

**PENGEMBANGAN *DIGITAL BOOK* SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ENI NURHAYATI  
NIM. 19310010**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2023**

**Pengembangan *Digital Book* Sebagai Sumber Belajar Aritmatika Sosial  
dengan Pendekatan Kontekstual**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
IKIP PGRI Bojonegoro  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh  
Eni Nurhayati  
NIM 19310010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

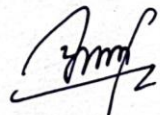
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *DIGITAL BOOK* SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

Oleh  
Eni Nurhayati  
NIM 19310010

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Dr. M. Zainudin, M.Pd.**  
NIDN 0719018701

Pembimbing II



**Dr. Ima Isnaini T. R., M.Pd.**  
NIDN 0723058302

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *DIGITAL BOOK* SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

Oleh  
ENI NURHAYATI  
NIM. 19310010

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 07 Agustus 2023  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima  
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Dewan Penguji**

Ketua	: Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Anggota	: 1. Dr. Zainudin, M.Pd.	(.....)
	2. Dr. Dra. Junarti, M.Pd.	(.....)
	3. Drs. Sujiran, M.Pd.	(.....)

Mengesahkan:  
Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.  
NIDN. 0014016501

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Eni Nurhayati

NIM : 19310010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau keseluruhan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik Sebagian atau keseluruhan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 12 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,



METERAI  
TEMPEL  
797AAAKX498478837  
**ENI NURHAYATI**  
**NIM 19310010**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN *DIGITAL BOOK* SEBAGAI SUMBER BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *digital book* sebagai bahan ajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual dan untuk mengetahui kelayakan *digital book* yang dikembangkan melalui validasi para Ahli serta uji keterbacaan oleh siswa. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang memiliki empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *digital book* yang berbasis *flipbook* sehingga lebih interaktif bagi pembelajaran dan juga disertai *background* sehingga pembelajaran lebih bervariasi. Hasil penilaian kelayakan produk *digital book* yang sudah divalidasi oleh ahli materi mendapat nilai sangat baik dengan persentase 93%, pada validasi ahli media mendapatkan nilai baik dengan persentase 80% dan pada penilaian guru matematika mendapatkan nilai sangat baik dengan persentase 95%. Selanjutnya pada uji keterbacaan *digital book* oleh siswa mendapatkan nilai sangat baik dengan persentase 87%. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *digital book* dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif pada pembelajaran aritmatika sosial.

Kata kunci : pengembangan, *digital book*, aritmatika sosial, kontekstual

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT. Atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan *Digital Book* Sebagai Sumber Belajar Aritmatika Sosial Dengan Pendekatan Kontekstual”.

Tugas akhir skripsi ini disusun untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna memperoleh gelar kesarjanaan S1 Program Studi. Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA IKIP PGRI Bojonegoro.

Keberhasilan penulisan skripsi ini berkat bantuan, bimbingan , pengarahan, dan Kerjasama yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA IKIP PGRI Bojonegoro dan selaku validator ahli materi yang telah memberikan motivasi dan nasihat dalam penyusunan *digital book*.
3. Puput Suriyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Dr. M. Zainudin, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, nasihat dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Ima Isnaini T. R., M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, nasihat, dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Dian Ratna Puspananda, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan motivasi dan nasihat dalam penyusunan *digital book*.

7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan banyak bekal masa depan bagi penulis.
8. Orang tua, saudara, keluarga besar, dan para sahabat yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan bagi penulis.
9. Moh. Solihin, S.E., S.Pd. selaku Kepala MTs Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu yang telah memberikan izin penelitian dan selaku guru matematika yang telah banyak membantu selama proses pelaksanaan uji coba *digital book*.
10. Siswa siswi MTs Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu atas kerjasamanya selama proses penelitian.
11. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak motivasi dan dukungan selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
12. Orang-orang baik yang telah membuat saya semangat selama penyusunan skripsi ini berlangsung salah satunya yaitu uri fullsun.



