

**SKRIPSI**

**VISUALISASI ETNOMATEMATIKA BUGIS MEMANFAATKAN  
MEDIA TIKTOK DALAM MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN DI MTSN WAJO**



**OLEH**

**LENNY AGUSTIN  
NIM : 19.1600.039**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

**VISUALISASI ETNOMATEMATIKA BUGIS MEMANFAATKAN  
MEDIA TIKTOK DALAM MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN DI MTSN WAJO**



**OLEH**

**LENNY AGUSTIN  
NIM : 19.1600.039**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Media Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di MTsN Wajo

Nama Mahasiswa : Lenny Agustin

NIM : 19.1600.039

Program studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : 3385 Tahun 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Buhaerah, M.Pd.  
NIP : 19801 105 200501 1 004

Pembimbing Pendamping : Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom.  
NIDN : 2007 1286 01

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP: 19830420 200801 2 010

### PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Media Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di MTsN Wajo

Nama Mahasiswa : Lenny Agustin

NIM : 19.1600.039

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : 3385 Tahun 2022

Tanggal Kelulusan : 31 Juli 2023

Disetujui Oleh :

Dr. Buhaerah, M.Pd.

(Ketua)

(.....)

Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom.

(Sekretaris)

(.....)

Dr. Usman, M.Ag.

(Anggota)

(.....)

Zulfiqar Busrah, M.Si.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ  
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat dan salam tak lupa pula kita kirimkan kepada baginda Rasulullah SAW. yang telah menjadi huswatul hasanah bagi umat manusia dan sebagai *rahmatan lil alamin*.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Jamaluddin dan Ibunda Irma Sofyan, S. A. P tercinta yang telah menjadi alasan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan studi. Beliauah yang telah mendidik, memotivasi dan senantiasa mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akademik dengan tepat waktu.

Penulis juga menghanturkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. dan Bapak Herlan Sanjaya, S.T., M. Kom., selaku pembimbing utama dan pembimbing pendamping, atas segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare beserta jajarannya yang telah bekerja keras dalam mengelola pendidikan IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa IAIN Parepare.

3. Bapak dan Ibu Dosen program studi Tadris Matematika yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama menjalani Pendidikan di IAIN Parepare.
4. Bapak dan Ibu staff Fakultas Tarbiyah yang telah memberi pelayanan yang terbaik bagi mahasiswa.
5. Ibu Mardiah, S. Pd., M. Pd., selaku kepala UPT SMA Negeri 2 Parepare yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Hj. Sumiati S, S. Ag., Ibu Besse Ria Fahira, S. Pd., dan Ibu Besse Fausiah, S. Pd., yang telah bersedia memberikan informasi mengenai hal yang dibutuhkan peneliti.
7. Diri saya sendiri Lenny Agustin. Terima kasih telah berjuang melewati segala hal dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih karena tidak pernah menyerah meski harus di lewati dengan air mata. Terima kasih karena tetap bisa menyelesaikan skripsi ini di tengah-tengah sibuknya membuat video, mengejar jam tayang sebagai konten kreator yaitu Youtubers dan Tiktokers.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, baik moril ataupun non material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Parepare, 7 April 2023  
16 Ramadhan 1444 H

Penulis,



LENNY AGUSTIN  
NIM 19.1600.039

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Lenny Agustin  
NIM : 19.1600.039  
Tempat/ Tanggal Lahir : Topitu, 10 Agustus 2000  
Program Studi : Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Media Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsN Wajo.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudia hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sbagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh kerjanya batal demi hukum.

Parepare, 7 April 2023  
16 Ramadhan 1444 H

Penulis,



LENNY AGUSTIN  
NIM 19.1600.039

## ABSTRAK

Lenny Agustin, *Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Media Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di MTsN Wajo*. (dibimbing oleh Bapak Buhaerah dan Bapak Herlan Sanjaya).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui visualisasi etnomatematika bugis memanfaatkan media sosial tiktok dan karakter media sosial tiktok memvisualkan etnomatematika bugis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggambarkan visualisasi etnomatematika Bugis dengan merujuk pada penerapan konsep matematika yang terkait dengan warisan budaya Bugis. Proses visualisasi ini melibatkan penggunaan media tiktok sebagai media visualnya. Penggunaan media TikTok untuk memvisualisasikan etnomatematika bertujuan membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, penggunaan media tiktok pula bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sementara data kuantitatif dianalisis berdasarkan angket.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa visualisasi etnomatematika bugis melalui media sosial tiktok pada dasarnya penerapan etnomatematika Bugis dengan menggunakan media khusus, dalam hal ini media khusus yang dimaksud adalah media tiktok. Untuk memvisualkan etnomatematika lewat media tiktok, perlu ditekankan pada kreativitas guru Dengan memodifikasi materi ajar lewat TikTok, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif. Gambar-gambar TikTok yang menggambarkan etnomatematika Bugis, seperti visualisasi geometri, proporsi, pola, urutan, dan sistem bilangan, membuktikan efektivitas dalam menyampaikan konsep matematika secara sederhana dan menarik. Karakteristik yang dimiliki media tiktok di antaranya: pembelajaran interaktif, visualisasi kreatif, dan keterlibatan komunitas. Penggunaan TikTok dalam konteks pembelajaran etnomatematika Bugis dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan iklim pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Meskipun demikian, diperlukan pemahaman dan keterampilan khusus dari pihak guru untuk memaksimalkan potensi media sosial ini dalam konteks pendidikan.

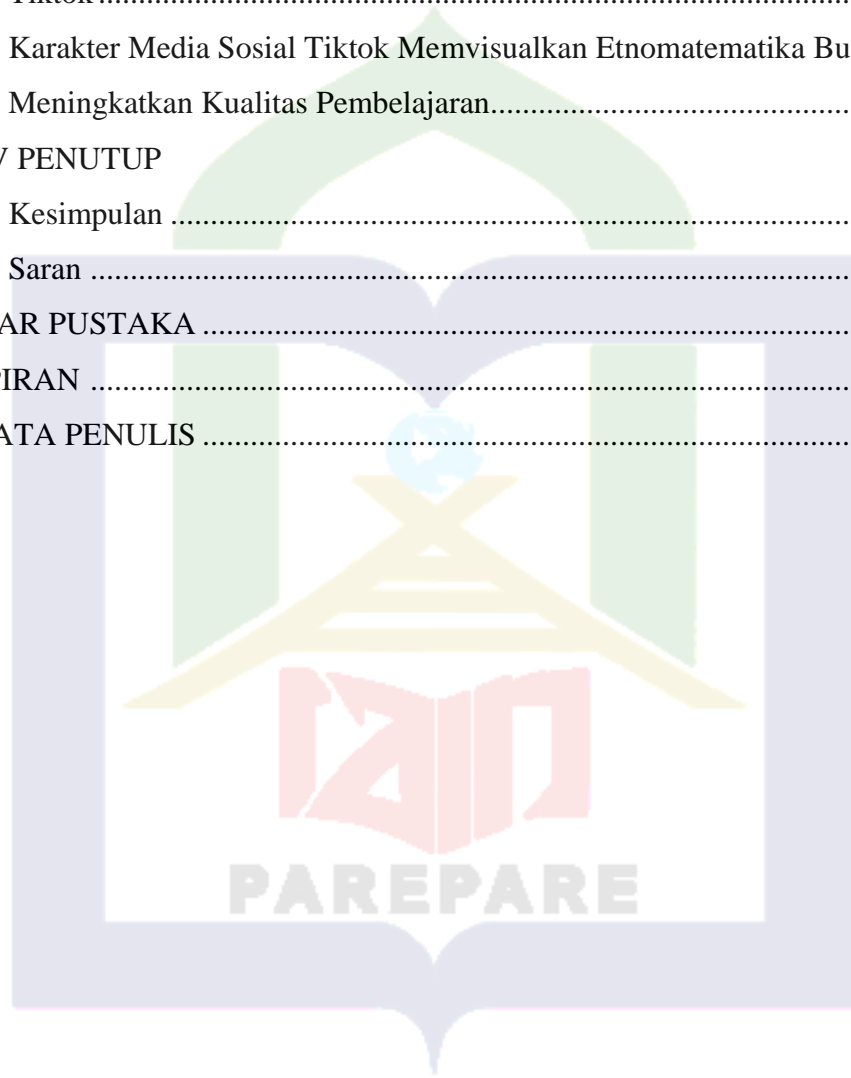
Kata kunci: Visualisasi Bahan Ajar, Etnomatematika Bugis, Tiktok.



## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....                              | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....     | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI .....        | iii  |
| KATA PENGANTAR .....                            | iv   |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....                | vi   |
| ABSTRAK .....                                   | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                 | viii |
| DAFTAR TABEL.....                               | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                             | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                            | xii  |
| TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....                | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                        |      |
| A. Latar Belakang Masalah.....                  | 1    |
| B. Rumusan Masalah .....                        | 6    |
| C. Tujuan Penelitian .....                      | 6    |
| D. Kegunaan Penelitian.....                     | 6    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>                  |      |
| A. Tinjauan Penelitian Relevan .....            | 8    |
| B. Tinjauan Teori.....                          | 10   |
| C. Kerangka Konseptual.....                     | 39   |
| D. Kerangka Pikir .....                         | 41   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                |      |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....        | 42   |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....            | 42   |
| C. Fokus Penelitian .....                       | 43   |
| D. Jenis dan Sumber Data .....                  | 43   |
| E. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data..... | 44   |

|  |             |
|--|-------------|
| F. Uji Keabsahan Data.....   | 46          |
| G. Teknik Analisis Data.....   | 46          |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>  |             |
| A. Analisis Visualisasi Etnomatematika Bugis Melalui Media Sosial<br>Tiktok .....                                  | 50          |
| B. Karakter Media Sosial Tiktok Memvisualkan Etnomatematika Bugis dalam<br>Meningkatkan Kualitas Pembelajaran..... | 60          |
| <b>BAB V PENUTUP</b>   |             |
| A. Kesimpulan .....  | 73          |
| B. Saran .....   | 74          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>I</b>    |
| <b>LAMPIRAN .....</b>  | <b>IV</b>   |
| <b>BIODATA PENULIS .....</b>   | <b>XXII</b> |



**DAFTAR TABEL**

| No. | Judul Tabel  | Halaman |
|-----|--|---------|
| 2.1 | Tinjauan Penelitian Relevan  | 10      |
| 3.1 | Penyajian Data   | 47      |
| 3.2 | Interpretasi Skor Rata-rata  | 49      |
| 3.3 | Interpretasi Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Tiktok                           | 49      |
| 4.1 | Penilaian Keterampilan Tenaga Pendidik (Guru) dengan Menggunakan Media Selain Media Tiktok | 65      |
| 4.2 | Penilaian Keterampilan Tenaga Pendidik (Guru) dengan Menggunakan Media Tiktok              | 66      |
| 4.3 | Aktivitas Peserta Didik (Guru Menggunakan selain Media Tiktok)                             | 68      |
| 4.4 | Aktivitas Peserta Didik (Guru Menggunakan Media Tiktok)                                    | 69      |
| 4.5 | Penilaian Peserta Didik terhadap Media Tiktok sebagai Media Pembelajaran                   | 70      |
| 4.6 | Hasil Penilaian Peserta Didik terhadap Media Tiktok sebagai Media Pembelajaran             | 71      |

## DAFTAR GAMBAR

| No.  | Judul Gambar                                   | Halaman |
|------|--|---------|
| 2.1  | Logo Blog                                      | 20      |
| 2.2  | Logo Microblogging                             | 20      |
| 2.3  | Logo Facebook                                  | 20      |
| 2.4  | Logo Twitter                                   | 21      |
| 2.5  | Logo Instagram                                 | 21      |
| 2.6  | Logo Line                                      | 21      |
| 2.7  | Logo Tiktok                                    | 22      |
| 2.8  | Onde-onde                                      | 27      |
| 2.9  | Jipang   | 28      |
| 2.10 | Kerangka Konseptual                            | 39      |
| 2.11 | Kerangka Pikir                                 | 41      |
| 4.1  | Visual Etnomatematika di Aplikasi Tiktok       | 56      |
| 4.2  | Lingkaran sebagai Muatan dalam Onde-onde       | 56      |
| 4.3  | Visual Lingkaran beserta Rumus Luas Lingkaran  | 57      |
| 4.4  | Visual Proses Penyelesaian Soal Luas Lingkaran | 58      |
| 4.5  | Komentar-komentar Viewers                      | 59      |
| 4.6  | Tantangan Menjawab Soal                        | 60      |
| 4.7  | Jawaban dari Viewers                           | 61      |
| 4.8  | Visualisasi Kreatif                            | 62      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| No. | Judul Lampiran  | Halaman |
|-----|---|---------|
| 1.  | SK Penetapan Pembimbing   | V       |
| 2.  | Pedoman Observasi   | VI      |
| 3.  | Pedoman Wawancara   | VII     |
| 4.  | Surat Pengantar Penelitian dari Kampus  | VIII    |
| 5.  | Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dinas<br>Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu<br>Pintu (DPM-PTSP) | IX      |
| 6.  | Surat Keterangan Selesai Penelitian di MTsN<br>Wajo Kecamatan Pitumpanua                                      | X       |
| 7.  | Surat Keterangan Wawancara  | XI      |
| 8.  | Profil sekolah  | XVII    |
| 9.  | Denah sekolah   | XVIII   |
| 10. | Dokumentasi   | XIX     |

## TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

| Huruf | Nama | Huruf Latin | Nama                       |
|-------|------|-------------|----------------------------|
| ا     | Alif | Tidak       | Tidak dilambangkan         |
| ب     | Ba   | B           | Be                         |
| ت     | Ta   | T           | Te                         |
| ث     | Tha  | Th          | te dan ha                  |
| ج     | Jim  | J           | Je                         |
| ح     | Ha   | ḥ           | ha (dengan titik di bawah) |
| خ     | Kha  | Kh          | ka dan ha                  |
| د     | Dal  | D           | De                         |
| ذ     | Dhal | Dh          | de dan ha                  |
| ر     | Ra   | R           | Er                         |
| ز     | Zai  | Z           | Zet                        |
| س     | Sin  | S           | Es                         |
| ش     | Syin | Sy          | es dan ye                  |

|   |        |   |                              |
|---|--------|---|------------------------------|
| ص | Shad   | ṣ | es (dengan titik di bawah)   |
| ض | Dhad   | ḍ | de (dengan titik di bawah)   |
| ط | Ta     | ṭ | te (dengan titik di bawah)   |
| ظ | Za     | ẓ | zet ((dengan titik di bawah) |
| ع | ,,ain  | ‘ | koma terbalik ke atas        |
| غ | Gain   | G | Ge                           |
| ف | Fa     | F | Ef                           |
| ق | Qaf    | Q | Qi                           |
| ك | Kaf    | K | Ka                           |
| ل | Lam    | L | El                           |
| م | Mim    | M | Em                           |
| ن | Nun    | N | En                           |
| و | Wau    | W | We                           |
| ه | Ha     | H | Ha                           |
| ء | Hamzah | “ | Apostrof                     |
| ي | Ya     | Y | Ye                           |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (“).

## 2. Vokal

- a. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama   | Huruf Latin | Nama |
|-------|--------|-------------|------|
| أَ    | Fathah | A           | A    |
| إِ    | Kasrah | I           | I    |
| أُ    | Dammah | U           | U    |

- b. Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama           | Huruf Latin | Nama    |
|-------|----------------|-------------|---------|
| أَيَّ | fathah dan ya  | Ai          | a dan i |
| أَوَّ | fathah dan wau | Au          | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ : Kaifa

حَوْنَ : Haula

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harkat dan Huruf | Nama                    | Huruf dan Tanda | Nama                |
|------------------|-------------------------|-----------------|---------------------|
| أَ / آ           | Fathah dan Alif atau ya | Ā               | a dan garis di atas |
| إِ / آ           | Kasrah dan Ya           | Ī               | i dan garis di atas |
| أُ / آ           | Dammah dan Wau          | Ū               | u dan garis di atas |



Contoh:

|      |          |
|------|----------|
| مات  | : māta   |
| رمى  | : ramā   |
| قيل  | : qīla   |
| يموت | : yamūtu |

#### 4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

|                           |   |
|---------------------------|---|
| رَوْضَةُ الْجَنَّةِ       | : raudah al-jannah atau raudatul jannah           |
| الْمَدِينَةُ الْفَادِلَةُ | : al-madinah al-fadilah atau al-madinatul fadilah |
| الْحِكْمَةُ               | : al-hikmah                                       |

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (–), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

|          |                   |
|----------|-------------------|
| رَبَّنَا | : <i>rabbana</i>  |
| نَجِّينَ | : <i>najjaina</i> |
| الْحَقُّ | : <i>al-haqq</i>  |
| الْحَجُّ | : <i>al-hall</i>  |
| نُعْمَ   | : <i>nu'ima</i>   |
| عُدُّو   | : <i>'aduwwun</i> |

Jika huruf *ي* bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*يِ*), maka ia litransliterasi seperti huruf maddah (*i*).

