber belajar	Strategi implementasi	Rencana evaluasi

(Branch, 2010)

2.1.5 Kemampuan Literasi Matematis

Matematika bukan hanya tentang materi hitung, tetapi juga terdapat pernyataan benar dan salah, menyusun bukti, juga memberikan kesimpulan dari pernyataan yang memerlukan kemampuan bernalar (Wibowo, 2017). *National Council of Teachers Mathematics* (NCTM) menjelaskan bahwa terdapat lima kompetensi dalam pembelajaran matematika, yaitu: pemecahan masalah matematis, komunikasi matematis, penalaran matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis. Kelima kompetensi tersebut disebut dengan kemampuan literasi matematis (Maryanti, 2012). Kemampuan literasi matematis adalah kapasitas individu dalam merumuskan, menginterpretasikan, serta menggunakan matematika dalam berbagai konteks, termasuk

dalam hal penalaran matematis, menggunakan konsep, penggunaan prosedur, penggunaan fakta dan alat untuk menggambarkan, menjelaskan maupun memprediksi kejadian di lingkungan sekitarnya. Hal ini membantu individu untuk mengenali peran matematika itu sendiri yang konstruktif, terlibat, dan reflektif dalam kehidupan sehari-hari (Kastberg et al., 2015).

Menurut Kusumah, literasi matematis adalah kemampuan individu dalam menyusun sekumpulan pertanyaan, merumuskan, memecahkan dan menafsirkan permasalahan dalam berbagai konteks (Maryanti, 2012). Sedangkan menurut Setiawan (2014) literasi matematika didefinisikan sebagai kemampuan seseorang individu merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Termasuk di dalamnya bernalar secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika dalam menjelaskan serta memprediksi fenomena. Jadi berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi matematis adalah kemampuan individu dalam merumuskan, menerapkan, memecahkan dan menginterpretasikan matematika ke dalam berbagai konteks, selain kemampuan tersebut terdapat kemampuan lainnya yaitu penalaran matematis, penggunaan konsep matematis, penggunaan alat dan fakta untuk mendeskripsikan matematika yang bersifat abstrak.

Terdapat tiga aspek yang saling berhubungan dalam literasi matematis, yaitu merumuskan (*formulate*), menerapkan (*employ*) dan menafsirkan (*interpret*). Ketiga aspek tersebut berdasarkan definisi literasi matematis menurut *Program for International Student Assessment* (OECD, 2015). Menurut Mena, Lukito, & Siswono (2016) Merumuskan (*formulate*) dapat dikatakan sebagai kemampuan individu dalam mengetahui dan mengidentifikasi masalah matematis untuk kemudian struktur matematik; menerapkan (*employ*) yaitu kemampuan individu dalam menerapkan konsep-konsep, fakta-fakta dan penalaran matematisnya untuk memecahkan masalah matematis.; menafsirkan (*interpret*) adalah kemampuan individu dalam menggambarkan kesimpulan yang diperolehnya ke dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Ketiga kemampuan tersebut berkaitan erat dengan kemampuan sehari-hari yang dimiliki peserta didik. Soal yang bercirikan kebudayaan lokal merupakan soal matematika yang menggunakan berbagai konteks nyata sehingga menghadirkan situasi yang pernah dialami secara nyata oleh peserta didik (Zulkardi dan Ilma, 2006). Terutama dalam kemampuan menafsirkan (*interpret*), kemampuan ini memanfaatkan lingkungan

sekitar untuk menyimpulkan hasil yang telah diperoleh, sehingga dengan memuat permasalahan yang bercirikan kebudayaan lokal, maka kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat berkembang lebih baik.

Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik tentunya sering berinteraksi dengan kebudayaan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Dalam cara hidup bermasyarakat tentunya tidak lepas dari hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan matematika. Sehingga dalam bahan ajar ini memuat permasalahan-permasalahan yang tertuang dalam soal cerita dengan bercirikan kebudayaan lokal.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan diantaranya yaitu penelitian terkait bahan ajar, diantaranya Gusmilarni et al. (2022) dengan kesimpulan bahan ajar berbantuan aplikasi *anyflip* pada materi system koordinasi sangat valid untuk digunakan di sekolah; Vidanti et al (2021) dengan kesimpulan validitas bahan ajar dalam kelayakan materi, bahasa, dan media didapatkan dengan nilai rata-rata 85,49% yang dikategorikan dalam kriteria interpretasi sangat layak. Penilaian hasil angket respon peserta didik didapat nilai rata-rata 87,75% dengan interpretasi sangat dipahami untuk digunakan; Nurafni et al (2020) dengan kesimpulan bahan ajar trigonometri melalui pendekatan kearifan lokal yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dapat menambah pengetahuan tentang ciri khas kelokalan daerah Banten;

Penelitian yang relevan terkait *anyflip*, diantaranya khairulizza et al (2022) dengan kesimpulan media *e-book* berbantuan *anylip* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran; Oktaviani (2022) dengan kesimpulan bahan ajar digital berbasis *anyflip* materi kebiasaan makan masyarakat Palembang valid dan efektif. Adapun nilai kevalidan materi sebesar 4,28 dengan kategori sangat valid, nilai kevalidan media senilai 4,20 dengan kategori valid dan kevalidan bahasa sebesar 3,84 dengan kategori valid ;