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI .....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III .....	21
METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis Penelitian.....	21

B. Model Penelitian .....	21
C. Prosedur Penelitian.....	21
D. Subjek Penelitian.....	23
E. Jenis Data .....	24
F. Instrumen Penelitian.....	24
G. Teknik Pengumpulan Data.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV .....	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	33
A. Hasil Penelitian .....	33
B. Analisis Hasil Uji Coba.....	45
C. Pembahasan.....	67
D. Keterbatasan Penelitian .....	71
BAB V.....	72
KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan .....	16
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi oleh Ahli Materi .....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi oleh Ahli Media.....	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Guru Matematika .....	26
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Keterbacaan oleh Siswa .....	27
Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Siswa .....	33
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi.....	46
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi pada aspek relevansi materi .....	47
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi pada aspek pengorganisasian materi.....	48
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada aspek evaluasi/ latihan soal .....	49
Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi pada aspek bahasa .....	50
Tabel 4.7 Hasil validasi ahli media .....	51
Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media pada aspek bahasa .....	52
Tabel 4.9 Hasil validasi ahli media pada aspek rekayasa perangkat lunak.....	53
Tabel 4.10 Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan visual.....	54
Tabel 4.11 Hasil penilaian guru matematika.....	56
Tabel 4.12 Hasil penilaian guru matematika pada aspek relevansi materi .....	57
Tabel 4.13 Hasil penilaian guru matematika pada aspek pengorganisasian materi	
58	
Tabel 4.14 Hasil penilaian guru matematika pada aspek evaluasi/ latihan soal	59
Tabel 4.15 Hasil penilaian guru matematika pada aspek bahasa .....	59
Tabel 4.16 Hasil penilaian guru matematika pada aspek tampilan visual .....	60
Tabel 4.17 Hasil penilaian keterbacaan digital book oleh siswa .....	61
Tabel 4.18 Hasil penilaian siswa pada aspek pengorganisasian materi.....	63
Tabel 4.19 Hasil penilaian siswa pada aspek evaluasi/ latihan soal .....	64
Tabel 4.20 Hasil penilaian siswa pada aspek bahasa .....	64
Tabel 4.21 Hasil penilaian siswa pada aspek efek bagi pembelajaran.....	65
Tabel 4.22 Hasil penilaian siswa pada aspek tampilan visual .....	66
Tabel 4.23 Hasil penilaian siswa pada aspek rekayasa perangkat lunak .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3. 1 Alur pengembangan 4D .....	22
Gambar 4. 1 (a) Cover, (b) Daftar Isi, dan (c) Indikator Pembelajaran .....	36
Gambar 4. 2 Materi Pada Digital Book.....	37
Gambar 4. 3 Latihan soal dan Pembahasan .....	38
Gambar 4. 4 Soal Evaluasi .....	38
Gambar 4. 5 Kunci Jawaban .....	39
Gambar 4. 6 Daftar Pustaka .....	39
Gambar 4. 7 (a) Cover sebelum direvisi dan (b) Cover setelah direvisi .....	40
Gambar 4. 8 Tampilan digital book aritmatika sosial .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Nilai hasil belajar mata pelajaran matematika.....	80
Lampiran 1.2 Hasil informasi pembelajaran matematika berdasarkan informasi dari guru	81
Lampiran 2.1 Hasil validasi ahli materi .....	82
Lampiran 2.2 Hasil validasi ahli media.....	84
Lampiran 2.3 Hasil penilaian digital book oleh guru matematika .....	86
Lampiran 2.4 Hasil validasi angket keterbacaan oleh dosen ahli .....	88
Lampiran 2.5 Sampel hasil pengisian lembar keterbacaan digital book oleh siswa	90
Lampiran 2. 6 Tabel hasil pengisian lembar keterbacaan digital book oleh siswa	100
Lampiran 3.1 Surat keterangan izin penelitian .....	101
Lampiran 3.2 Surat keterangan selesai penelitian.....	102
Lampiran 3.3 Dokumentasi penelitian .....	103
Lampiran 3. 4 Surat keterangan selesai bimbingan skripsi.....	104
Lampiran 3. 5 Kartu bimbingan skripsi dosen pembimbing 1 dan 2.....	105
Lampiran 3. 6 Tampilan digital book.....	107

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sebagai bentuk upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, sumber daya manusia yang memiliki kualitas ini nantinya diharapkan mampu bersaing dalam derasnya arus globalisasi (Oktarina, 2007). Begitu juga dengan Negara Indonesia. Seperti yang telah tertuang dalam UUD 1945 bahwa salah satu cita-cita Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (RI, 2002). Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui jalur Pendidikan yang ada di Indonesia. Hal tersebut diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompentensi di bidangnya masing-masing, sehingga dapat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam dunia Pendidikan, matematika merupakan pembelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang Pendidikan tingkatan dasar sampai tingkatan perguruan tinggi (Rahmah, 2013). Sehingga matematika dapat dikatakan membawa peranan yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya jumlah jam pembelajaran matematika di sekolah daripada mata pelajaran yang lain. Pada abad ke-21 saat ini, matematika sudah menjadi alat untuk penemuan prinsip sains yang