Contoh:

|           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| عَرَبِيٌّ | : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby) |
| عَلِيٌّ   | : 'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)        |

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *لا* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

|               |  |
|---------------|--|
| الْشَّمْسُ    | : <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy- syamsu</i> )       |
| الزُّلْزَلَةُ | : <i>al-zalzalalah</i> (bukan <i>az-zalzalalah</i> ) |
| الْفَلْسَفَةُ | : <i>al-falsafah</i>                                 |
| أَلْبِلَادُ   | : <i>al-biladu</i>                                   |

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (") hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

|             |              |
|-------------|--------------|
| تَأْمُرُونَ | : ta' muruna |
| النَّوْءُ   | : al-nau'    |
| سَيِّئٌ     | : syai'un    |
| أَمْرٌ      | : Umirtu     |

## 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (*dar Qur'an*), *Sunnah*, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

### 9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللهِ *Dinullah*      بِالله *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *Hum fi rahmatillah*

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,*

*Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan:Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

|               |   |  |
|---------------|---|--|
| swt.          | = | <i>subḥānahū wa ta'āla</i>                       |
| saw.          | = | <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>              |
| a.s.          | = | <i>'alaihi al- sallām</i>                        |
| H             | = | Hijriah  |
| M             | = | Masehi   |
| SM            | = | Sebelum Masehi                                   |
| I.            | = | Lahir tahun                                      |
| w.            | = | Wafat tahun                                      |
| QS .../...: 4 | = | QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4 |
| HR            | = | Hadis Riwayat                                    |

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص = صفحة

دم = بدون

|      |   |                      |
|------|---|----------------------|
| صلعم | = | صلى الله عليه و سلم  |
| ط    | = | طبعة                 |
| دن   | = | بدون ناشر            |
| الخ  | = | إلى آخرها / إلى آخره |
| ج    | = | جزء                  |

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantara sebagai berikut:

- ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors) jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan tentang frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Biasanya dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting bagi setiap individu di tengah masyarakat. Pendidikan sebagai sarana mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi amanah sekaligus tujuan yang telah lama digagas oleh pendiri bangsa Indonesia. Dalam prosesnya, pendidikan dibekali dengan sistem yang berfungsi sebagai pedoman, sekaligus dibekali evaluasi untuk menguji sejauh mana sistem tersebut telah berjalan.

Pakar Islam memaknai pendidikan identik dengan *al-ta'lim*. Hal ini didasarkan pada firman Allah QS. al-Baqarah/ 2: 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda- benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda- benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar!”<sup>1</sup>

Ayat ini dijadikan oleh Rashid Rida sebagai pijakan dalam mendeskripsikan pendidikan. Baginya, pendidikan merupakan al-Ta'lim. Ta'lim ialah cara transmisi bermacam ilmu pengetahuan dalam jiwa seorang tanpa adanya batas serta determinasi

<sup>1</sup>*Al-Quranul Karim*

khusus. Transmisi ilmu pengetahuan itu dilakukan dengan cara berangsur-angsur sebagaimana Nabi Adam melihat serta menganalisa nama-nama segala sesuatu yang diajarkan oleh Allah kepadanya.<sup>2</sup>

Salah satu ilmu pengetahuan yang ditransmisikan melalui aktivitas belajar mengajar di bangku sekolah yaitu matematika. Terlebih lagi menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas, pasal 37 menerangkan kalau matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk peserta didik di sekolah dasar ataupun menengah.<sup>3</sup> Matematika tercipta dari pengalaman individu dalam dunianya yang empiris. Setelah itu pengalaman itu diproses di dalam dunia logis, diolah dengan cara analisa dengan penalaran di dalam bentuk kognitif alhasil hingga tercipta konsep-konsep matematika agar konsep-konsep matematika yang tercipta itu mudah dimengerti oleh orang lain bisa dimanipulasi dengan cara tepat, sehingga dibubuhkan bahasa matematika ataupun catatan matematika yang bernilai universal (umum).

Teori matematika diperoleh akibat metode berpikir, sebab itu akal sehat merupakan dasar terbentuknya matematika.<sup>4</sup>Salah satu inovasi pada kegiatan belajar mengajar matematika ialah adanya kegiatan belajar mengajar berplatform budaya yang disebut dengan etnomatematika. Etnomatematika ini ialah kajian yang menjembatani antara matematika serta budaya. Budaya diwakili oleh suku kata ethno dari 3 susunan suku kata yang tercipta pada kata etnomatematika. Defenisi budaya

---

<sup>2</sup>Muhammad Rashid Rida, *Tafsir al-Quran al-Karim* (Beirut: Dar al-Fikr, 2019).

<sup>3</sup>Undang-undang Sisdiknas

<sup>4</sup>Nur Rahmah, *Hakikat Pendidikan Matematika* (Jurnal al-Khawarizmi, Vol. 2, 2019).



dalam suku kata tersebut merujuk pada golongan kultur yang dapat dikenali, semacam perkumpulan suku di suatu kawasan.<sup>5</sup> Termasuk di dalamnya kebudayaan yang bersumber dari suku bugis.

Bersamaan dengan perkembangan teknologi, Indonesia melalui Kementerian Kominfo melaporkan bahwa telah dicoba usaha adopsi tranformasi digital yang berpusat pada 4 zona penting, yakni prasarana digital, rezim digital, ekonomi digital serta masyarakat digital.<sup>6</sup> Perihal inilah yang melandasi menjamurnya media sosial yang dapat digunakan individu untuk dijadikan alat dalam berinteraksi. Transformasi digital ini juga mewajibkan akses media sosial dilakukan melalui jaringan internet.

Pada umumnya fungsi dari media sosial di antaranya untuk berbagi pesan dengan banyak pemakai media sosial itu sendiri, yakni berbentuk informasi (data), gambar (foto) serta juga tautan film. Media sosial tidak hanya dapat di akses di perangkat pc, tetapi dengan adanya aplikasi di smartphone ataupun telepon pintar, sehingga semakin mempermudah masyarakat untuk mengakses media sosial secara mobile alhasil dapat diakses kapan pun serta di mana pun.<sup>7</sup> Dengan adanya internet serta media sosial pastinya bisa mempermudah pemakainya dalam memperoleh data sekaligus hiburan dari penjuru negeri tanpa harus terbatas oleh jarak serta durasi, tidak hanya itu pemakaian media sosial dianggap selaku salah satu media yang dapat menolong mempermudah kebutuhan manusia pada seluruh aspek kehidupan.

---

<sup>5</sup>Hikmawati Pathuddin dan Sitti Raehana, *Etnomatematika: Makanan Tradisional Bugis sebagai Sumber Belajar Matematika* (Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Vol. 7, No. 2, 2019).

<sup>6</sup>Kementerian Kominfo, *Mendigitalkan Indonesia* (Laporan Tahunan 2022).

<sup>7</sup>Ahmad Setiadi, "Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi", *Jurnal AMIK BSI Kerawang*, I, No.1 (2019).

Di masa komunikasi saat ini web, Wikipedia, serta jejaring sosial merupakan wujud media sosial yang sangat umum serta kerap di manfaatkan oleh individu didunia ini serta jejaring sosial merupakan medium yang sangat populer dalam kategori media sosial contoh media sosial di antaranya yakni Facebook, Twitter, WhatsApp, Skype, IG, Path, TikTok serta lain-lain, tetapi dalam riset ini periset akan fokus pada satu media sosial ialah aplikasi Tik Tok.

Pada aplikasi Tik Tok pemakai dapat membuat video yang cuma bertempo kurang lebih 30 detik dengan memberikan *special effects* yang istimewa serta menarik dan mempunyai sokongan irama yang banyak sehingga pemakai nya dapat mengaplikasikan performa dengan beraneka ragam style atau pun tarian, serta masih banyak lagi alhasil mendorong inspirasi pemakai nya menjadi conten tcreatore. Tidak hanya itu aplikasi TikTok pula dapat memberikan pemakai nya untuk dapat memanfaatkan beraneka ragam special effect, dan juga music background dari bermacam artis populer dengan berbagai kategori dan pula special effect lain nya yang dapat dipakai dengan cara praktis, alhasil bisa menciptakan video tersebut menarik dan mempunyai lantunan lagu yang diselaraskan dengan suasana divideo tersebut.<sup>8</sup>

Fakta lain bahwa media sosial tiktok berada pada urutan ke 6 aplikasi sosial media dengan pengguna aktif terbanyak di dunia. Menurut laporan We Are Sosial dan Hootsuite, Facebook telah memiliki 2,93 miliar pengguna aktif pada Oktober 2022.

---

<sup>8</sup>Devri Aprilian, “Hubungan antara Pengguna Aplikasi Tik Tok dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bengkulu”, *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, II, No. 3, (2019).

Youtube berada di peringkat kedua dengan jumlah pengguna aktif 2,51 miliar, diikuti Whatsapp 2 miliar, dan Instagram 1,38 miliar pengguna aktif. Di urutan berikutnya ada Weixin/Wechat yang memiliki 1,29 miliar pengguna aktif, kemudian TikTok 1 miliar pengguna aktif.

Berdasarkan survei tahun 2021, media sosial tiktok di Indonesia digunakan oleh 38% dari total populasi penduduk yang ada.<sup>9</sup> Sebagian besar pengguna tersebut termasuk dalam generasi Z yang berjumlah 41%.<sup>10</sup> Hasil dari survei di atas, membuktikan bahwa media sosial tktok memiliki tempat di hati masyarakat Indonesia, utamanya bagi generazi Z. Fakta lain mengungkapkan bahwa konten-konten di media sosial tiktok terbilang mudah untuk dibuat. Bahkan tanpa menggunakan aplikasi edit video tambahan, penggunanya sudah dapat menghasilkan kreasi video dengan beragam fitur yang telah tersedia.

Namun yang menjadi pertanyaan besar, mampukah media sosial tiktok mengambil peran memberikan inovasi pada dunia pendidikan matematika, khususnya etnomatematika bugis seperti yang akan peneliti uraikan dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh terkait etnomatematika bugis yang dikaitkan dengan penggunaan media sosial tiktok. Penelitian ini akan peneliti tuangkan melalui sebuah judul penelitian “Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Tiktok Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

---

<sup>9</sup><https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021>

<sup>10</sup>Risanti Delphia dan Maykada Harjono, *Persepsi Masyarakat terhadap Perlindungan Data Pribadi* (Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021).

Matematika”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi etnomatematika bugis memanfaatkan media sosial tiktok?
2. Bagaimana karakter media sosial tiktok memvisualkan etnomatematika bugis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui visualisasi etnomatematika bugis memanfaatkan media sosial tiktok.
2. Untuk mengetahui karakter media sosial tiktok memvisualkan etnomatematika bugis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, pada riset ini diharapkan sanggup menambah wawasan serta keilmuan terkait permasalahan yang diteliti.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, pada riset ini diharapkan akan memberikan manfaat serta utilitas yang sebesar-besarnya untuk guru, peserta didik serta peneliti, utamanya terkait masalah yang diangkat dalam penelitian ini.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Kajian penelitian relevan merupakan elaborasi perihal kajian riset yang telah pernah dilakukan seputar permasalahan yang diteliti. Dengan begitu, riset yang akan dilakukan ialah kajian ataupun perkembangan dari riset yang sebelumnya, alhasil bisa diamati nyata kalau kajian yang tengah dilakukan bukan merupakan repetisi ataupun duplikasi. Bersumber pada analisis yang dilakukan sebagian sumber literatur, ada beberapa ulasan yang mempunyai relevansi dengan riset yang akan peneliti lakukan, di antaranya:

Muhammad Ardi Tando, yang bertajuk “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika pada Tradisi Bugis pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara”. Riset ini bertujuan guna mengenali pengembangan materi kegiatan belajar mengajar matematika berplatform etnomatematika pada tradisi bugis pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara. Hasil riset membuktikan kalau pengembangan materi kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan di SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara memenuhi patokan kevalidan bersumber pada percobaan keabsahan yang dilakukan saat sebelum materi diujicobakan.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Muhammad Ardi Tando, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Tradisi Bugis pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara* (Skripsi IAIN Palopo, 2021).

Afifuddin Lisgianto serta Huri Suhendri, yang bertajuk “Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube”. Riset ini bermaksud guna mengenali metode meningkatkan video edukatif volume bangun ruang berbasis etnomatematika makanan tradisional melalui youtube yang layak buat peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil riset menerangkan kalau media video edukatif volume bangun ruang berbasis etnomatematika makanan tradisional melalui youtube yang dikembangkan patut dipakai selaku alat kegiatan belajar mengajar matematika di kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tidak hanya itu hasil riset pula menerangkan kalau kegiatan belajar mengajar dengan memakai video edukatif amat dianjurkan pada guru guna meningkatkan hasil kegiatan belajar mengajar.<sup>12</sup>

Yosi Oktafianti, yang bertajuk “Implementasi Rancangan Kegiatan belajar mengajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Etnomatematika”. Riset ini bermaksud guna melihat aplikasi konsep kegiatan belajar mengajar matematika kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan etnomatematika. Hasil riset membuktikan kalau kategorisasi konsep kegiatan belajar mengajar matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pekedai berplatform etnomatematika cocok dengan tahapn model pengembangan analisis, design, development, implementation serta evaluation.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Afifuddin Lisgianto dan Huri Suhendri, *Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube* (Jurnal Derivat Vol. 8, No. 1, 2021).

<sup>13</sup>Yosi Oktafianti, *Implementasi Rancangan Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Etnomatematika* (Prosiding Seminar Nasional FKIP, 2021).

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Relevan

| No | Judul Penelitian  | Persamaan                                       | Perbedaan   |
|----|---|---|---|
| 1. | Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika pada Tradisi Bugis pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara. | Mengulas etnomatematika bugis                   | Penelitian sebelumnya mengulas etnomatematika bugis pada bangun ruang sisi lengkung, sementara penulis dalam penelitian ini berfokus pada etnomatematika bugis makananan tradisional.         |
| 2. | Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube.  | Media social menjadi bagian dari variable bebas | Pada penelitian terdahulu, media social youtube menjadi bagian dari variable bebas, sementara pada penelitian ini penulis menggunakan media social tiktok sebagai bagian dari variable bebas. |
| 3. | Implementasi Rancangan Kegiatan Belajar Mengajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Etnomatematika.  | Mengulas masalah etnomatematika                 | Penelitian terdahulu mengulas etnomatematika secara umum, sementara penulis dalam penelitian ini secara khusus membahas etnomatematika bugis  |

## B. Tinjauan Teori

### 1. Bahan Ajar

#### a. Defenisi bahan ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat alat ataupun perlengkapan kegiatan belajar mengajar yang berisikan modul kegiatan belajar mengajar, metode, batasan-batasan, serta metode mengevaluasi yang didesain secara analitis serta menarik dalam rangka



meraih tujuan yang diharapkan, yakni meraih kompetensi ataupun subkompetensi dengan seluruh kompleksitasnya.<sup>14</sup> Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai seluruh wujud materi yang disusun secara analitis yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan cara mandiri serta didesain sesuai kurikulum yang legal.

Pada intinya bahan ajar haruslah didesain serta ditulis dengan kaidah intruksional sebab akan digunakan untuk menyokong serta mendukung cara kegiatan belajar mengajar. Bahan ataupun modul kegiatan belajar mengajar pada dasarnya ialah “isi” dari kurikulum, yakni berbentuk mata pelajaran ataupun bidang studi dengan topik atau subtopik serta rinciannya.<sup>15</sup>

#### b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai karakter, sebagai berikut:<sup>16</sup>

- 1) *Self instructional* yakni materi yang diharapkan berkontribusi membuat partisipan ajar untuk membelajarkan diri sendiri dengan modul yang dikembangkan;
- 2) *Self contained* yakni seluruh materi pelajaran dari satu elemen kompetensi atau subkompetensi yang terdapat di dalam satu modul secara utuh;
- 3) *Stand alone* (berdiri sendiri) yakni materi yang dikembangkan tidak terikat pada materi didik lain atau tidak harus dikolaborasikan bersama-sama dengan materi didik lain;

---

<sup>14</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

<sup>15</sup>Toto Ruhimat, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019).

<sup>16</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

### c. Jenis Bahan Ajar

#### 1) *Handout*

*Handout* merupakan segala objek yang diberikan kepada partisipan ajar pada saat menjajaki aktivitas kegiatan belajar mengajar. Setelah itu, ada pula yang memaknakan *handout* sebagai materi tercatat yang disiapkan guna memperkaya wawasan partisipan ajar.<sup>17</sup> *Handout* dapat dibuat dari sekian banyak referensi yang ada relevansi dengan kompetensi dasar yang akan digapai oleh peserta didik.

#### 2) Buku

Buku selaku bahan ajar ialah buku yang bermuatan ilmu pengetahuan hasil analisa terhadap kurikulum dalam wujud tercatat.<sup>18</sup> Buku disusun dengan memakai bahasa simpel, menarik, dilengkapi ilustrasi, penjelasan, isi buku, serta daftar pustaka. Buku akan amat menolong guru serta peserta didik dalam memahami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

#### 3) Modul

Modul ialah bahan ajar yang ditulis dengan misi supaya peserta didik bisa belajar dengan cara mandiri tanpa ataupun dengan edukasi guru. Oleh sebab itu, modul wajib bermuatan mengenai petunjuk belajar, kompetensi yang hendak digapai, isi modul pelajaran, data pendukung, latihan soal, petunjuk kegiatan, penilaian, serta balikan terhadap evaluasi.

---

<sup>17</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

<sup>18</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

#### 4) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan modul didik yang telah dikemas sedemikian rupa alhasil peserta didik diharapkan dapat belajar dengan cara mandiri. Pada LKS, peserta didik akan menemukan materi, ringkasan, serta tugas yang berhubungan dengan materi.

#### 5) Buku Ajar

Buku ajar merupakan alat belajar yang dapat dipakai di sekolah-sekolah serta di perguruan tinggi guna mendukung sesuatu program pembelajaran serta penafsiran moderen dan yang lazim dipahami.

#### 6) Buku Teks

Buku teks juga bisa didefinisikan selaku buku pelajaran dalam aspek studi tertentu, yang merupakan buku standar yang disusun oleh para ahli pada bidang tertentu dengan tujuan-tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana-sarana pembelajaran yang selaras serta mudah dimengerti oleh para penggunanya di sekolah-sekolah serta perguruan tinggi.