Penelitian yang relevan terkait kemampuan literasi matematis, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Buyung dan Dwijanto (2017) dengan kesimpulan pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* efektif terhadap kemampuan literasi matematis siswa. Pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran diterapkan di kelas dalam rangka meningkatkan

kemampuan literasi matematis ; Fitriana, Suhendra & Juandi (2021) dengan kesimpulan kemampuan literasi matematis siswa ditinjau berdasarkan gaya kognitif reflektif memiliki kemampuan literasi matematis yang tergolong sedang. Hal ini dikarenakan terdapat ada satu siswa yang mendapatkan persentase diatas rata-rata di semua indikator kemampuan literasi matematis (*formulate, employ, dan interpret*).

Adapun penelitian ini adalah membahas tentang ketiganya, yaitu mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis kebudayaan lokal berbantuan *anyflip* untuk melatih kemampuan literasi matematis peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

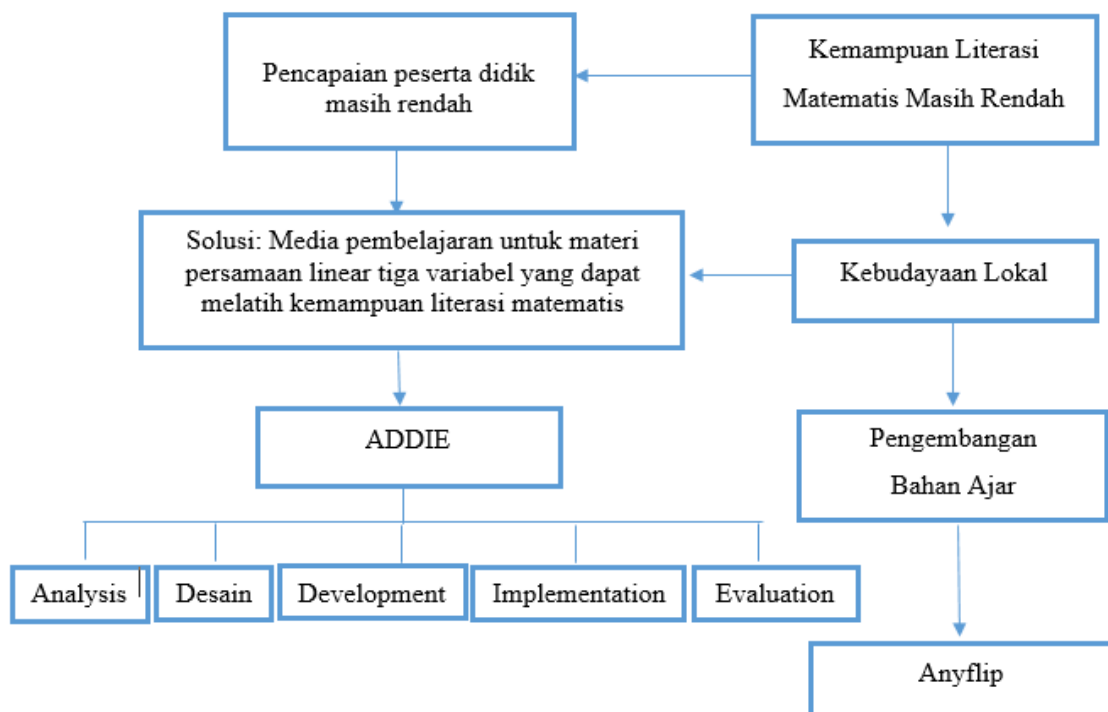
Bahan ajar merupakan salah satu faktor penunjang agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, selain itu bahan ajar juga merupakan salah satu seperangkat informasi yang disusun secara terencana dan sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui bahwa dalam kondisi pandemi *covid-19* yang sedang mewabah di berbagai Negara salah satunya di Indonesia. Hal ini mengakibatkan pembelajaran tatap muka secara langsung di sekolah digantikan dengan pembelajaran daring. Dalam pembelajarn daring guru harus dapat menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik, selain itu keberadaan bahan ajar juga menjadi faktor penunjang agar proses pembelajaran terlaksana baik.

Salah satu upaya untuk mengembangkan bahan ajar yang digunakan pada saat kegiatan belajar berlangsung, terlebih dalam kondisi pandemi *covid-19* saat ini adalah bahan ajar non cetak berbasis *e-book* dengan menggunakan aplikasi *anyflip*. Dalam proses pembelajaran, guru bukanlah satu-satunya sumber informasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *anyflip* dalam mengembangkan bahan ajar. Menurut Sri (2020) *anyflip* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi *e-book* yang cocok untuk kedua *desktop* dan *mobile* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan.

Dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan literasi matematis merupakan aspek yang perlu diperhatikan dengan serius. Kemampuan literasi matematis

merupakan kapasitas individu dalam merumuskan, menggunakan serta menginterpretasikan matematika ke dalam berbagai situasi, contohnya dalam hal penalaran matematis, penggunaan konsep, penggunaan prosedur, penggunaan fakta dan alat untuk menggambarkan, menjelaskan maupun memprediksi kejadian di lingkungan sekitarnya

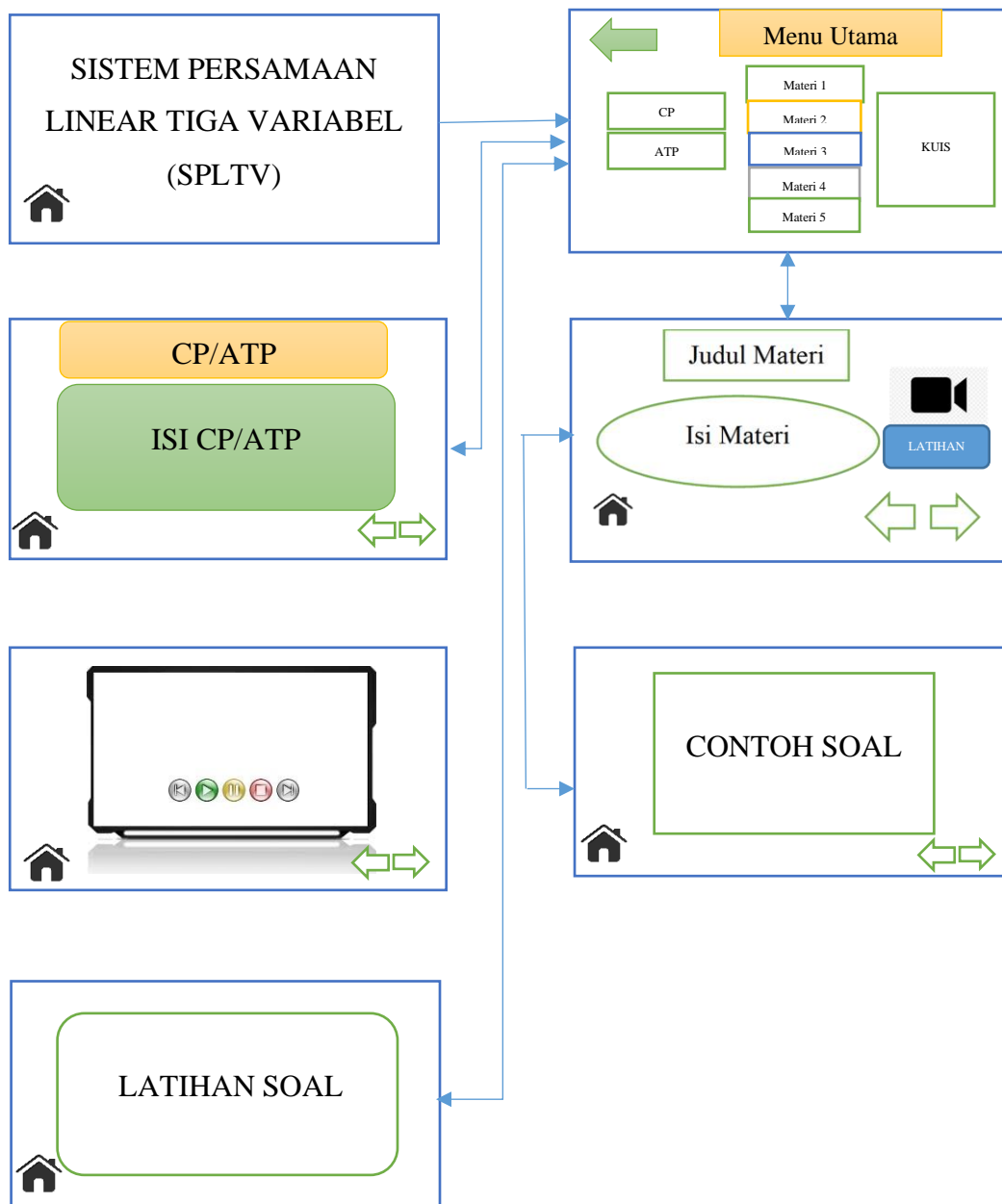
Selain itu, salah satu cara untuk memberikan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran juga harus dapat dilakukan oleh guru.. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan dengan mengaitkan ilmu matematika dengan lingkungan sekitar, hal ini dilakukan dengan memanfaatkan budaya. Melalui pemanfaatan budaya lokal setempat yang disisipkan pada setiap materi maupun latihan soal di dalam bahan ajar, akan membuat peserta didik lebih memahami makna dan manfaat matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis kebudayaan lokal berbantuan *anylip* ini didesain menyesuaikan untuk melatih kemampuan literasi matematis peserta didik



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Rancangan Model

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar yang memuat materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) di kelas X SMK. Pada bahan ajar ini memuat Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, video pembelajaran, uraian materi, contoh soal beserta pembahasan, dan kuis untuk evaluasi hasil belajar dan dapat menampilkan skor yang diperoleh. Berikut ini rancangan model dari produk yang dikembangkan:



Gambar 2.2 Rancangan Model