baru, dasar-dasar pengembangan komputer, penggunaan energi atom, pengaturan lalu lintas dan komunikasi, peramalan cuaca, navigasi angkasa luar, dan lain sebagainya. Dari beberapa contoh tersebut membuktikan matematika banyak memberikan kontribusi dan manfaat bagi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Akan tetapi pada kenyataannya matematika masih menjadi pelajaran yang kurang digemari oleh siswa dikarenakan dianggap matematika itu sulit. Hal tersebut kadang menyebabkan siswa enggan untuk belajar matematika (Friantini et al., 2020).

Pemanfaatan alat teknologi berpengaruh pada semua bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki banyak manfaat. Seperti dengan adanya teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang praktis dan menjadi daya tarik bagi peserta didik karena cenderung lebih merasa antusias dalam belajar (Suminar, 2019). Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi kebutuhan penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan (Sya'adah et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh terhadap keefektifan kegiatan belajar mengajar (Suriyah et al., 2018). Tetapi dalam realisasinya, peserta didik selalu menjadikan pendidik sebagai sumber belajar yang utama, dan jarang berinisiatif untuk mencari sumber belajar lain karena terbiasa menunggu materi yang diberikan oleh pendidik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat buku digital sebagai sumber belajar (Tambunan & Sundari, 2020).

Pembelajaran menggunakan media digital menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran siswa di era 4.0 ini. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik dari segi tampilan-visual sehingga dapat menghadirkan suasana belajar di kelas lebih menarik, dan interaktif (Amanullah, 2020). Selain itu bahan ajar dalam bentuk digital memudahkan peserta didik untuk belajar di mana pun dan kapan pun karena bentuknya yang digital membuatnya lebih praktis dan efisien terhadap tempat dan waktu.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi dalam era globalisasi ini. Sudah sewajarnya jika dalam pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran (S. Lestari, 2018). Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah belajar siswa, karena dengan menggunakan teknologi multimedia siswa mampu belajar mandiri, lebih mudah, dan nyaman belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal (Pixyoriza et al., 2019). Salah satu penggunaan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran yaitu dengan *digital book*. Di mana dalam (Angriani et al., 2020), *digital book* diartikan sebagai media pembelajaran dengan fitur digital yang mana dapat membantu memperoleh informasi dan sebagai bukti bahwa perkembangan teknologi semakin pesat dari masa ke masa.

Salah satu penyebab kegagalan belajar matematika yaitu siswa kurang menikmati pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang monoton dan terkesan susah. Menurut Suherman, (2003) untuk mengubah keadaan



tersebut dapat dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika yaitu dengan memasukkan konteks-konteks kehidupan nyata siswa dalam materi pelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah sebuah pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar lebih kondusif dan juga lebih memberdayakan siswa (Sariningsih, 2014). Aritmatika sosial adalah salah satu materi yang dapat di refleksikan dalam dunia nyata. Aritmatika sosial merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat erat penggunaannya dengan permasalahan dalam dunia sosial sehingga perlu petunjuk nyata bagi siswa untuk dipelajari sehingga dapat diterapkan dengan baik (Friantini et al., 2020).

Dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa materi aritmatika sosial dalam mata pelajaran matematika masih dianggap sulit sehingga hasil belajar pun rendah. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Nurwati et al., 2018) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai matematika itu pelajaran yang sulit terutama pada materi aritmatika sosial salah satu penyebabnya adalah sumber belajar yang kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan persentase siswa yang tuntas KKM sebesar 40% sedangkan yang belum tuntas KKM sebesar 60%. Permasalahan serupa juga terdapat dalam penelitian Bela et al., (2021) yang menunjukkan bahwa rendahnya nilai matematika terutama dalam materi aritmatika sosial yang dilihat dari hasil nilai UN yang menurun dari tahun sebelumnya. Persentase kemampuan penguasaan materi aritmatika sosial pada tahun sebelumnya sebesar 45,92% mengalami penurunan sebesar 4,18% menjadi 41,74%. Hal