Bahan ajar di atas, dikategorikan selaku bahan ajar cetak. Adapula bahan ajar noncetak, mencakup bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, serta compact disc audio. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video compact disc serta film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CIA (*Computer Assisted Intruction*), *compact disc (CD)* multimedia kegiatan belajar mengajar interaktif, serta bahan ajar berbasis web (*web based*

*learning materials*).<sup>19</sup>

#### d. Fungsi Bahan Ajar

Bersumber pada strategi kegiatan belajar mengajar yang dipakai, fungsi bahan ajar bisa dibedakan menjadi 3 macam, yakni:<sup>20</sup>

- 1) Fungsi bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar klasikal, antara lain:
  - a) Sebagai satu-satunya basis data dan pengawas serta pengatur cara kegiatan belajar mengajar (dalam hal ini, peserta didik bersifat pasif serta belajar sesuai kecepatan peserta didik dalam belajar);
  - b) Sebagai bahan pendukung proses kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan.
- 2) Fungsi bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar individual, antara lain:
  - a) Selaku alat penting pada cara kegiatan belajar mengajar;
  - b) Selaku alat yang dipakai guna menata serta memantau cara partisipan ajar dalam mendapatkan informasi;
  - c) Selaku penyokong media kegiatan belajar mengajar perseorangan yang lain.
- 3) Fungsi bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar kelompok, antara lain:
  - a) Selaku materi yang berintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan metode memberikan data mengenai latar belakan materi, onformasi mengenai peran orang-orang yang terlibat pada kegiatan belajar mengajar kelompok, dan petunjuk

---

<sup>19</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

<sup>20</sup>Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akadenia Permata, 2019).

mengenai cara kegiatan belajar mengajar kelompoknya sendiri;

- b) Selaku materi pendukung materi belajar utama, serta bila didesain sedemikian rupa, sehingga bisa meningkatkan dorongan belajar peserta didik.

## 2. Etnomatematika

### a. Pengertian Etnomatematika

Secara bahasa kata etnomatematika tidak diketahui berasal dari tertentu. Hal ini dikarenakan kata etnomatematika bukanlah 1 kata, melainkan terangkai dari 3 kata, yakni *ethno*, *mathema* dan *tics*. Awalan “*ethno*” diartikan sebagai suatu yang amat luas yang merujuk pada kondisi sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, isyarat sikap, mitos, serta simbol. Kata dasar “*mathema*” condong berarti menerangkan, mengenali, menguasai, serta melaksanakan aktivitas semacam pengkodean, mengukur, mengategorikan, merumuskan, serta pemodelan. Akhiran “*tics*” berawal dari *techne*, serta berarti sama seperti teknik. Jadi etnomatematika mempunyai penafsiran lebih luas dari hanya sekedar *ethno* (etnik) maka secara bahasa etnomatematika bisa didefinisikan selaku antropologi budaya (*culture antropologi of mathematics*) dari matematika serta pendidikan matematika.

Dari arti bahasa di atas, etnomatematika dapat diartikan selaku matematika yang dipraktikkan oleh golongan budaya, seperti masyarakat perkotaan dan pedesaan, golongan buruh, anak-anak dari golongan usia tertentu, masyarakat adat, serta yang lain. Ada pula misi dari adanya etnomatematika merupakan buat membenarkan kalau terdapat cara-cara berlainan pada melaksanakan matematika dengan memikirkan wawasan matematika akademik yang dibesarkan oleh bermacam zona warga dan

dengan mempertimbangan modus yang berlainan dimana adat yang berlainan membicarakan praktek matematika mereka (metode mengelompokkan, berhitung, mengukur, mendesain gedung ataupun perlengkapan, bermain serta yang lain).

#### b. Aktivitas pada Etnomatematika

Menurut Sirate terdapat beberapa kegiatan Etnomatematika, kegiatan tersebut yakni:<sup>21</sup>

##### 1) Aktfitas Membilang

Kegiatan membilang berhubungan dengan persoalan “berapa banyak”. Unsur pembentuk kegiatan membilang seperti medianya batu, daun, ataupun bahan alam yang lain.<sup>22</sup> Kegiatan membilang biasanya memperlihatkan kegiatan penggunaan serta uraian angka ganjil serta genap dan yang lain.

##### 2) Aktivitas Mengukur

Kegiatan mengukur berhubungan dengan persoalan “berapa”. Dalam etnomatematika akan sangat sering ditemui alat ukur tradisional seperti potongan bambu serta ranting pohon.<sup>23</sup> Tetapi biasanya masyarakat tradisional memakai tangannya sebagai perlengkapan ukur paling praktis serta efisien.

##### 3) Aktivitas Menentukan Lokasi

Banyak konsep dasar geometri yang dimulai dengan memastikan posisi yang dipakai guna arah ekspedisi, memastikan arah tujuan ataupun jalan kembali dengan

<sup>21</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

<sup>22</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

<sup>23</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

tepat dan cepat. Penentuan posisi berperan guna memastikan titik wilayah tertentu.<sup>24</sup> Umumnya masyarakat tradisional memakai batasan alam sebagai batas tanah, pemakaian tanaman tahunan masih kerap dipakai selaku batasan tanah.

#### 4) Aktivitas Membuat Rancang Bangun

Gagasan lain dari Etnomatematika yang bersifat umum serta penting yakni aktivitas membuat rancang bangun yang sudah diaplikasikan oleh semua jenis budaya yang ada.<sup>25</sup> Bila aktivitas menentukan posisi berkaitan dengan posisi serta arah seorang di dalam lingkungan alam, maka aktivitas mengonsep bangun berkaitan dengan seluruh materi-materi pabrik serta perkakas yang diperoleh budaya untuk kebutuhan rumah bermukim, perdagangan, perhiasan, peperangan, permainan, serta tujuan keagamaan.

#### 5) Aktivitas Bermain

Kegiatan bermain yang dipelajari pada etnomatematika merupakan aktivitas yang mengasyikkan dengan alur yang memiliki pola khusus dan memiliki perlengkapan serta materi yang memiliki ketergantungan dengan matematika.<sup>26</sup>

#### 6) Aktivitas Menjelaskan

Membuat penjelasan ialah aktivitas yang mengangkat uraian manusia yang berhubungan dengan pengalaman yang didapat dari lingkungannya yang bertepatan dengan sensitivitas seseorang dalam membaca pertanda alam. Dengan begitu kegiatan

---

<sup>24</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

<sup>25</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

<sup>26</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

lingkungan yang ada senantiasa memakai angka. Pada matematika, penjelasan berhubungan dengan “kenapa” bentuk geometri itu serupa ataupun simetri, kenapa keberhasilan yang satu merupakan kunci kesuksesan yang lain, serta beberapa gejala alam di jagad raya ini mengikuti hukum matematika.<sup>27</sup>

### 3. Media Sosial Tiktok

#### a. Defenisi Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang membolehkan pemakai merepresentasikan dirinya ataupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berbicara dengan pemakai lain, serta membuat jalinan sosial dengan cara virtual.<sup>28</sup>

#### b. Karakteristik Media Sosial

Ada pula karakter media sosial,<sup>29</sup> ialah:

##### 1) Jaringan (*network*)

Media sosial mempunyai karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang tercipta di dalam jaringan ataupun internet. Jaringan yang tercipta antar pemakai (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti pc, telepon genggam ataupun tablet. Jaringan yang terbentuk antar pemakai ini pada akhirnya membuat komunitas, contohnya semacam Facebook, twitter serta lain-lain.

<sup>27</sup>Sirate, *Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki* (Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 14, No. 2, 2019).

<sup>28</sup>Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>29</sup>Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositoteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020).



## 2) Informasi (*information*)

Di media sosial, informasi jadi komoditas yang dikonsumsi oleh pemakai. Komoditas tersebut pada dasarnya ialah komoditas yang dibuat serta didistribusikan antar pemakai itu sendiri. Dari aktivitas mengkonsumsi inilah pemakai serta pemakai lain membentuk suatu jaringan yang pada kesimpulannya secara sadar ataupun tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring.

## 3) Arsip (*archive*)

Untuk pemakai media sosial, arsip jadi suatu karakter yang menjelaskan kalau data sudah tersimpan serta dapat diakses kapan pun serta melalui perangkat apa pun. Tiap informasi apa pun yang diunggah di Facebook informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.

## 4) Interaktif (*interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial yakni terjadinya jaringan dampingi konsumen. Jaringan ini tidak hanya meluaskan ikatan perkawanan ataupun followers di internet semata, namun pula wajib dibentuk dengan interaksi dampingi konsumen itu.

### c. Jenis-jenis media sosial

Ada pula macam-macam media sosial menurut Rulli Nasrullah<sup>30</sup> yakni sebagai berikut:

---

<sup>30</sup>Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020).

## 1) Blog



Gambar 2.1 Logo Blog

Blog atau web yakni jejaring sosial yang melegalkan kliennya untuk mengunggah aktivitas kebiasaan, saling menjawab dan berbagi, baik tautan web lain, data dan serupanya.

## 2) Microblogging



Gambar 2.2 Logo Microblogging

Tipe jejaring sosial yang sediakan pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktivitas atau pendapatnya. Kedatangan media sosial ini merujuk pada munculnya Twitter yang hanya sajikan ruang eksklusif atau maksimal 140 karakter.

## 3) Facebook



Gambar 2.3 Logo Facebook

Facebook ialah suatu web jejaring sosial yang dipakai orang untuk berhubungan dengan orang lain dengan jarak yang jauh. Facebook memiliki berbagai macam aplikasi ekstra seperti game, chatting, videochat, halaman komunal, dan lain-lain. Oleh sebab itu, facebook populer di berbagai kalangan, baik dewasa atau muda.

## 4) Twitter



Gambar 2.4 Logo Twitter

Twitter ialah sesuatu web yang dimiliki dan dioperasikan oleh twitter. inc dan juga merupakan salah satu layanan jejaring social serta microblog daring yang memperbolehkan para pelanggannya untuk mengirim, menerima dan membaca memo berbasis teks yang jumlah karakternya mencapai 140 karakter, yang dikenal dengan label kicauan (tweet).

## 5) Instagram



Gambar 2.5 Logo Instagram

IG yakni suatu jejaring social yang di dalamnya fokus memberikan layanan berbagi foto kepada penggunanya. Julukan Instagram terdiri dari 2 kata yakni “insta” dan “gram”. Insta berasal dari kata instan, untuk menggambarkan kemudahan dalam mengutip dan melihat gambar. Gram berawal dari kata telegram, yang dapat diartikan dengan mengirim suatu (gambar) pada orang lain.

## 6) LINE



Gambar 2.6 Logo Line

Line ialah sesuatu aplikasi pengirim pesan praktis dan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform semacam telepon selular pintar, tablet, dan komputer. LINE difungsikan dengan menggunakan jaringan internet untuk

memperlancar pengguna line melakukan aktiviats semacam mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara dan lain lain.

#### 7) Tiktok



Gambar 2.7 Logo Tiktok

Tiktok merupakan suatu aplikasi jejaring sosial serta program video musik dimana pemakai dapat membuat, menyunting, serta memberi klip video pendek utuh dengan filter serta diiringi irama selaku pendukung.

Tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai media sosial di atas sudah memiliki penikmatnya masing-masing, termasuk media sosial tiktok. Meskipun pernah di banned oleh pemerintah Indonesia, namun kini media sosial tiktok kembali diunduh oleh jutaan masyarakat Indonesia. Media sosial tiktok pun hadir dengan berbagai fitur di antaranya: penambahan music, filter pada video, filter sticker dan efek video, filter voice changer, filter beautify, filter auto captions, fitur hapus komen dan blokir pengguna secara massal dan fitur live.

### 4. Kajian Media Sosial Tiktok

#### a. Tiktok

Tiktok ialah salah satu alat sosial dimana tiap pengguna dapat membuat berbagai macam video, berinteraksi secara langsung via komentar ataupun chat sebagai individu, menyunting, serta memberi klip video pendek utuh dengan filter serta diiringi irama selaku pendukung.

#### b. Developer aplikasi tiktok

TikTok dibuat pada september tahun 2016. Aplikasi ini dibesarkan oleh industri ByteDance. ByteDance Ltd merupakan industri teknologi internet Tiongkok yang berkantor pusat di Beijing. Industri ini dibuat oleh Zhang Yiming pada tahun 2012. ByteDance mempunyai lebih dari 800 juta konsumen aktif setiap hari (lebih dari 1 miliar konsumen terhimpun) di seluruh program kontennya per November 2018. Industri ini bernilai\$ 78 miliar pada November 2018 serta dianggap sebagai salah satu unicorn sangat bernilai di dunia.

c. Fitur aplikasi tiktok

Fitur yang dikembangkan dalam aplikasi tiktok sangat beragam. Fitur-fitur ini pun oleh pengembang aplikasi tiktok diupaya untuk selalu diperbaharui secara berkala. Beberapa fitur yang tersedia di aplikasi tiktok antara lain:

1) Musik

Musik yang ada di aplikasi ini pula begitu banyak dari sejumlah jenis yakni, Valentine, Dangdut, Back to 90s serta lain sebagainya. Musik ini pula menopang pengguna membangun emosi pada video pendek yang diperoleh. Misalnya, apabila ingin membuat video lawakan, pengguna dapat memilah tema irama yang relevan sebagai latar belakang musiknya.

2) Efek suara

Fitur efek suara ini dapat jadi opsi pada membuat video memakai voice over. Pengguna bisa mengganti suara dengan beraneka ragam efek suara berlainan, seperti suara tupai, suara laki- laki, suara vibra, elektronik, echo, mic, elf, serta raksasa.

### 3) Sulih suara

Manfaatkan fitur sulih suara guna merekam voice over, cukup tekan lama untuk merekam suara. Durasi rekam suara dapat diselaraskan dengan panjang video yang telah direkam. Suara asli video juga dapat disembunyikan serta hanya memperdengarkan rekam suara yang terkini saja.

### 4) Stiker dan efek

Fitur ini tujuannya supaya video yang pengguna hasilkan terus menjadi variatif serta menarik. Melalui fitur ini pengguna dapat mengeksplor diri dengan beraneka ragam film yang sesuai ditambah efek atau stiker.

### 5) Filter

Fitur filter bermanfaat mempercantik bentuk fisik dengan filter yang sudah disajikan oleh TikTok.

### 6) Timer

Fitur dari TikTok ini dapat jadi asisten individu untuk pengguna dalam membidik objek video. Karena memakai timer ini pengguna dapat mengaplikasikan pengambilan gambar sendiri.

### 7) Beautify

Fitur ini membuat para pengguna nampak jadi lebih menawan ataupun lebih tampan, bahkan dapat lebih keren serta istimewa. Fitur ini yang mengatur struktur wajah, warna mata, serta memperhalus wajah alhasil nampak lebih menawan serta gagah dan lebih menarik.

#### 8) Q&A

Kreator TikTok dapat memakai fitur Q&A ataupun tanya jawab agar penonton dapat bertanya pada laman profil ataupun berkomentar di video yang sudah diupload. Melalui pertanyaan yang mereka bagikan, pengguna dapat menjawabnya dengan video yang juga akan kelihatan oleh para penonton.

#### 9) Tagar

Tagar ataupun hashtags bermanfaat agar pengguna TikTok lain dapat mendapatkan video yang mereka minati. Hastag ini dapat pengguna masukkan ke dalam uraian video yang akan pengguna unggah. Memakai hastag yang tengah banyak digunakan ataupun dicari juga membuat video pengguna mudah ditemui oleh pengguna lain.

#### 10) Stitch

Fitur stitch ini memungkinkan pengguna membuat sambungan video dari video kepunyaan pengguna lain. Umumnya stitch dipakai guna membuat reaksi ataupun menanggapi video pengguna lain.

#### d. Perkembangan aplikasi tiktok

Aplikasi ini dirilis oleh industri asal Tiongkok, Tiongkok, ByteDance awal kali meluncurkan aplikasi yang memiliki tempo pendek yang bernama Douyin. Hanya dalam durasi 1 tahun, Douyin mempunyai 100 juta konsumen serta 1 miliar tayangan video tiap hari. Ketenaran Douyin yang besar membuatnya menggelar

ekspansi ke luar Tiongkok dengan julukan Tik Tok.<sup>31</sup> Saat ini tiktok tengah jadi alat yang populer di segala golongan. Teruji dengan rating yang dapat diamati via aplikasi playstore dengan bintang sebanyak 4. 5M serta reviews sebesar 12.453.445 konsumen dari seluruh dunia.<sup>32</sup>

## 5. Visualisasi Etnomatematika Bugis

### a. Visualisasi

Definisi pada Kamus Besar Bahasa Indonesia visualisasi diartikan selaku pengungkapan buah pikiran ataupun perasaan dengan memanfaatkan bentuk ilustrasi, tulisan (kata serta angka), denah, diagram, serta serupanya.<sup>33</sup> Bersumber pada pemahaman pada Kamus Besar Bahasa Indonesia tersebut visualisasi dimaknai sebagai pendeskripsian sesuatu data atau pengalihan bentuk informasi ke dalam bentuk ilustrasi, animasi, video serta lainnya yang dapat digunakan agar data/informasi yang di informasikan lebih interaktif.

### b. Etnomatematika Bugis

Secara ringkas etnomatematika bugis dimaknai sebagai matematika yang dikaitkan dengan kebudayaan atau kearifan lokal suku Bugis. Suku Bugis sendiri menjadi salah satu dari sekian banyak suku yang ada di Indonesia. Sebagaimana suku lain, suku bugis pun memiliki kebudayaan yang beragam. Kebudayaan dimaksud

---

<sup>31</sup>Astri Kusuma Rahardja, *Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok sebagai Sarana Literasi Digital pada Masa Pandemi* (Tesis Program Pascasarjana: Universitas Indonesia, 2020).

<sup>32</sup>Rahardaya, A. K., & Irwansyah. *Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19*. (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, Vol. 3, Nomor 2, 2021).

<sup>33</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2019).



selaku totalitas dari tingkah laku serta hasil kelakuan manusia yang tertata oleh sistem kelakuan yang diperoleh dari proses belajar serta seluruhnya tersusun pada kehidupan masyarakat. dengan ungkapan lain bahwa kebudayaan lahir dari tingkah laku masyarakat itu sendiri.<sup>34</sup> Kebudayaan masyarakat bugis ini dapat meliputi: Rumah tradisional; Pakaian adat; Tarian tradisional, Alat musik tradisional; Senjata tradisional; bahkan makanan tradisional.

Sebagai ilustrasi mengenai kebudayaan bugis berupa makanan tradisional yang dapat direlasikan dengan matematika, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

1) Onde-onde

Onde-onde merupakan salah satu makanan tradisional masyarakat Bugis-Makassar. Kue tradisional ini juga disebut Uмба-umba oleh masyarakat Bugis-Makassar dan sudah ada sejak abad 13-14. Visual onde-onde ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.8 Onde-onde

---

<sup>34</sup>A. Moein MG, *Menggali Nilai Sejarah Kebudayaan Sulselra Siri & Pacce* (Ujungpandang: SKU Makassar Press, 2020).

## 2) Jipang

Jipang atau brondong beras adalah jenis makanan ringan tradisional yang terbuat dari beras atau beras ketan. Visualnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 Jipang

Sehingga jelas maksud pada poin ini bahwa visualisasi etnomatematika bugis adalah upaya menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, animasi, video ataupun bentuk lain yang sifatnya visual terkait pembelajaran matematika yang direlasikan dengan kebudayaan atau kearifan lokal. Secara spesifik kebudayaan yang menjadi objeknya adalah kebudayaan dari suku bugis.

## 6. Kualitas Pembelajaran

### a. Defenisi Kualitas Pembelajaran

Menurut Cucu Suhana, kualitas ataupun mutu merupakan cerminan serta karakter menyeluruh dari barang ataupun jasa yang memperlihatkan kemampuannya dalam memuaskan kebutuhan.<sup>35</sup> Pada pendidikan, penafsiran kualitas melingkupi input, proses, serta output. Ridwan Abdullah Sani mengatakan kalau pembelajaran merupakan penyediaan situasi yang menyebabkan terbentuknya cara belajar pada diri

<sup>35</sup>Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2018).

peserta didik.<sup>36</sup>

Opini lain dari Rusman menerangkan kalau pembelajaran ialah sesuatu sistem, yang terdiri atas bermacam bagian yang saling berkaitan satu dengan yang lain.<sup>37</sup> Dari penafsiran pembelajaran yang sudah dijabarkan, bisa disimpulkan kalau pembelajaran merupakan suatu sistem yang mengaitkan 2 aktivitas ialah belajar serta mengajar guna menggapai tujuan yang diharapkan.

Kualitas pembelajaran secara operasional dideskripsikan selaku keseriusan ketergantungan sistemik serta sinergis guru, peserta didik, kurikulum serta materi belajar, alat, sarana, serta sistem kegiatan belajar mengajar pada membuahakan cara serta hasil belajar yang maksimal cocok dengan desakan kurikuler.<sup>38</sup> Bersumber pada penjelasan tersebut bisa disimpulkan kalau kualitas pembelajaran ialah aktivitas kegiatan belajar mengajar yang berjalan dengan cara efisien guna menggapai tujuan serta hasil kegiatan belajar mengajar yang maksimal.

Indikator kualitas kegiatan belajar mengajar bisa diamati dari.<sup>39</sup>

- 1) Perilaku pembelajaran guru (*teacher educator's behavior*);

Mulyasa mengungkap 8 keahlian mengajar yang amat berfungsi serta memastikan kualitas kegiatan belajar mengajar, yakni:

- a) Keahlian membuka serta menutup pelajaran;
- b) Bertanya;

---

<sup>36</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

<sup>37</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

<sup>38</sup>Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum* (Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019).

<sup>39</sup>Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum* (Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019).

- c) Membuat modifikasi;
- d) Menjelaskan;
- e) Membimbing dialog kelompok kecil;
- f) Mengajar kelompok kecil serta perorangan;
- g) Mengelola kelas, dan
- h) Memberi penguatan.<sup>40</sup>

Kemampuan guru terhadap keahlian mengajar itu wajib utuh serta terintegrasikan dengan baik supaya bisa meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

## 2) Aktivitas Siswa

Kegiatan belajar peserta didik merupakan seluruh wujud aktivitas yang dilakukan peserta didik guna menggapai tujuan belajar yang diharapkan. Ridwan Abdullah Sani mengatakan kalau belajar ialah kegiatan interaksi aktif individu terhadap lingkungan alhasil terjalin transformasi tingkah laku.<sup>41</sup> Menurut A. M. Sadirman kegiatan belajar merupakan kegiatan yang bersifat fisik ataupun psikologis.<sup>42</sup> Pada intinya aktivitas siswa yang dimaksud pada bagian ini adalah aktivitas belajar.

## 3) Materi Pembelajaran

Wina Sanjaya menerangkan kalau materi pembelajaran ialah inti dari cara

---

<sup>40</sup>Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum* (Bandung: Rosdakarya, 2020).

<sup>41</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

<sup>42</sup>A. M. Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo, 2021).

kegiatan belajar mengajar.<sup>43</sup> Oleh sebab itu, kemampuan materi pembelajaran oleh guru mutlak dibutuhkan. Materi pembelajaran yang berkualitas bisa diamati dari beberapa perspektif, yakni:

- a) Kesesuaiannya dengan tujuan kegiatan belajar mengajar serta kompetensi yang wajib dipahami peserta didik;
- b) Terdapat penyeimbang antara besarnya serta kedalaman materi dengan durasi yang ada;
- c) Materi kegiatan belajar mengajar analitis serta kontekstual;
- d) Bisa mengakomodasikan kesertaan aktif peserta didik dalam belajar; dan
- e) Bisa menarik guna yang maksimal dari kemajuan serta perkembangan aspek ilmu, teknologi, serta seni.<sup>44</sup>

#### 4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan selaku segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menuangkan materi kegiatan belajar mengajar untuk menggapai tujuan kegiatan belajar mengajar tertentu. Tujuan pembelajaran wajib dijadikan referensi guna menggunakan media. Bila diabaikan, media malah jadi penghalang pada pencapaian tujuan secara efisien dan berdaya guna.

Kualitas media kegiatan belajar mengajar nampak dari beberapa hal, yakni:

- 1) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti;
- 2) Dapat menyediakan cara interaksi antara peserta didik serta guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan ahli;
- 3) Dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik; dan
- 4) Dapat mengubah atmosfer belajar alhasil peserta didik menjadi aktif bertukar pikiran serta mencari data melalui bermacam sumber belajar yang ada.<sup>45</sup>

Jauhar menjelaskan kalau media diharapkan bisa memperlancar cara belajar

<sup>43</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2021).

<sup>44</sup>Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum* (Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019).

<sup>45</sup>Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum* (Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019).

peserta didik dan pemahaman serta retensinya. Media pula bisa menarik atensi serta membangkitkan atensi peserta didik.<sup>46</sup> Alasan media sanggup memperlancar cara belajar peserta didik dapat diamati dari manfaat media yang mencakup kegiatan belajar mengajar lebih menarik atensi peserta didik alhasil bisa meningkatkan dorongan belajar, materi kegiatan belajar mengajar akan lebih nyata maknanya, cara kegiatan belajar mengajar akan lebih beragam, serta peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan.

Peranan media bagi Fathurrohman dan Sutikno yakni sebagai sumber belajar.<sup>47</sup> Media selaku sumber belajar hendaknya sesuai dengan taraf berpikir peserta didik dari konkret mengarah abstrak. Media selaku materi aktual bermuatan materi yang wajib dipelajari peserta didik. Kekonkretan media akan banyak menolong tugas guru pada kegiatan belajar mengajar. Media dipakai guru selaku penjelas dari keterangan terhadap sesuatu materi yang guru sampaikan. Media juga dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut serta dipecahkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar serta selaku sumber pertanyaan peserta didik. Pemakaian media pula membuat kegiatan belajar mengajar lebih komunikatif serta produktif.

Sudjana mengemukakan nilai efisien media kegiatan belajar mengajar seperti yang dituturkan Fathurrohman serta Sutikno, beberapa diantaranya yakni:

---

<sup>46</sup>Muhammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2021).

<sup>47</sup>Faturrahman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2019).

- 1) Dengan media dapat memperbesar atensi serta perhatian peserta didik untuk belajar;
- 2) Menempatkan dasar untuk perkembangan belajar;
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata alhasil meningkatkan aktivitas berusaha sendiri pada tiap peserta didik, dan
- 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas belajar.<sup>48</sup>

Nilai praktis yang terakhir menjelaskan kalau peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas karena tidak cuma mencermati penjelasan guru, namun juga kegiatan lain seperti mencermati, melaksanakan, mendiskusikan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

#### 5) Iklim Pembelajaran

Majid Abdul menerangkan bahwa iklim belajar yang mendukung merupakan tulang punggung serta aspek pendorong yang sanggup memberikan daya tarik tertentu untuk proses kegiatan belajar mengajar.<sup>49</sup> Iklim belajar yang mendukung wajib ditopang oleh bermacam sarana belajar yang menyenangkan. Iklim belajar semacam itu akan meningkatkan kegiatan dan daya cipta peserta didik.

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) menerangkan kalau Iklim kegiatan belajar mengajar melingkupi atmosfer kelas yang mendukung untuk berkembang serta bertumbuhnya aktivitas kegiatan belajar mengajar yang menarik, menantang, mengasyikkan serta bermakna untuk pembentukan profesionalitas

---

<sup>48</sup>Faturrahman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2019).

<sup>49</sup>Majid Abdul, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda, 2020).

kependidikan. Serta konkretisasi nilai serta semangat ketauladanan, prakarsa, serta kreatifitas guru.<sup>50</sup> Mulyasa berpandangan kalau banyak formula guna menciptakan atmosfer belajar yang mendukung, dimana para peserta didik bisa meningkatkan kegiatan serta kreativitas belajar dengan cara maksimal sesuai dengan kemampuannya masing-masing.<sup>51</sup> Peserta didik akan lebih kreatif bila diberi peluang guna berbicara secara bebas serta terarah, dilibatkan secara aktif, serta diserahkan pengawasan yang tidak terlalu ketat ataupun otoriter.

#### 6) Hasil Belajar Siswa

Jihad mendeskripsikan hasil belajar selaku daya yang dihasilkan melalui aktivitas belajar.<sup>52</sup> Sementara itu Ahmad Susanto mengemukakan hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut perspektif kognitif, afektif, serta psikomotor selaku hasil dari aktivitas belajar. Secara sederhana, hasil belajar peserta didik merupakan nilai yang didapat anak setelah melewati aktivitas belajar. Pada aktivitas kegiatan belajar mengajar, umumnya guru menentukan tujuan belajar. Peserta didik yang sukses dalam belajara adalah yang sukses menggapai tujuan- tujuan kegiatan belajar mengajar tersebut. Guna mengetahui apakah hasil belajar yang digapai sudah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui penilaian.

Hasil belajar yang digapai oleh peserta didik menurut Jihad sangat erat

---

<sup>50</sup>Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum* (Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019).

<sup>51</sup>Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).

<sup>52</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2021).



kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru lebih dahulu yang dikelompokkan ke dalam 3 jenis, ialah domain kognitif, afektif, serta psikomotor.<sup>53</sup> Ketiga domain tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

a) Domain Kognitif

Pemahaman menurut Bloom seperti yang dikutip Ahmad Susanto merupakan seberapa besar peserta didik sanggup menerima, menyerap, serta menguasai pelajaran yang diberikan oleh guru pada peserta didik, ataupun sejauh mana peserta didik bisa menguasai dan paham apa yang ia baca, yang diamati, yang dirasakan, ataupun yang dialami berupa hasil riset ataupun pemantauan langsung yang ia jalani.

b) Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap serta nilai. Sadirman menerangkan kalau sikap ialah kecondongan untuk melaksanakan suatu dengan metode, cara, pola serta metode tertentu terhadap dunia sekelilingnya baik berbentuk individu- individu ataupun objek-objek tertentu. Tindakan merujuk pada aksi, sikap, ataupun aksi seseorang. Tindakan seorang bisa diramalkan perubahan- perubahannya apabila seorang telah memahami domain kognitif tingkat tinggi.<sup>54</sup>

c) Domain Psikomotorik

Nana Sudjana mengemukakan kalau domain psikomotorik nampak pada bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu.<sup>55</sup> Ada 6 tingkatan keterampilan yakni: gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang

---

<sup>53</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2021).

<sup>54</sup>A. M. Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo, 2021).

<sup>55</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru, 2019).

fisik, gerakan- gerakan skill, serta kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi.

Dari penjelasan tersebut, maka periset merumuskan kalau pada intinya hasil belajar ialah suatu pergantian tingkah laku yang terjadi akibat cara belajar meliputi ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.

## **7. Karakter Media Sosial Tiktok Memvisualkan Etnomatematika Bugis dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika**

Selain fitur aplikasi tiktok yang menarik dan berbeda dengan media sosial lainnya, keberadaan dan kepopuleran media sosial tiktok tidak lepas dari ciri khas atau karakter yang dimilikinya, di antaranya:<sup>56</sup>

### a. Konten yang akrab dengan realitas sosial

Video serta lagu yang bertempo pendek yang dibuat oleh creator mempunyai keakraban realitas masyarakat, serta dibalut dengan hiburan, ilmu pengetahuan dan fashion sebagai konten pokok alhasil mudah menarik atensi masyarakat.

### b. Sederhana

Creator tiktok dibebaskan membuat konten video dengan tempo pendek. Creator diberikan kemudahan, mulai dari penentuan lagu sampai pada proses upload video. Kemudahan tersebut diperoleh dalam satu aplikasi.

---

<sup>56</sup>Togi Prima Hasiholan, dkk, "Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19", *Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, No. 2 (2020).

c. Interface

Interface yang ditanamkan pada aplikasi tiktok menyebabkan seolah-olah aplikasi tersebut mengenal user-nya, mengenal karakteristik user-nya, dari sifat sampai kebiasaan manusia secara umum.

d. Independensi untuk pengguna

Aplikasi Tik Tok memberikan independensi untuk para penggunanya. Sesuai dengan filosofi komunikasi, yaitu menolong masyarakat untuk mengekspresikan diri.

e. Mangulas tren saat ini

Pengguna Tik Tok yang mayoritas kalangan millennial amatlah menjajaki tren yang tengah berlaku disaat ini, mulai dari tren kesehatan, interpretasi sentimental, panorama alam indah, kecantikan serta gerakan fisik yang menggantikan tren mode saat ini.

f. Pemasaran yang menarik

Tik Tok menjual aplikasi mereka dengan menarik, dengan mengurangi biaya ekspresi serta menaikkan konten yang mengasyikkan dan bisa berkontribusi dalam penyebaran video dengan cepat serta berinteraksi dengan mudah.

### **8. Indikator Peningkatan Kualitas Pembelajaran yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok**

Indikator peningkatan kualitas pembelajaran yang memanfaatkan media sosial TikTok adalah cara untuk mengukur sejauh mana penggunaan platform ini berkontribusi pada kualitas pembelajaran mahasiswa. Dalam konteks ini, indikator-

indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media tiktok, yakni:<sup>57</sup>

a. Durasi

Durasi penggunaan media sosial TikTok oleh peserta didik dapat mengindikasikan seberapa lama mereka terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui platform tersebut. Jika mahasiswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk melihat konten pembelajaran di TikTok, ini bisa menunjukkan bahwa mereka tertarik dan terlibat secara mendalam dengan materi yang disajikan.

b. Intensitas

Intensitas penggunaan media sosial TikTok dapat menggambarkan seberapa sering peserta didik terlibat dalam interaksi pembelajaran di platform tersebut. Jika peserta didik secara rutin menggunakan TikTok sebagai sumber pembelajaran tambahan, ini dapat memperlihatkan bahwa mereka aktif dalam mencari peluang untuk meningkatkan pemahaman mereka.

c. Frekuensi

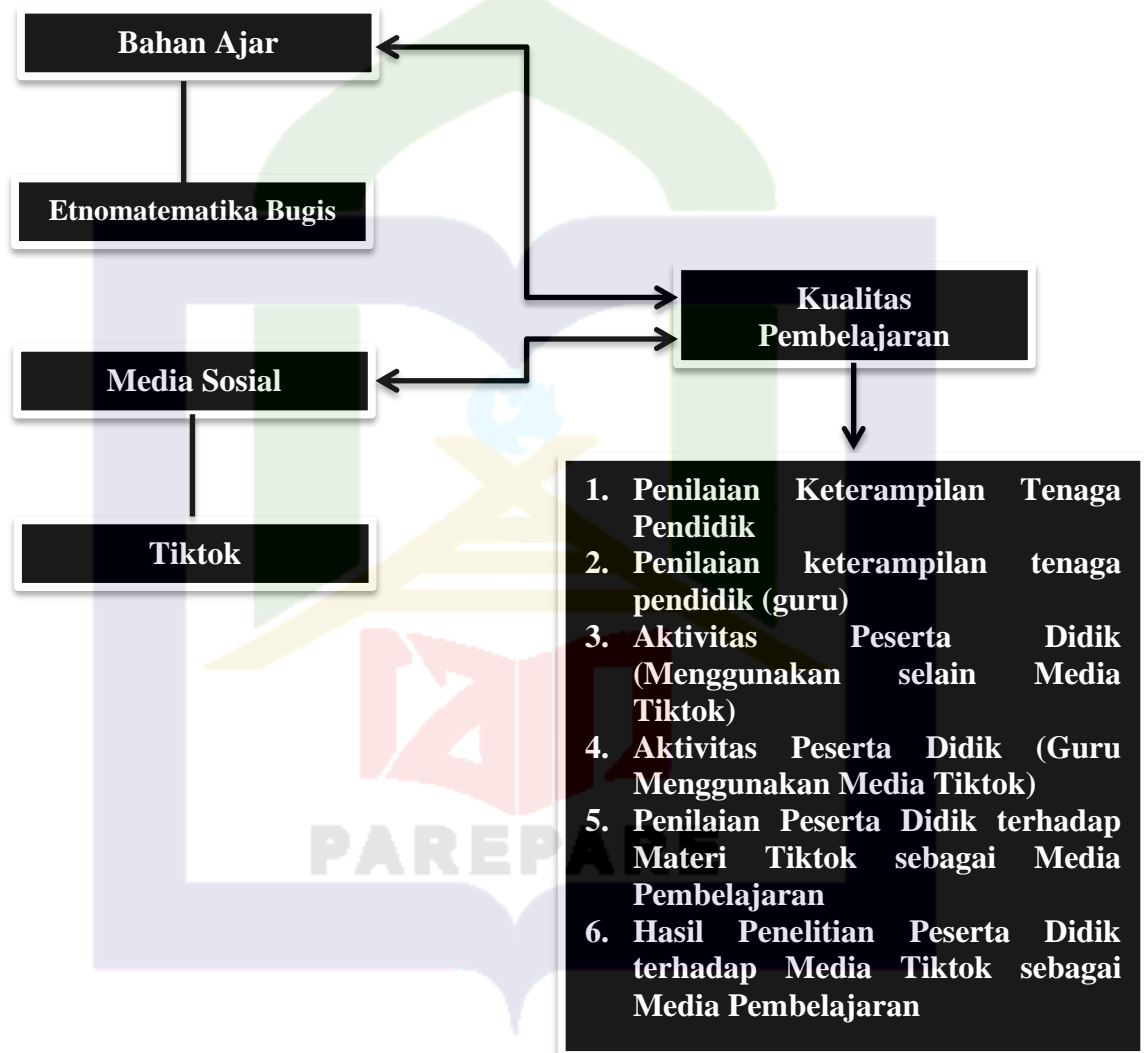
Frekuensi akses peserta didik ke konten pembelajaran di media sosial TikTok mencerminkan sejauh mana platform ini menjadi bagian integral dari pengalaman pembelajaran mereka.