tersebut disebabkan oleh peserta didik yang kurang memahami materi dikarenakan bahan ajar yang terkesan monoton dan kurang relevan dengan kemampuan siswa sehingga menyebabkan rendahnya prestasi hasil belajar siswa pada materi ini. Dari hasil penelitian permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar yang bervariasi dan relevan dengan kemampuan pemahaman siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, maka dengan itu diperlukan sumber belajar lain yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang telah dilakukan pada nilai hasil belajar pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII MTs Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu tahun ajaran 2022/2023 ternyata lebih rendah jika dibandingkan dengan materi matematika yang lain. Hampir separuh dari jumlah siswa di kelas VII mendapatkan nilai dibawah KKM pada materi Aritmatika Sosial. Hal tersebut akan menjadi kesulitan bagi siswa pada kelas selanjutnya. Maka dengan demikian diperlukan cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada materi ini.

Salah satu sumber belajar efektif yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menguasai materi aritmatika sosial adalah media digital (Yoga et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan media digital dapat memvisualisasikan konteks matematika dan dapat diakses dalam waktu yang tak terbatas sehingga dapat memudahkan siswa memahami konsep aritmatika sosial. Pengembangan *digital book* sebagai sumber belajar diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dan juga membuat siswa mudah menerima materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil

beberapa penelitian sebelumnya tentang pengembangan *digital book*, yaitu seperti hasil penelitian dari Zaini et al., (2019) yang menyampaikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *digital book* sebagai bahan ajar memiliki efektivitas lebih tinggi daripada yang menggunakan bahan ajar buku cetak dalam pembelajaran Matematik materi Logaritma Matematika. Hasil penelitian yang lain yaitu penelitian dari (Angriani et al., 2020) yang berisi bahwa berdasarkan hasil validasi oleh dua validator diperoleh kriteria sangat valid, dengan persentase sebesar 85,71% dan 91,66%. Nilai kepraktisan berdasarkan tanggapan peserta didik diperoleh skor sebesar 89,66 yang menyatakan bahwa media ini sangat praktis untuk dipergunakan pada tahap uji coba skala besar. Selanjutnya nilai kepraktisan berdasarkan tanggapan peserta didik pada tahap II diperoleh skor sebesar 90,64% dengan kriteria sangat praktis.

Dalam penelitian di atas, *digital book* yang telah dikembangkan belum menggunakan konteks dunia nyata. Di sisi lain, penggunaan konteks dunia nyata dapat mempermudah siswa memahami permasalahan yang harus dipecahkan (Suastika & Rahmawati, 2019). Dengan demikian, penting dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan *digital book* sebagai sumber belajar yang lain selain buku yang diberikan sekolah. Sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengembangan *Digital Book* sebagai Sumber Belajar Aritmatika Sosial dengan Pendekatan Kontekstual”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan *digital book* sebagai sumber belajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual?
2. Bagaimanakah kualitas *digital book* yang dikembangkan sebagai sumber belajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *digital book* sebagai sumber belajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan dari *digital book* sebagai sumber belajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan juga dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam media pembelajaran agar tidak terpaku hanya pada buku cetak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Pengembangan *Digital Book* sebagai sumber belajar Aritmatika Sosial dengan pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran semakin variatif dan juga menarik bagi siswa.

### b. Bagi Siswa

*Digital book* ini memuat tampilan visual yang akan menumbuhkan minat membaca siswa. Selain itu, dengan materi yang berbasis kontekstual membuat peserta didik dengan mudah menerima materi pembelajaran karena relevan dengan kejadian di dunia nyata.

### c. Bagi Peneliti

Memberikan suatu pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan *digital book* sebagai sumber belajar aritmatika sosial dengan pendekatan kontekstual. Serta dapat menjadi bekal peneliti untuk menjadi pendidik di masa depan yang dapat menciptakan inovasi-inovasi baru dalam membuat media pembelajaran.

## E. Definisi Operasional

*Digital book* merupakan suatu media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik sehingga praktis dalam penggunaannya. Tampilan visual *digital book* yang bervariasi membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif.

*Digital book* pada penelitian didesain menggunakan aplikasi Canva lalu dikembangkan melalui situs web anyflip.com yang tersedia gratis. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan *digital book* ini memiliki banyak fitur menarik yang dapat membuat *digital book* lebih bervariasi. Dalam anyflip terdapat banyak fitur yang mendukung untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Pendekatan Kontekstual yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah konteks dari materi dalam *digital book* yang akan dikembangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami isi buku dengan mudah dikarenakan konteksnya bersinggungan langsung dengan dunia nyata peserta didik.