---

<sup>57</sup>Kiki Veronika, Pemanfaatan Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran Parafrese bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau. Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022.

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan ataupun ikatan antara rancangan satu dengan rancangan yang lain dari permasalahan yang diteliti. Kerangka konsep diperoleh dari rancangan ilmu ataupun prinsip yang digunakan selaku fondasi riset.<sup>58</sup>



Gambar 2.10 Kerangka Konseptual

<sup>58</sup>Setiadi, *Konsep dan Praktek Penulisan Riset* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019).

Pada kerangka konseptual di atas, secara sederhana menggambarkan relasi atau hubungan yang terjadi antara etnomatematika bugis sebagai bagian dari bahan ajar yang digunakan oleh guru serta media tiktok sebagai salah satu bentuk media sosial, dikaitkan dengan kualitas pembelajaran siswa. Kualitas pembelajaran yang dimaksud meliputi Penilaian Keterampilan Tenaga Pendidik; Penilaian keterampilan tenaga pendidik (guru); Aktivitas Peserta Didik (Menggunakan selain Media Tiktok); Aktivitas Peserta Didik (Guru Menggunakan Media Tiktok); Penilaian Peserta Didik terhadap Materi Tiktok sebagai Media Pembelajaran; Hasil Penelitian Peserta Didik terhadap Media Tiktok sebagai Media Pembelajaran.

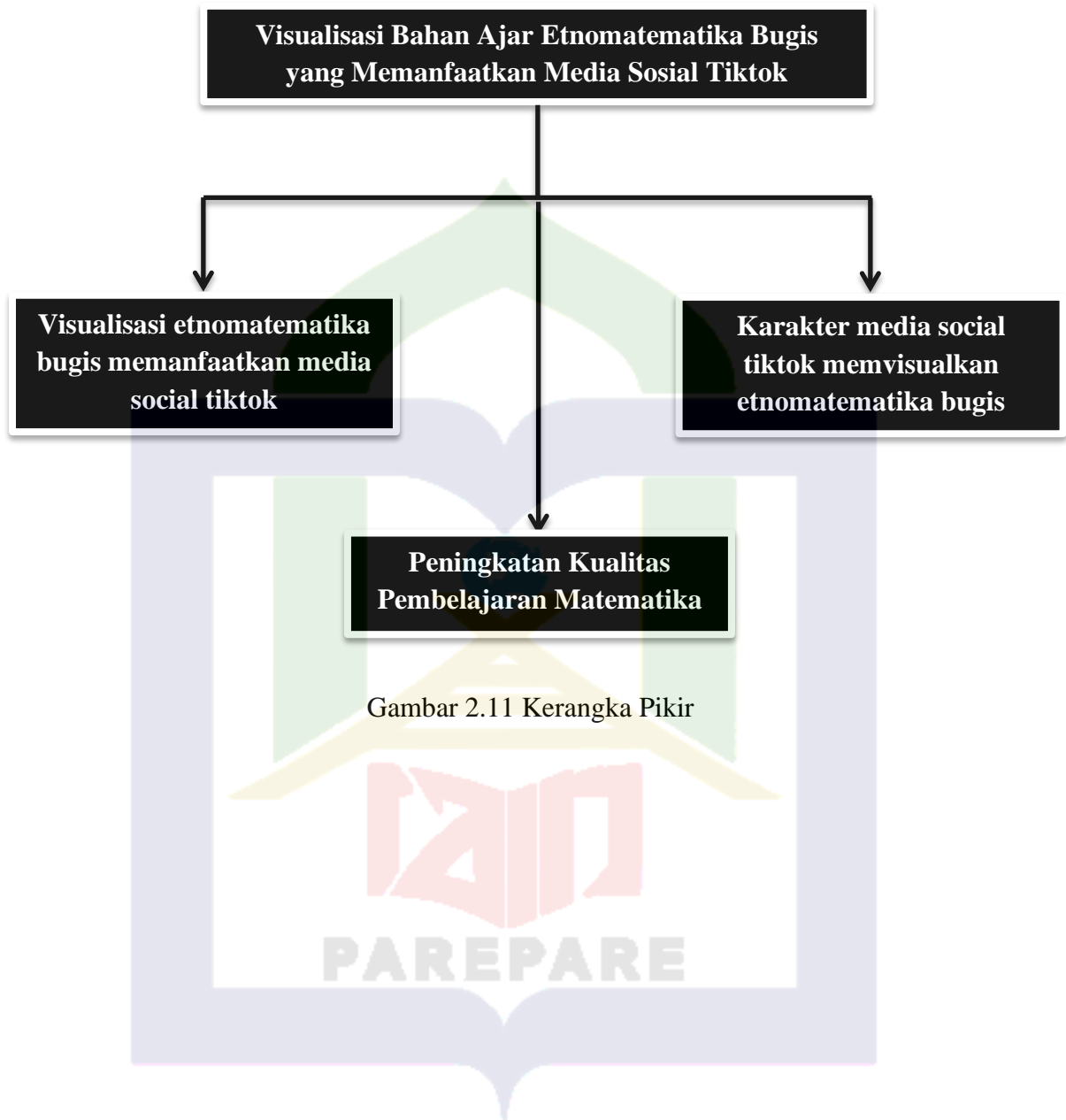
#### **D. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan alur pikir peneliti selaku dasar- dasar gagasan guna menguatkan sub fokus yang jadi latar belakang dari riset ini. Kerangka pikir diperlukan sebagai sebuah landasan agar penelitian lebih terarah, jelas dan dapat diterima secara akal.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Alur pikir dalam penelitian ini dapat peneliti ungkapkan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kuantitatif informasi yang diperoleh berwujud angka dan pengambilan kesimpulan dilakukan melalui perhitungan statistik.<sup>60</sup> Sedangkan studi dengan pendekatan deskriptif ialah studi yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tercatat atau percakapan dari banyak orang atau sikap yang dapat diamati.

Variabel yang ada pada penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Kedua variabel tersebut dapat dilihat pada judul penelitian yakni Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok, termasuk variabel bebas. Sementara, rangkaian judul setelahnya yakni: dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika, termasuk variabel terikat.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Studi ini akan dilaksanakan di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua. Studi ini akan dilaksanakan sesudah ide skripsi ini diterima oleh dosen pembimbing skripsi dan sesudah mendapatkan persetujuan dari pihak-pihak yang berwenang. Studi ini direncanakan mulai dari pengorganisasian ide pada bulan Januari 2023, pelaksanaan studi pada tahun pelajaran 2023/ 2024, hingga penyusunan laporan studi.

---

<sup>60</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B (Bandung: Alfa Beta, 2019).



### **C. Fokus Penelitian**

Guna memudahkan peneliti dalam menganalisa hasil riset, maka butuh adanya fokus penelitian. Fokus pada riset ini tertuju pada penggambaran bahan ajar etnomatematika bugis yang menggunakan media sosial tiktok dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar matematika.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis Data**

Jenis data yang dipakai pada riset ini yakni data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya untuk tujuan penelitian tertentu. Ini melibatkan pengumpulan data baru yang belum pernah dikumpulkan sebelumnya, melalui metode seperti survei, wawancara, observasi, atau angket. Data primer memiliki relevansi yang tinggi dengan tujuan penelitian yang sedang dilakukan.
- b. Data sekunder adalah informasi yang telah dikumpulkan dan diarsipkan sebelumnya oleh pihak lain untuk tujuan selain penelitian saat ini. Ini bisa berupa data dari sumber seperti laporan, studi sebelumnya, basis data, publikasi ilmiah, atau sumber informasi lainnya yang sudah ada sebelum penelitian dimulai. Data sekunder dapat digunakan untuk memberikan konteks, dukungan, atau pemahaman lebih lanjut terhadap topik penelitian yang sedang dipelajari.

#### **2. Sumber Data**

Ada pula sumber data pada riset ini ada 2 yakni sumber data primer serta basis data sekunder. Berikut penjelasan sumber data yang dimaksudkan.

a. Sumber data primer

Data primer bersumber dari hasil observasi, wawancara maupun angket yang dilakukan secara langsung oleh penulis di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua (lokasi penelitian) terkait penggunaan media tiktok sebagai media pembelajaran etnomatematika.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder bersumber dari berbagai referensi tertulis dengan berbagai jenisnya. Mulai dari buku, skripsi ataupun jurnal yang memiliki relevansi dengan data primer terkait penggunaan media tiktok sebagai media pembelajaran etnomatematika.

### **E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Dalam penerapan pengumpulan serta pengolahan informasi pada riset ini memakai 4 metode yakni; observasi, wawancara, dokumentasi serta triangulasi yang sudah di uraikan dibawah ini:

#### **1. Observasi**

Menurut Nanang Martono, observasi ialah suatu cara memperoleh data informasi memakai panca indera.<sup>61</sup> Arti penting dari observasi yakni mendeskripsikan kondisi yang diobservasi. Dalam proses observasi, peneliti secara langsung mengamati dan mengumpulkan informasi dari objek atau situasi yang sedang diteliti. Ini dilakukan dengan melibatkan pengamatan visual. Observasi langsung memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku, interaksi, atau fenomena secara

---

<sup>61</sup>Nanang Martono, *Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci* (Jakarta: Rajawali Press, 2020).

real-time, sehingga data yang diperoleh bersifat kontekstual dan akurat. Metode ini membantu mendapatkan pemahaman mendalam tentang situasi yang diamati, tanpa keterlibatan langsung peneliti pada objek penelitian.

## 2. Wawancara

Pengumpulan informasi dengan wawancara merupakan metode ataupun teknik yang dipakai guna mengakumulasi data yang dipakai mendapatkan informasi dengan cara langsung dari sumbernya. Wawancara merupakan sesuatu wujud komunikasi lisan, jadi sejenis dialog yang bermaksud mendapatkan data.<sup>62</sup> Tipe wawancara yang dipakai peneliti yakni wawancara terstruktur yakni tanya jawab dimana sipenanya memutuskan sendiri permasalahan serta persoalan yang diajukan.

Wawancara terstruktur memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden. Hal ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada aspek-aspek yang dianggap penting dalam penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam proses wawancara terstruktur, dialog antara peneliti dan responden menjadi sarana untuk mendapatkan data yang akurat dan mendalam.

## 3. Angket

Angket yaitu suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.<sup>63</sup> Cara yang ditempuh dalam mengumpulkan data menggunakan angket dilakukan penulis

---

<sup>62</sup>Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018).

<sup>63</sup>Amirul Hadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2021).

dengan terlebih dahulu memberikan arahan, selanjutnya mendampingi responden. Hal ini dimaksudkan untuk mengefektifkan proses pelaksanaan pengisian angket. Dalam penelitian ini, angket dibagikan kepada peserta didik di kelas VII A MTsN Wajo, yang diambil sebagai sampel, mengingat jumlah sampel terlalu besar sehingga memerlukan angket untuk memperoleh data.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Keabsahan data dimaknai sebagai keselarasan antara data yang diperoleh periset dengan data yang terjadi sebetulnya pada objek studi, sehingga keaslian data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>64</sup> Dengan begitu data yang sah ialah data yang tidak berbeda antara data yang dikabarkan oleh periset dengan data yang nyatanya terjadi dalam objek studi.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data dalam studi ini menggunakan bentuk Miles dan Huberman yang dilakukan dengan metode interaktif serta berjalan dengan metode berkelanjutan sampai dirasa data yang diperoleh telah tuntas. Analisa data ialah metode memeriksa serta menyusun data yang diperoleh dengan cara sistematis. Data yang dimaksud diperoleh dan hasil tanya jawab, catatan lapangan, dan dokumentasi.

##### **1. Analisis Data Kualitatif**

Data yang telah diterima dari hasil studi selanjutnya dianalisis menggunakan cara yang terdiri dari 3 tahap yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan

---

<sup>64</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi* (Parepare: IAIN PAREPARE, 2020).

kesimpulan atau validasi yang dilakukan sepanjang metode pengumpulan data berjalan.

a. Reduksi Data

Reduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil sebagian kecil informasi (sampel) dari tenaga pendidik dan peserta didik di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua terkait penggunaan media tiktok sebagai media untuk memvisualkan etnomatematika bugis. Reduksi data juga dilakukan dengan menghapus data atau informasi identik yang diperoleh dari data primer dan data sekunder. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesamaan bahasa yang tentu akan mengurangi efisiensi penulisan.

b. Penyajian Data

Tabel 3.1

Penyajian Data

| No. | Tabel  |
|-----|--|
| 1.  | Penilaian keterampilan tenaga pendidik (guru) dengan menggunakan media selain media tiktok |
| 2.  | Penilaian keterampilan tenaga pendidik (guru) dengan menggunakan media tiktok,             |
| 3.  | Aktivitas peserta didik (guru menggunakan selain media tiktok),                            |
| 4.  | Aktivitas peserta didik (guru menggunakan media tiktok),                                   |
| 5.  | Penilaian peserta didik terhadap media tiktok sebagai media pembelajaran,                  |
| 6.  | Hasil penilaian peserta didik terhadap media tiktok sebagai media pembelajaran.            |

Tabel-tabel yang ditampilkan kemudian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan dinarasikan.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap berikutnya setelah berbagai data telah diperoleh ialah penarikan kesimpulan. Menarik kesimpulan studi senantiasa harus melandaskan diri atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan studi. Dengan kata lain, penarikan kesimpulan harus didasarkan atas data. Bukan angan-angan atau keinginan periset yang bermaksud menyenangkan seseorang dengan menipulasi data.

Verifikasi data yang dimaksudkan guna menilai seluruh data yang sudah diperoleh dari informan melalui wawancara. Alhasil akan diperoleh sesuatu informasi yang valid serta bermutu dan hasil informasi tersebut bisa dipertanggung jawabkan akan kebenarannya.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

- a. Analisis data penilaian tenaga pendidik, aktivitas peserta didik dan angket respon peserta didik

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Data

$n$  = Banyaknya Data

Interpretasi skor rata-rata terhadap hasil penilaian di atas, yaitu:<sup>65</sup>

Tabel 3.2 Interpretasi Skor Rata-rata

<sup>65</sup>Nur, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019).  
[https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5139-BAB\\_III.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5139-BAB_III.pdf)

| $\bar{x}$   | Interpretasi |
|-------------|--------------|
| 2,21 - 3,00 | Baik         |
| 1,66 - 2,20 | Cukup        |
| 1,01 - 1,65 | Kurang       |

b. Interpretasi hasil penilaian peserta didik terhadap media tiktok

Tabel 3.3 Interpretasi hasil penilaian peserta didik terhadap media tiktok

| Skor | Kategori       | Alasan  |
|------|----------------|---|
| 1    | Kurang Menarik | Bila peserta didik merasa visual yang dihasilkan tidak menarik dan merasa bahwa tidak akan membawa manfaat bila dikaitkan dengan pembelajaran.          |
| 2    | Menarik        | Bila peserta didik merasa visual yang dihasilkan hanya sekedar menarik secara visual tetapi sedikit membawa manfaat bila dikaitkan dengan pembelajaran. |
| 3    | Sangat Menarik | Bila peserta didik merasa visual yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga akan banyak manfaat bila dikaitkan dengan pembelajaran.                |

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Visualisasi Etnomatematika Bugis Melalui Media Sosial TikTok

Etnomatematika bugis merupakan bidang studi yang menggabungkan matematika dengan budaya Bugis. Seperti diungkap oleh Ibu Hj. Sumiati bahwa matematika yang dikontekskan dengan budaya bugis, itulah yang disebut etnomatematika bugis.<sup>66</sup> Dalam konteks Bugis mencakup berbagai aspek yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan tradisi budaya. Visualisasi etnomatematika Bugis dapat mencakup gambar, diagram, atau grafik yang menggambarkan pola-pola matematika dalam seni, arsitektur, atau kegiatan sehari-hari masyarakat Bugis.

Terkait dengan visualisasi etnomatematika, Ibu Hj, Sumiati mengatakan bahwa media yang biasanya digunakan untuk memvisualkan etnomatematika secara umum yakni media buku pelajaran atau jurnal, dan agar lebih menarik, biasanya gambar yang ada di buku, divisualkan kembali lewat slide presentasi atau digambarkan langsung di papan tulis.<sup>67</sup> Dari wawancara tersebut di atas, penulis dapat memberi penjabaran bahwa selama ini, etnomatematika secara umum, biasanya divisualkan lewat media berikut:

---

<sup>66</sup>Ibu Hj. Sumiati selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

<sup>67</sup>Ibu Hj. Sumiati selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).



## 1. Buku/ Jurnal

Bentuk yang divisualkan pada buku dan jurnal biasanya seputar gambar, diagram, dan ilustrasi yang menjelaskan konsep-konsep matematika dalam konteks budaya. Menurut Ibu Besse Ria Fakhira, bahwa buku sebagai media paling umum untuk visualisasi etnomatematika. Tetapi dibalik keumumannya tersebut, perlu bantuan dari kearifitas dari seorang guru, agar lebih interaktif dalam pembelajaran.<sup>68</sup> Dari wawancara tersebut, penulis menangkap bahwa buku dapat dijadikan sebagai media untuk memvisualkan etnomatematika dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Bila ditelisik lebih jauh, buku sebagai media memiliki sejumlah kelebihan, yakni:

1. Buku mudah diakses oleh banyak orang karena dapat dicetak dalam berbagai format dan didistribusikan secara luas. Ini berarti informasi etnomatematika dapat diakses oleh pembaca dari berbagai latar belakang dan lokasi geografis.
2. Buku memiliki daya tahan yang baik, sehingga informasi etnomatematika dapat tetap tersedia untuk jangka waktu yang lama. Ini memungkinkan pembaca untuk merujuk kembali ke buku tersebut dan menggali lebih dalam tentang konsep-konsep etnomatematika.
3. Buku juga mampu menyajikan visualisasi yang kaya melalui penggunaan gambar, grafik, dan diagram. Visualisasi ini membantu pembaca memahami

---

<sup>68</sup>Besse Ria Fakhira selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

konsep-konsep etnomatematika dengan lebih baik dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

Namun, buku juga memiliki beberapa kekurangan sebagai media visualisasi etnomatematika, yakni:

1. Buku cenderung menjadi media statis dan kurang interaktif. Pembaca tidak dapat berinteraksi langsung dengan konsep-konsep etnomatematika yang disajikan, seperti bermain dengan manipulatif atau melakukan percobaan langsung.
2. Keterbatasan ruang dalam buku dapat membatasi penyajian yang mendetail dan komprehensif tentang visualisasi etnomatematika. Beberapa konsep mungkin sulit dijelaskan hanya dengan menggunakan gambar dan teks.
3. Buku memerlukan waktu yang cukup lama untuk diproduksi dan diperbarui. Ini berarti buku mungkin tidak selalu mencakup informasi terbaru dalam bidang etnomatematika karena perkembangan baru dalam disiplin tersebut.

## **2. Presentasi Slides**

Karakteristik visual pada presentasi slides biasanya berupa gambar, grafik, dan diagram untuk mengilustrasikan konsep-konsep matematika Bugis. Kelebihan visual pada presentasi slides yakni dapat memasukkan teks yang menjelaskan secara terperinci atau menggabungkannya dengan rekaman suara untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap.

Menurut Ibu Besse Fausiah, bahwa presentasi slides biasanya menggunakan aplikasi power point. Untuk membuat sebuah presentasi slides, panduan yang

digunakan terkait objek yang akan dipresentasikan mengacu pada buku, jurnal atau bahan acuan lain. Hanya yang membedakan, lewat presentasi slides, guru dapat menambahkan kreasi sesuai dengan kreativitas guru itu sendiri.<sup>69</sup> Dari wawancara tersebut dapat dijelaskan bahwa media presentasi slides tidak dapat dipisahkan dengan media baca seperti buku, jurnal dan bahan-bahan bacaan lain.

Lebih lanjut Ibu Fausiah menambahkan bahwa, dengan membuat presentasi slides, focus siswa lebih meningkat, karena visual yang ditampilkan lebih menarik menggunakan presentasi slides dibandingkan dengan menggunakan buku saja. Tetapi tentu perlu diingat, focus siswa yang meningkat tersebut, juga dibantu dengan kemahiran guru dalam mengajar.<sup>70</sup> Artinya, presentasi slides sebagai media visual etnomatematika, tidak dapat berdiri sendiri, melainkan butuh bantuan dari media lain.

Apabila digali lebih jauh, sejatinya presentasi slide menawarkan beberapa kelebihan sebagai media visualisasi etnomatematika, yakni:

1. Penggunaan visual yang menarik seperti gambar, grafik, dan diagram dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep etnomatematika secara jelas. Hal ini memungkinkan audiens untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan.
2. Presentas slides memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan tampilan slide sesuai dengan preferensi pengguna. Pengguna dapat mengatur tata letak,

---

<sup>69</sup>Ibu Fausiah selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

<sup>70</sup>Ibu Fausiah selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

ukuran font, warna, dan animasi untuk menciptakan presentasi yang menarik dan sesuai dengan konten etnomatematika yang disampaikan.

3. Integrasi media lain seperti video, audio, dan tautan dapat memperkaya presentasi dengan multimedia, membantu dalam menjelaskan konsep secara lebih baik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam menggunakan presentasi slides sebagai media visualisasi etnomatematika, yakni:

1. Cenderung terbatas dalam interaktivitas. Presentasi berbasis slide linier membatasi interaksi langsung dan eksplorasi konsep secara mandiri;
2. Jika presentasi tidak disajikan dengan cara yang menarik dan bervariasi, presentasi slides dapat menjadi monoton dan membosankan, mengurangi minat dan keterlibatan audiens dalam pembelajaran etnomatematika.

Dunia pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman, tentu perlu untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan media buku dan presentasi slides sebagai pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun keduanya menyajikan informasi secara mendalam dan rinci, penting juga untuk melengkapi dengan media interaktif dan multimedia. Kombinasi buku dengan media lain, seperti video, simulasi, atau platform pembelajaran digital, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan preferensi pembelajaran yang beragam.

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik terkait media yang paling sering mereka gunakan dalam keseharian mereka dan alasan penggunaan

media tersebut. Seperti siswa yang bernama Fauzan Kamil. Dalam wawancara tersebut Fauzan Kamil mengatakan bahwa media yang paling sering ia buka adalah tiktok. Alasannya, karena menurutnya tiktok itu menarik.<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, penulis menilai bahwa media social tiktok telah berhasil menarik perhatian kalangan peserta didik. Daya tarik yang ditawarkan oleh media tiktok mengakibatkan anak-anak (peserta didik) secara intens menggunakannya. Karena intensitas tersebut, maka layak jika guru/ pendidik memodifikasi bahan ajar lewat media tiktok sebagai sarana pembelajaran. Upaya tersebut sekaligus dapat memberi pengalaman belajar kepada peserta didik.

Sisi menarik dari aplikasi tiktok dibuktikan dengan banyak fitur pilihan di dalamnya, seperti: efek visual, filter, dan music. Efek visual untuk menjelaskan konsep abstrak, Filter untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan topic dan musik untuk membangun suasana yang menyenangkan. Apabila dikaitkan dengan etnomatematika bugis, maka visual dapat diilustrasikan dalam berbagai bentuk. Sebagai contoh bentuk onde-onde, yang merupakan makanan tradisional bugis yang populer.

Sebagai contoh visual etnomatematika bugis dapat dilihat secara langsung lewat aplikasi tiktok.

---

<sup>71</sup>Fauzan Kamil selaku siswa Kelas VIIA, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).



Gambar 4.1 Visual Etnomatematika di Aplikasi Tiktok

Visualisasi yang diinformasikan lewat gambar di atas adalah onde-onde sebagai makanan khas suku bugis, dapat dihubungkan dengan konsep matematika, di antaranya:

### 1. Geometri

Onde-onde memiliki bentuk bulat dan simetris. Bagian luar onde-onde biasanya dilapisi dengan kelapa parut, sementara bagian dalamnya terdiri dari inti yang terbuat dari adonan ketan yang manis. Bentuk bulat dan simetri ini mencerminkan konsep geometri dasar seperti lingkaran.



Gambar 4.2 Lingkaran sebagai Muatan dalam Onde-onde

## 2. Proporsi dan Pengukuran

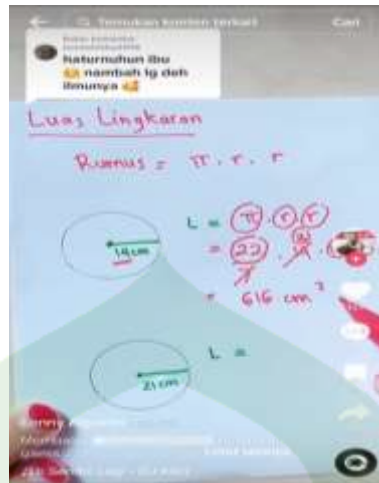
Saat membuat onde-onde, proporsi bahan-bahan yang digunakan sangat penting. Proporsi adonan ketan dan isi manis harus seimbang agar menciptakan tekstur dan rasa yang tepat. Sementara bentuk yang berupa lingkaran yang biasanya dibuat dengan insting atau rasa, dalam matematika bentuk lingkaran tersebut dapat diukur luas dan kelilingnya. Seperti pada visual gambar berikut:



Gambar 4.3 Visual Lingkaran beserta Rumus Luas Lingkaran

## 3. Pola dan Urutan

Dalam proses pembuatan onde-onde, ada urutan langkah-langkah yang harus diikuti. Misalnya, adonan ketan harus dipipihkan, kemudian diisi dengan inti manis, dan kemudian dibentuk menjadi bola-bola kecil sebelum dimasak. Ada pola dan urutan tertentu yang harus diikuti agar onde-onde berhasil dibuat dengan baik. Demikian halnya mencari luas lingkaran, ada tahapan-tahapan atau rumus tertentu untuk memperoleh luas tersebut. Seperti divisualkan pada gambar berikut:



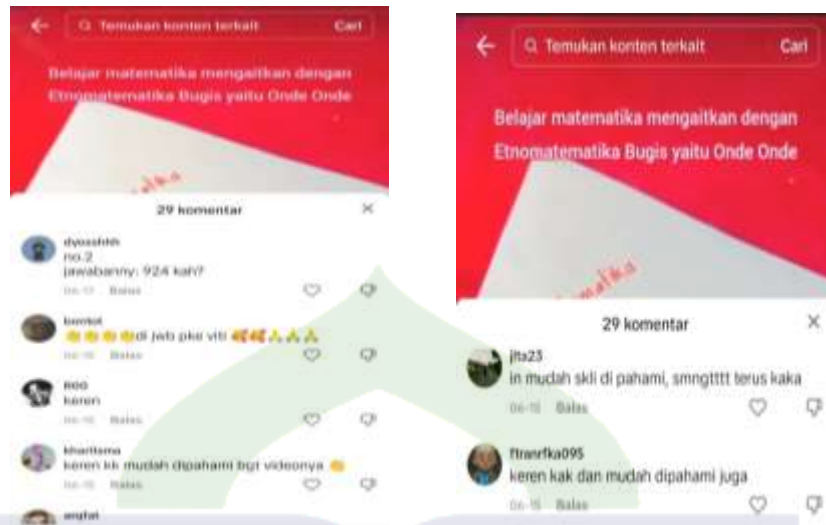
Gambar 4.4 Visual Proses Penyelesaian Soal Luas Lingkaran

#### 4. Sistem Bilangan

Meskipun tidak secara langsung terlihat dalam visual onde-onde, konsep sistem bilangan Bugis dapat diterapkan dalam hal pengukuran dan proporsi yang diperlukan dalam membuat onde-onde. Sistem bilangan Bugis, yang berbasis lima, dapat dianggap sebagai aspek matematika budaya yang relevan.

Etnomatematika yang divisualkan lewat media tiktok di atas, nampak ditampilkan dengan cukup sederhana dengan durasi sekitar 20-25 detik. Kesan sederhana ini terlihat dimana akun tiktok di atas, hanya menampilkan bentuk onde-onde (salah satu makanan khas bugis) yang kemudian dikorelasikan dengan matematika (bentuk lingkaran beserta langkah-langkah menyelesaikan rumus luas lingkaran). Tetapi visual sederhana yang ditampilkan lewat aplikasi tiktok di atas, tidak menghalangi orang-orang yang menonton konten tersebut memberi komentar positif. Seperti pada gambar berikut:





Gambar 4.5 Komentar-komentar *Viewers*

Penulis menilai bahwa dengan adanya umpan balik lewat kolom komentar, menandakan bahwa pesan yang dibuat oleh content creator tiktok tersebut telah tersampaikan dan berhasil menarik atensi dari orang-orang yang melihatnya. Selain itu, materi pembelajaran yang dimodifikasi lewat media tiktok dapat mengakomodasi peserta didik untuk aktif turut serta dalam belajar. Dimana keaktifan peserta didik terhadap materi pembelajaran, juga merupakan bagian dari indikator untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Terkait bentuk visual yang sederhana, menurut penulis hal tersebut dapat dikondisikan tergantung pada kreativitas dari content creator dalam hal ini guru/pendidik itu sendiri karena media tiktok telah menyediakan berbagai macam fitur yang mendukung kreativitas tersebut. Artinya bahwa, media apapun yang digunakan untuk memvisualkan etnomatematika, termasuk etnomatematika bugis, tidak terlepas dari kreativitas orang yang memvisualkan etnomatematika tersebut.

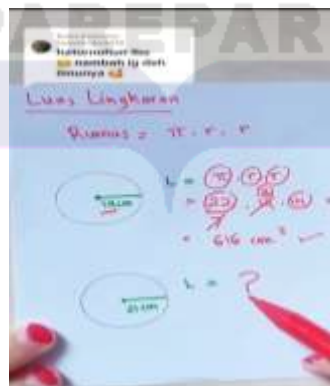
## B. Karakter Media Sosial Tiktok Memvisualkan Etnomatematika Bugis dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Tidak dapat dipungkiri bahwa TikTok telah membawa pengalaman baru dalam dunia media sosial. Ini adalah platform yang menarik bagi pengguna yang ingin berbagi kreativitas mereka, menemukan konten menarik, dan terhubung dengan komunitas yang beragam. Hal inilah yang membuat media tiktok menjalar ke semua kalangan, termasuk kalangan anak usia belajar.

Karakter media sosial TikTok dapat dimanfaatkan untuk memvisualkan etnomatematika Bugis dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa cara di mana hal itu dapat dilakukan:

### 1. Pembelajaran Interaktif

Karakter TikTok dapat menciptakan video pendek yang menampilkan konsep etnomatematika Bugis secara interaktif. Dalam video, karakter TikTok dapat mengajak penonton untuk berpartisipasi secara langsung, menjawab pertanyaan, atau melakukan tantangan matematika yang terkait dengan budaya Bugis. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.6 Tantangan Menjawab Soal

Pada gambar di atas, terlihat content creator berupaya mengajak atau memberi tantangan kepada viewers untuk menjawab soal pada bagian bawah dengan memberi tanda tanya. Hasil dari tantangan tersebut dijawab oleh viewers lewat kolom komentar, sebagai berikut:



Gambar 4.7 Jawaban dari Viewers

Hal ini menunjukkan ada interaksi yang terjadi antara content creator dan viewers. Apabila disimulasikan content creator tersebut sebagai guru/ pendidik dan viewers sebagai peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa telah terbentuk iklim belajar yang baik. Dikarenakan peserta didik diberi peluang untuk berkomentar sesuai dengan konteks pembelajaran pada video tersebut. Serta peserta didik juga dilibatkan secara aktif untuk menjawab pertanyaan.

Terlihat pula dalam kolom komentar, mereka menuliskan jawaban dari pertanyaan yang dibuat, setelah sebelumnya dicontohkan metode atau cara untuk menyelesaikan soal luas lingkaran. Artinya, secara kognitif dapat diukur bahwa

peserta didik telah memahami konsep untuk menyelesaikan soal luas lingkaran tersebut.

## 2. Visualisasi Kreatif

Karakter TikTok dapat menggunakan fitur pengeditan video yang tersedia untuk menghasilkan visualisasi kreatif tentang etnomatematika Bugis. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.8 Visualisasi Kreatif

Proses kreativitas pada gambar di atas, dimulai dengan menyunting gambar onde-onde ke dalam aplikasi tiktok, kemudian ditransisikan dengan gambar lingkaran sehingga terjadilah gambar disebelahnya. Untuk menambah semangat menonton video tersebut, ditambahkan lagu dengan banyak pilihan yang sudah tersedia di aplikasi tiktok.

Penulis sendiri menganggap bahwa akan lebih menarik lagi apabila ditambahkan narasi untuk menjelaskan konsep-konsep etnomatematika Bugis

berbentuk audio. Hal tersebut tidak sulit dilakukan, karena fitur tersebut juga telah tersedia di aplikasi TikTok. Pendekatan ini akan membantu viewers untuk memahami konten dengan lebih baik dan mengaitkannya dengan budaya Bugis.

Usaha memodifikasi materi pembelajaran etnomatematika bugis menjadi visual yang kreatif bertujuan untuk membangun intensitas peserta didik menonton isi video tersebut. Hal ini tidak terlepas dari keahlian atau kreatifitas guru/ pendidik itu sendiri. Apabila intensitas ini terjadi, maka secara otomatis, pemahaman peserta didik terhadap isi konten pembelajaran etnomatematika bugis yang dibuat akan bertambah. Dengan bertambahnya pemahaman peserta didik menjadi indikasi adanya peningkatan kualitas pembelajaran.

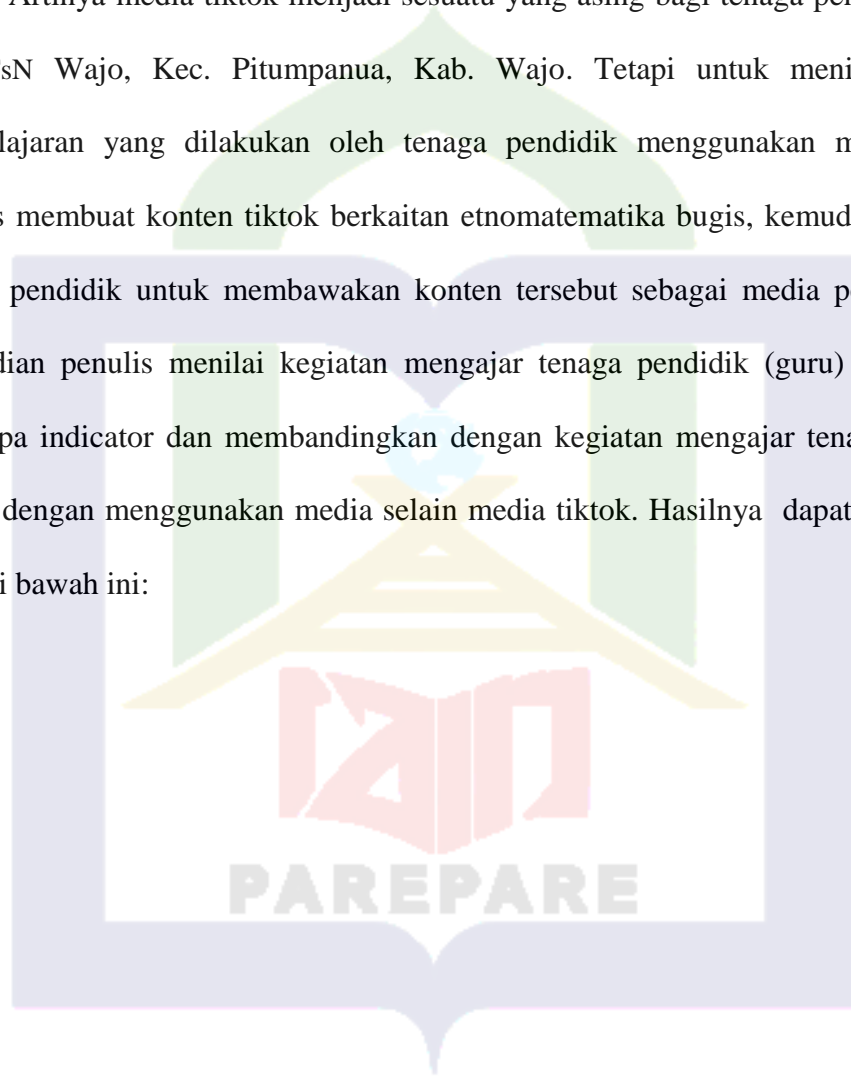
### **3. Keterlibatan Komunitas**

Karakter TikTok dapat memanfaatkan fitur komentar, tagar, dan tantangan untuk melibatkan komunitas dalam pembelajaran etnomatematika Bugis. Content creator dapat mengajak penonton untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, atau praktik matematika dari budaya mereka sendiri. Ini akan membangun ikatan antara komunitas yang berbeda dan meningkatkan apresiasi terhadap kekayaan matematika budaya yang beragam.

Tetapi dibalik karakteristik menarik yang ditawarkan oleh media social tiktok, tenaga pendidik (guru) tetap berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Untuk memanfaatkan media tiktok sebagai media pembelajaran, tentu tenaga pendidik perlu mengerti penggunaan media tiktok itu sendiri. Seperti yang telah diungkapkan oleh Ibu Hj, Sumiati, bahwa media yang biasanya digunakan untuk

memvisualkan etnomatematika secara umum yakni media buku pelajaran atau jurnal, dan agar lebih menarik, biasanya gambar yang ada di buku, divisualkan kembali lewat slide presentasi atau digambarkan langsung di papan tulis.<sup>72</sup>

Artinya media tiktok menjadi sesuatu yang asing bagi tenaga pendidik (guru) di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo. Tetapi untuk menilai aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik menggunakan media tiktok, penulis membuat konten tiktok berkaitan etnomatematika bugis, kemudian meminta tenaga pendidik untuk membawakan konten tersebut sebagai media pembelajaran. Kemudian penulis menilai kegiatan mengajar tenaga pendidik (guru) berdasarkan beberapa indicator dan membandingkan dengan kegiatan mengajar tenaga pendidik (guru) dengan menggunakan media selain media tiktok. Hasilnya dapat dilihat pada table di bawah ini:



---

<sup>72</sup>Ibu Hj. Sumiati selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

Tabel 4.1

Penilaian Keterampilan Tenaga Pendidik (Guru)  
dengan Menggunakan Media selain Media Tiktok

| No.         | Indikator keterampilan guru              | Skor | Kategori |
|-------------|--|------|----------|
| 1.          | Keahlian membuka serta menutup pelajaran | 3    | Baik     |
| 2.          | Bertanya                                 | 2    | Cukup    |
| 3.          | Membuat modifikasi                       | 2    | Cukup    |
| 4.          | Menjelaskan                              | 3    | Baik     |
| 5.          | Membimbing dialog kelompok kecil         | 2    | Cukup    |
| 6.          | Mengajar kelompok kecil serta perorangan | 2    | Cukup    |
| 7.          | Mengelola kelas                          | 2    | Cukup    |
| 8.          | Memberi penguatan.                       | 2    | Cukup    |
| Jumlah Skor |  | 18   | Cukup    |
| Rata-rata   |  | 2,25 | Cukup    |

Ket:

Skor 2,21 - 3,00 : Baik

Skor 1,66 - 2,20 : Cukup

Skor 1,01 - 1,65 : Kurang

$$\text{Rata - rata } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{18}{8}$$

$$= 2,25$$

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh dari keterampilan tenaga pendidik (guru) dalam aktivitas pembelajaran matematika 18 dengan rata-rata skor adalah 2,25 dengan kategori baik.

Tabel 4.2  
Penilaian Keterampilan Tenaga Pendidik (Guru)  
dengan Menggunakan Media Tiktok

| No.                   | Indikator keterampilan guru              | Skor | Kategori |
|-----------------------|--|------|----------|
| 1.                    | Keahlian membuka serta menutup pelajaran | 3    | Baik     |
| 2.                    | Bertanya                                 | 2    | Cukup    |
| 3.                    | Membuat modifikasi                       | 2    | Cukup    |
| 4.                    | Menjelaskan                              | 3    | Baik     |
| 5.                    | Membimbing dialog kelompok kecil         | 2    | Cukup    |
| 6.                    | Mengajar kelompok kecil serta perorangan | 2    | Cukup    |
| 7.                    | Mengelola kelas                          | 2    | Cukup    |
| 8.                    | Memberi penguatan.                       | 2    | Cukup    |
| Jumlah perolehan skor |  | 18   | Cukup    |

Ket:

Skor 2,21 - 3,00 : Baik

Skor 1,66 - 2,20 : Cukup

Skor 1,01 - 1,65 : Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata } \bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\
 &= \frac{18}{8} \\
 &= 2,25
 \end{aligned}$$

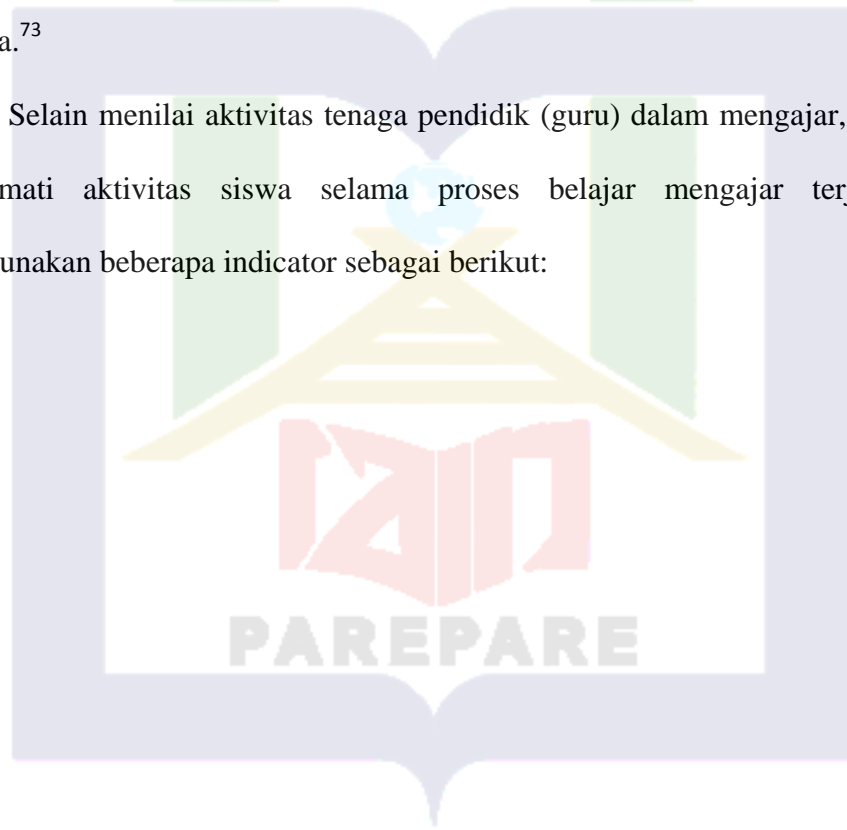
Tabel 4.2 menunjukkan perolehan skor yang sama dengan table 4.1 yakni jumlah skor yang diperoleh dari keterampilan tenaga pendidik (guru) dalam aktivitas pembelajaran matematika 18 dengan rata-rata skor adalah 2,25 dengan kategori baik.

Berdasarkan kedua tabel di atas, penulis menilai tidak ada perbedaan keterampilan guru pada saat menggunakan media tiktok ataupun menggunakan



media selain tiktok. Artinya bahwa tenaga pendidik (guru) di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, yang menjadi objek penelitian penulis, mampu melakukan kegiatan mengajar dengan berbagai media yang digunakan. Hanya saja tenaga pendidik (guru) di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, belum mampu secara mandiri membuat konten pembelajaran menggunakan media tiktok. Seperti disampaikan pula oleh Ibu Hj, Sumiati, bahwa untuk membuat konten secara mandiri di tiktok ini bisa saja, tetapi kami guru-guru perlu meluangkan waktu lebih untuk terbiasa.<sup>73</sup>

Selain menilai aktivitas tenaga pendidik (guru) dalam mengajar, penulis juga mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar terjadi dengan menggunakan beberapa indicator sebagai berikut:



---

<sup>73</sup>Ibu Hj. Sumiati selaku Guru Matematika, di MTsN Wajo, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, (19 Juni 2023).

Tabel 4.3

Aktivitas Peserta Didik (Guru Menggunakan selain Media Tiktok)

| No | Kategori Pengamatan   | Skor |   |   |
|----|---|------|---|---|
|    |   | 1    | 2 | 3 |
| 1  | Kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran dan perhatian peserta didik terhadap pendidik saat proses pembelajaran |      | √ |   |
| 2  | Antusias peserta didik  |      | √ |   |
| 3  | Keaktifan peserta didik   |      | √ |   |
| 4  | Peserta didik tidak ragu menjawab saat pendidik mengajukan pertanyaan   |      | √ |   |
| 5  | Peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah dibahas  |      |   | √ |

Ket:

Skor 2,21 - 3,00 : Baik

Skor 1,66 - 2,20 : Cukup

Skor 1,01 - 1,65 : Kurang

$$\text{Rata - rata } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{11}{5}$$

$$= 2,2$$

Bersumber pada tabel 4.3 bisa ditafsirkan kalau secara totalitas kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar saat tenaga pendidik menggunakan media selain tiktok mencapai jumlah 11 dengan rata-rata skor 2,2 yang masuk pada kategori baik.

Tabel 4.4

Aktivitas Peserta Didik (Guru Menggunakan Media Tiktok)

| No | Kategori Pengamatan   | Skor |   |   |
|----|---|------|---|---|
|    |   | 1    | 2 | 3 |
| 1  | Kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran dan perhatian peserta didik terhadap pendidik saat proses pembelajaran |      | √ |   |
| 2  | Antusias peserta didik  |      |   | √ |
| 3  | Keaktifan peserta didik   |      |   | √ |
| 4  | Peserta didik tidak ragu menjawab saat pendidik mengajukan pertanyaan   |      | √ |   |
| 5  | Peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah dibahas  |      |   | √ |

Ket:

Skor 2,21 - 3,00 : Baik

Skor 1,66 - 2,20 : Cukup

Skor 1,01 - 1,65 : Kurang

$$\text{Rata - rata } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{13}{5}$$

$$= 2,6$$

Bersumber pada tabel 4.6 bisa ditafsirkan kalau secara totalitas kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar saat tenaga pendidik menggunakan media tiktok mencapai jumlah 13 dengan rata-rata skor 2,6 yang masuk pada kategori baik. Bila dibandingkan antara kedua table di atas, ada perbedaan dari sisi antusias peserta didik pada saat tenaga pendidik (guru) menggunakan media tiktok dengan media selain tiktok.

Untuk mengukur antusias peserta didik terhadap media tiktok, maka penulis membuat angket yang didalamnya berisi penilaian peserta didik terhadap media

tiktok yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil angket nantinya mampu menjawab apakah media tiktok menarik antusias peserta didik ataukah tidak. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberi skor 1=kurang menarik, 2=menarik dan 3=sangat menarik. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5

## Penilaian Peserta Didik terhadap Media Tiktok sebagai Media Pembelajaran

| No | Nama Peserta Didik      | Skor |   |   |
|----|-------------------------|------|---|---|
|    |                         | 1    | 2 | 3 |
| 1  | Afifah Mutiah           |      | √ |   |
| 2  | Ahmad Padil             |      |   | √ |
| 3  | Alpin                   |      |   | √ |
| 4  | Alya Aqilah Ir Abun     |      | √ |   |
| 5  | Andi Athira Zahra Am    |      |   | √ |
| 6  | Andi Syawal             |      |   | √ |
| 7  | Asmaul Husan            |      |   | √ |
| 8  | Fathiyyah Hatta         |      |   | √ |
| 9  | Fitru Ramadhan          |      |   | √ |
| 10 | Hikma Ayu Andira        |      |   | √ |
| 11 | Ikram Arwin Saputra     |      | √ |   |
| 12 | Isna Ramadani           |      |   | √ |
| 13 | M. Albar Saputra        |      | √ |   |
| 14 | Muh. Anis               |      |   | √ |
| 15 | Muh. Hafiz Azzam        |      |   | √ |
| 16 | Muh. Rizki              |      |   | √ |
| 17 | Muh. Yusuf Taslim       |      | √ |   |
| 18 | Muhammad Akzan          |      |   | √ |
| 19 | Muhammad Alfin          |      |   | √ |
| 20 | Muhammad Alpin          |      | √ |   |
| 21 | Mutemainnah Mahmud      |      | √ |   |
| 22 | Qoriyatul Umayya Karman |      | √ |   |
| 23 | Rahmi Sofyan            |      | √ |   |
| 24 | Sahira Sulqaidah Usmi   |      |   | √ |
| 25 | St. Aisyah              |      |   | √ |
| 26 | Khusnul Khatimah        |      | √ |   |

Ket:

Skor 1: Kurang Menarik  
 Skor 2: Menarik  
 Skor 3: Sangat Menarik

Tabel 4.6

Hasil Penilaian Peserta Didik terhadap Media Tiktok  
 sebagai Media Pembelajaran

| Skor   | Kategori Skor  | Frekuensi |
|--------|----------------|-----------|
| 1      | Kurang Menarik | 0         |
| 2      | Menarik        | 10        |
| 3      | Sangat Menarik | 16        |
| Jumlah |                | 26        |

Berdasarkan hasil angket, dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 26 orang, peserta didik yang memberi skor 2=menarik, sebanyak 10 orang. Artinya ada 10 orang dari peserta didik yang merasa visual yang dihasilkan media tiktok hanya sekedar menarik secara visual tetapi sedikit membawa manfaat bila dikaitkan dengan pembelajaran. Sementara peserta didik yang memberi skor 3=sangat menarik, sebanyak 16 orang. Artinya ada 16 orang peserta didik merasa visual yang dihasilkan oleh media tiktok tidak hanya menarik tetapi juga akan banyak manfaat bila dikaitkan dengan pembelajaran. Dari hasil angket ini, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik setuju bahwa media tiktok sangat menarik perhatian untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil angket di atas, penulis menilai bahwa dengan pembelajaran dengan menggunakan media tiktok untuk memvisualkan etnomatematika, menghasilkan

iklim belajar yang lebih bergairah dan menarik bagi pada peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lain.

Dari berbagai data di atas, penulis dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa visualisasi etnomatematika Bugis lewat aplikasi tiktok dapat membawa pengalaman pembelajaran yang menarik. Hal ini dikarenakan penggunaan media tiktok berdampak pada aktivitas peserta didik. Dimana peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar dan bergairah. Antusiasme peserta didik dilahirkan oleh karakteristik media tiktok yang memang dipenuhi fitur-fitur menarik. Antusias peserta didik tersebut juga menandakan adanya iklim pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Tetapi, penggunaan media tiktok sebagai media untuk memvisualkan pelajaran termasuk dalam memvisualkan etnomatematika bugis, harusnya sejalan dengan kapasitas guru dalam menggunakan media tiktok itu sendiri. Artinya penggunaan media tiktok sebagai media pembelajaran untuk memvisualkan sesuatu juga dipengaruhi oleh keahlian tenaga pendidik (guru).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Visualisasi etnomatematika bugis melalui media sosial tiktok pada dasarnya penerapan etnomatematika Bugis dengan menggunakan media khusus, dalam hal ini media khusus yang dimaksud adalah media tiktok. Untuk memvisualkan etnomatematika lewat media tiktok, perlu ditekankan pada kreativitas guru. Dengan memodifikasi materi ajar lewat TikTok, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif. Gambar-gambar TikTok yang menggambarkan etnomatematika Bugis, seperti visualisasi geometri, proporsi, pola, urutan, dan sistem bilangan, membuktikan efektivitas dalam menyampaikan konsep matematika secara sederhana dan menarik.
2. Karakteristik yang dimiliki media tiktok di antaranya: pembelajaran interaktif, visualisasi kreatif, dan keterlibatan komunitas. Penggunaan TikTok dalam konteks pembelajaran etnomatematika Bugis dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan iklim pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Meskipun demikian, diperlukan pemahaman dan keterampilan khusus dari pihak guru untuk memaksimalkan potensi media sosial ini dalam konteks pendidikan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan visualisasi etnomatematika Bugis di TikTok sebagai sumber tambahan untuk memperkaya pembelajaran.
2. Peserta didik dapat mengambil inisiatif untuk mencari konten etnomatematika Bugis di TikTok. Mereka dapat menjadikannya sebagai sumber belajar tambahan dan mencoba memahami konsep-konsep matematika melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.





## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'anul Karim.*


- Amirudin, et. al., "Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Dan Keberlangsungan Pengrajin Dandang Di Desa Parapatan Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Maja Lengka," *ETOS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1, 2019.
- Aprilian, Devri. "Hubungan antara Pengguna Aplikasi Tik Tok dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bengkulu," *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, II, no. 3, 2020.
- Arisetyawan, Andika, et. al., "Studi of Ethnomathematics: A Lesson from the Baduy Culture." *International Journal of Education and Research*: vol 2, no. 10, Oktober 2019.
- Delphia, et. al., "Persepsi Masyarakat terhadap Perlindungan Data Pribadi," Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021.
- Depdiknas, "Kerangka Dasar Kurikulum," Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri, 2019.
- Faturrahman dan M. Sobry Sutikno. "Strategi Belajar Mengajar," Bandung: Refika Aditama, 2019.
- Hasiholan, et. al., "Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2, 2020.
- Jauhar, Muhammad. "Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik," Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2021.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. "Evaluasi Pembelajaran," Yogyakarta: Multi Presindo, 2021.
- Kementerian Kominfo. "Mendigitalkan Indonesia," laporan tahunan 2022.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Jakarta: Balai Pustaka, 2019.
- Lestari, Ika. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan," Padang: Akadenia Permata, 2019.
- Lisgianto Afifudin dan Huri Suhendri. "Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube," *Jurnal Derivat*, vol. 8, no. 1, 2021.

- Maryati, "*Etnhomathematics: Exploring the Activities of Designing Kebaya Kartini*," *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, vol. 6, no.1, 2019. "
- Mulyasa, "*Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*," Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Nanang, "*Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci*," Jakarta: Rajawali Press, 2020.
- Nasrullah, Rulli, "*Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*," Jakarta: Kencana, 2020.
- Nasrullah, Rulli, "*Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*," Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020.
- Nisa, Asfira Zakiatun, "*Exploration of the Ethnomathematics of the Bung Karno Tomb Complex in Cultural Based Mathematics Learning*," *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education*, vol. 6, no. 1, 2022.
- Oktafianti, Yosi, "*Implementasi Rancangan Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Etnomatematika*," *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, 2021.
- Pathuddin, Hikmawati dan Sitti Raehana, "*Etnomatematika: Makanan Tradisional Bugis sebagai Sumber Belajar Matematika*," *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, 2019.
- Rahardja, Astri Kusuma, "*Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok sebagai Sarana Literasi Digital pada Masa Pandemi*." Tesis Program Pascasarjana: Universitas Indonesia, 2020.
- Rahmah, Nur, "*Hakikat Pendidikan Matematika*," *Jurnal al-Khawarizmi*," vol. 2, Oktober 2019.
- Rida, Muhammad Rashid, "*Tafsir al-Quran al-Karim*," Beirut: Dar al-Fikr, 2019.
- Ruhimat, Toto, "*Kurikulum dan Pembelajaran*," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Rusman, "*Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*," Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Sadirman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*," Jakarta: Rajagrafindo, 2021.
- Sari, Lidia Widia, "*Ethnomathematics In Structure And Carving Patterns Of Torajan Traditional House Building*," *Ethnomathematics Journal*, vol. 4, no. 2, 2023.
- Sani, Ridwan Abdullah, "*Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum*," Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

- Sanjaya, Wina, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,*" Jakarta: Kencana, 2021.
- Setiadi, Ahmad. "*Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi*", Jurnal AMIK BSI Kerawang, I, no. 1, 2019.
- Setiadi, "*Konsep dan Praktek Penulisan Riset,*" Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- Sirate, "*Studi Kualitatif tentang Aktivitas Etnomatematika dalam Kehidupan Masyarakat Tolaki,*" Jurnal Lentera Pendidikan, vol. 14, no. 2, 2019.
- Sudaryono, "*Metodologi Penelitian,*" Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Sudjana, Nana, "*Dasar-dasar Proses Belajar,*" Bandung: Sinar Baru, 2019.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif,*" Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,*" Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhana, Cucu, "*Konsep Strategi Pembelajaran,*" Bandung: Refika Aditama, 2019.
- Tando, Muhammad Ardi, "*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Tradisi Bugis pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri Satu Atap 2 Kolaka Utara,*" Jurnal Santika, vol. 2, no. 1, 2022.
- Tim Penyusun, "*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi,*" Parepare: IAIN PAREPARE, 2020.



Lampiran 1. SK Penetapan Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH  
NOMOR : 3385 TAHUN 2022  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**


---

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| Menimbang     | : | a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022;   |
|               |   | b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.   |
| Mengingat     | : | 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  |
|               |   | 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  |
|               |   | 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;   |
|               |   | 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;  |
|               |   | 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;  |
|               |   | 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;  |
|               |   | 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;  |
|               |   | 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;   |
|               |   | 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;   |
|               |   | 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.   |
| Memperhatikan | : | a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022;                           |
|               |   | b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.          |
| Menetapkan    | : | <b>MEMUTUSKAN</b><br><b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUTE AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;</b>                                |
| Kesatu        | : | Menunjuk saudara; 1. Dr. Buhaerah, M.Pd.<br>2. Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom  |
|               |   | Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :  |
|               |   | Nama : Lenny Agustin  |
|               |   | NIM : 19.1600.039   |
|               |   | Program Studi : Tadris Matematika   |
|               |   | Judul Skripsi : Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika   |
| Kedua         | : | Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi; |
| Ketiga        | : | Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;  |
| Keempat       | : | Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.   |

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 05 September 2022

Dekan,



## Lampiran 2. Pedoman Observasi

Nama Mahasiswa : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika  
Judul : Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua

**PEDOMAN OBSERVASI**

1. Mengamati secara langsung lokasi penelitian (MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua).
2. Mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan guru pelajaran Matematika.
3. Mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan peserta didik MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua untuk mengetahui pengetahuan mereka mengenai etnomatematika bugis.

Setelah mengetahui pedoman observasi dalam penyusunan skripsi mahasiswa sesuai dengan judul tersebut maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 18 Juni 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama

(Dr. Buhaerah, M. Pd)

NIP. 19801 105 200501 1 004

Pembimbing Pendamping

(Herlan Sanjaya, ST. M. Kom)

NIDN. 2007 1286 01

## Lampiran 3. Pedoman Wawancara

Nama Mahasiswa : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika  
Judul : Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsn Wajo Kecamatan Pitumpanua

**PEDOMAN WAWANCARA****Wawancara Untuk Guru**

1. Apa yang dimaksud etnomatematika bugis?
2. Kebudayaan apa saja yang dapat direlasikan dengan matematika?
3. Apa media yang selama ini digunakan untuk memvisualkan etnomatematika bugis?
4. Bagaimana tanggapan Bapak/ Ibu tentang media sosial tiktok?
5. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media sosial tiktok?
6. Menurut Bapak/ Ibu, apakah guru memerlukan media tiktok untuk memvisualkan pelajaran sekolah?
7. Apakah media sosial tiktok dapat menjadi media untuk memvisualkan etnomatematika bugis?
8. Menurut Bapak/ Ibu, apa yang membedakan media tiktok dengan media sosial lainnya?
9. Bagaimana proses visualisasi etnomatematika bugis lewat media sosial tiktok dilakukan?

**Wawancara Untuk Peserta didik**

1. Apa yang anda ketahui tentang etnomatematika bugis?
2. Apa yang anda ketahui tentang tiktok?
3. Seberapa sering anda mengakses media sosial tiktok?

4. Ketika menjelajah di tiktok, konten seperti apa yang anda kunjungi?
5. Menurut anda, apakah media sosial tiktok itu menarik? Tolong jelaskan hal yang menarik tersebut!
6. Menurut anda, apakah pembelajaran sekolah dapat divisualkan lewat media sosial tiktok?
7. Selama mempelajari etnomatematika, media apa yang digunakan oleh guru untuk memvisualkan etnomatematika bugis?

Parepare, 18 Juni 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama



(Dr. Buhaerah, M. Pd)

NIP. 19801 105 200501 1 004

Pembimbing Pendamping



(Herlan Sanjaya, ST. M. Kom)

NIDN. 2007 1286 01



PAREPARE



Lampiran 4. Surat Pengantar Penelitian dari Kampus



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 telp (0421) 21307 Fax.24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

Nomor : B.2210/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2023

31 Mei 2023

Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian

H a l : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Wajo

C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

di,-

Kab. Wajo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Lenny Agustin  
Tempat/Tgl. Lahir : Topitu, 10 Agustus 2000  
NIM : 19.1600.039  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah/ Tadris Matematika  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Bulete, Kel. Bulete, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Wajo dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni Tahun 2023.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*



Dr. Zubah, M.Pd.  
NIP. 19830420 200801 2 010

Tembusan:

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 5. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu pintu (DPM-PTSP)

PTSPWJ IP1028702



**PEMERINTAH KABUPATEN WAJO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jalan Jend. Ahmad Yani Nomor 33, Telp. / Fax. (0485) 323549, Sengkang (90914) Provinsi Sulawesi Selatan  
 Website : [dpmptsp.wajokab.go.id](http://dpmptsp.wajokab.go.id), Email : [dpmptsp.wajokab@gmail.com](mailto:dpmptsp.wajokab@gmail.com)

---

**IZIN PENELITIAN / SURVEY**  
**NOMOR : 2509/IP/DPMTSP/2023**

Membaca : Surat Permohonan **LENNY AGUSTIN** Tanggal **6 Juni 2023** Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survey

Mengingat : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian  
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo  
 4. Peraturan Bupati Wajo Nomor Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan.

Memperlihatkan : 1. Surat dari FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE Nomor : B.2210/In.39/FTAR,01/PP,00.9/05/2023 Tanggal 31 Mei 2023 Penhal PERMOHONAN REKOMENDASI IZIN PENELITIAN  
 2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **02575/IP/TIM-TEKNIS/VI/2023** Tanggal **6 Juni 2023** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Menetapkan : Memberikan **IZIN PENELITIAN / SURVEY** Kepada :

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Nama                     | : <b>LENNY AGUSTIN</b>   |
| Tempat/Tanggal Lahir     | : <b>Wajo, 10 Agustus 2000</b>   |
| Alamat                   | : <b>Bolabakka, Kecamatan Pitumpanua</b>   |
| Perguruan Tinggi/Lembaga | : <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b>  |
| Jenjang Pendidikan       | : <b>S1</b>  |
| Judul Penelitian         | : <b>VISUALISASI BAHAN AJAR ETNOMATEMATIKA BUGIS YANG MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTSN WAJO KECAMATAN PITUMPANUA</b> |
| Lokasi Penelitian        | : <b>MTSN WAJO KECAMATAN PITUMPANUA</b>  |
| Jangka Waktu Penelitian  | : <b>19 Juni 2023 s/d 19 Agustus 2023</b>  |

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah dilizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**  
 Pada Tanggal : **6 Juni 2023**

Dilandatangani secara elektronik oleh  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,**



**H. NARWIS, S.E., M.Si.**  
 Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**  
 NIP : **196507151994031011**

**No. Reg : 3476/IP/DPMTSP/2023**  
 Retribusi : **Rp.0.00**

Lampiran 6. Surat Keterangan selesai Penelitian di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN WAJO**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI WAJO**  
Jl. Poros Makassar Palopo Bolabakka Pitumpanua-90992 Tlp. (0472) 321164

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**Nomor : B-135/Mts.21.24.01/PP.00.5/06/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Wajo Kab. Wajo menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : LENNY AGUSTIN  
Tempat/Tanggal Lahir : Wajo, 10 Agustus 2000  
Alamat : Bolabakka, Kecamatan Pitumpanua  
Perguruan Tinggi/Lembaga : Institut Agama Islam Negeri ParePare  
Jenjang Pendidikan : S1  
Judul Penelitian : Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua

Bahwa yang bersangkutan melakukan Penelitian di MTsN Wajo dari tanggal 19 Juni 2023 s/d 19 Agustus 2023.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wajo, 13 Juni 2023  
Kepala Madrasah,  
  
M. Nurlelah, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19740626 200604 2 035

Lampiran 7. Surat Keterangan Wawancara

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Hj. Sumiati S, S.Ag*  
Jabatan : *Guru*  
Hari/Tanggal : *Senin, 19 Juni 2023*  
Tempat : *Ruang Guru MTsN Wajo Kab. Wajo*

Menerapkan bahwa:


Nama : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Maret 2023

Yang bersangkutan

  
Hj. Sumiati S, S.Ag

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : BESSE RIA FAHIRA  
Jabatan : GURU MATEMATIKA  
Hari/Tanggal : SENIN, 19 JUNI 2023  
Tempat : LAB. VOLTASE

Menerapkan bahwa:


Nama : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Maret 2023

Yang bersangkutan

  
BESSE RIA FAHIRA, S.Pd

## SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Bosse Fauziah S.Pd.*  
Jabatan : *Guru. Matematika.*  
Hari/Tanggal : *19-06-2023.*  
Tempat : *Ruang Kebr 7-D.*

Menerapkan bahwa:

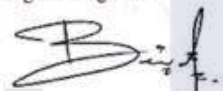
Nama : *Lenny Agustin*  
Nim : *19.1600.039*  
Fakultas : *Tarbiyah*  
Prodi : *Tadris Matematika*

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsn Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Maret 2023

Yang bersangkutan



*Bosse Fauziah S.Pd.*

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Kamil / VII A  
Jabatan : Peserta didik  
Hari/Tanggal : 19 Juni 2023  
Tempat : Taman Baca MTsN Wajo

Menerapkan bahwa:

Nama : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsN Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Juni 2023

Yang bersangkutan



Fauzan Kamil

## SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Pisyab Auwrah Endiyansa  
Jabatan : Peserta didik  
Hari/Tanggal : Senin, 19 Juni 2023  
Tempat : Ruang kelas 8A

Menerapkan bahwa:

Nama : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsn Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Juni 2023

Yang bersangkutan



Muh. Pisyab Auwrah Endiyansa



**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairiyah An Nisfen  
Jabatan : Peserta didik  
Hari/Tanggal : Senin, 19-06-2023  
Tempat : VIII B

Menerapkan bahwa:

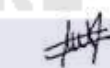
Nama : Lenny Agustin  
Nim : 19.1600.039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Tadris Matematika

Benar telah mengadakan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Visualisasi Bahan Ajar Etnomatematika Bugis Yang Memanfaatkan Media Sosial Tiktok Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MTsn Wajo Kecamatan Pitumpanua".

Demikian keterangan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Wajo, 19 Juni 2023

Yang bersangkutan



Khairiyah An Nisfen

### Lampiran 8. Profil MTsN Pitumpanua Kabupaten Wajo

Profil merupakan suatu identitas yang mencakup informasi-informasi yang valid mengenai lembaga tersebut. Lokasi yang menjadi tempat melaksanakan kegiatan penelitian dalam penelitian ini yaitu MTsN Pitumpanua Kecamatan Wajo.

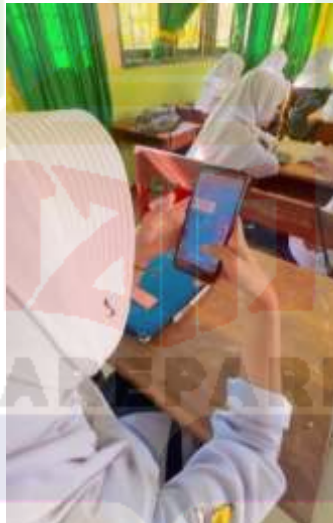
| No. | Identitas Sekolah   |                                |
|-----|---------------------|--------------------------------|
| 1.  | Nama Sekolah        | MTsN Pitumpanua Kecamatan Wajo |
| 2.  | NPSN                | 60727731                       |
| 3.  | Alamat Sekolah      | Jl. Poros Makassar - Palopo    |
| 4.  | Kelurahan           | Bulete                         |
| 5.  | Kecamatan           | Pitumpanua                     |
| 6.  | Kabupaten/Kota      | Wajo                           |
| 7.  | Provinsi            | Sulawesi Selatan               |
| 8.  | Kode Pos            | 90992                          |
| 9.  | Nama Kepala Sekolah | Hj. Nurlelah, S. Ag., M. Pd    |
| 10. | Tahun Didirikan     | 1995                           |
| 11. | Tahun Beroperasi    | 1995                           |
| 12. | Akreditasi Sekolah  | A                              |
| 13. | Jenjang Pendidikan  | SMP                            |
| 14. | Status Sekolah      | Negeri                         |

Lampiran 9. Denah Sekolah MTsN Pitumpanua Kabupaten Wajo



## 10. Dokumentasi





## BIOGRAFI PENULIS



**LENNY AGUSTIN.** Lahir di Topitu, Kabupaten Wajo pada tanggal 10 Agustus 2000. Alamat Jl. Pisang. Bolabakka. Kelurahan Bulete. Kecamatan Pitumpanua. Kabupaten Wajo. Anak pertama dari dua bersaudara. Ayah bernama Jamaluddin dan Ibu bernama Irma Sofyan, S. A. P.

Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2007 mulai masuk Sekolah Dasar di SDN 211 Bulete dan selesai pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2013 masuk Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Pitumpanua dan selesai pada tahun 2016, selanjutnya pada tahun 2016 melanjutkan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 6 Wajo dan selesai pada tahun 2019. Kemudian melanjutkan pendidikan SI di IAIN Parepare pada tahun 2019 dengan mengambil Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah hingga sekarang.

Saat ini, penulis juga di sibukkan dengan pekerjaan yang memanfaatkan media sosial dengan menjadi konten kreator. Baik itu dari aplikasi Youtube maupun Tiktok. Untuk Youtube sekarang sudah mencapai 40 ribu pengikut, sedangkan Tiktok sudah mencapai 600 ribu pengikut. Alhasil, penulis mengangkat judul mengenai media sosial.

Penulis akan menyelesaikan skripsi dengan judul, *Visualisasi Etnomatematika Bugis Memanfaatkan Media Tiktok dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di MTsN Wajo.*