

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA PERMAINAN KARTU UMBUL TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS I DI SD IT GENERASI MUSLIM CENDEKIA

Nisaunnasithah¹, Muhammad Turmuzi², Iva Nurmawanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

¹nisaunnasthah2001@gmail.com, ²mturmuzi@unram.ac.id,

³ivanurmawanti@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of ethnomathematics-based learning of umbul card games on the numeracy skills of grade I students at SD IT Generasi Muslim Cendekia. This research is a quantitative approach that seeks the influence between variable x (learning based on ethnomathematics of umbul card games) on variable y (counting ability). The research method used is experimental research type Quasi Experiment type Nonequivalent Group Design. The subjects in this study were grade I students at SD IT Generasi Muslim Cendekia as an experimental class with 28 students and grade I at SD IT Geneasi Muslim Cendekia as a control class with 28 students. The data collection techniques in this study were observation and tests. While the research instruments used were observation sheets of learning implementation and fill-in questions. The data analysis technique begins with the analysis prerequisite test, namely the normality test with Kolmogrov-Smirnov with a significance level of 5% (0.05). Furthermore, the data homogeneity test using the Levene test and continued with the data hypothesis test using the independent sample t test. Based on the calculation of hypothesis testing, the significance value (2-tailed) is $0.004 < 0.05$, then H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is an effect of ethnomathematics-based learning of umbul card games on the counting ability of grade I students at SD IT Generasi Muslim Cendekia.

Keywords: ethnomathematics-based learning, umbul card game, counting ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang mencari pengaruh antara variabel x (pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul) terhadap variabel y (kemampuan berhitung). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen jenis Quasi Eksperimen tipe *Nonequivalent Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 dan kelas I di SD IT Geneasi Muslim Cendekia sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan soal isian. Teknik analisis data diawali dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan *Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Selanjutnya uji homogenitas data dengan menggunakan uji *Levene test*

dan dilanjutkan dengan uji hipotesis data dengan menggunakan uji independent sample t tes. Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia.

Kata Kunci : pembelajaran berbasis etnomatematika, permainan kartu umbul, kemampuan berhitung

A. Pendahuluan

Indonesia terdiri dari ratusan pulau yang dimana setiap pulau mempunyai budaya yang berbeda-beda. Salah satu inovasi yang dilakukan supaya budaya di Indonesia tidak hilang oleh globalisasi adalah dengan melakukan pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya, karena belajar merupakan salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai budaya (Choirudin, 2020). Teknologi berkembang dengan cepat pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0 diberbagai sektor dalam kehidupan karena teknologi dapat memudahkan pekerjaan manusia.

Teknologi dalam dunia pendidikan berperan penting untuk memberikan pembelajaran yang menarik dengan jangkauan lebih nyata dan luas. Namun dampak lain dari perkembangan teknologi adalah hilangnya nilai-nilai budaya lokal yang bersifat tradisional. Hal tersebut

terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin cepat sehingga berkurangnya penerapan budaya lokal terutama dalam bentuk permainan tradisional. Padahal pengetahuan tentang nilai-nilai budaya lokal sangat penting bagi para siswa agar dapat menjadi generasi yang mampu melestarikan serta menjaga budaya sebagai pondasi dari karakter bangsa. Implementasi budaya juga dapat memungkinkan tertanamnya konsep matematika dan semua orang juga dapat mengembangkannya dengan cara khusus dalam melaksanakan kegiatan matematika yang disebut dengan etnomatematika (Darmawan, Sariyasa, & Gunamantha, 2021).

Etnomatematika merupakan suatu kajian matematika yang meliputi kajian dari kebudayaan (aktivitas, ide, atau benda budaya) yang menjadi ciri khusus dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Kajian tersebut dilakukan oleh orang yang

mempunyai keahlian atau pengetahuan di bidang matematika (Fitriza, 2018). Menurut Rachmawati (dalam Aprilia, Trapsilasiwi, & Setiawan, 2019) etnomatematika merupakan suatu cara yang digunakan oleh kelompok masyarakat dalam melaksanakan aktivitas seperti mengurutkan, mengelompokkan, mengukur, berhitung dan kegiatan yang matematis. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa etnomatematika adalah suatu cara yang digunakan oleh masyarakat tertentu untuk melaksanakan aktivitas budaya. Salah satu aktivitas budaya yang biasa dilakukan adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan pada zaman dahulu yang mempunyai makna tertentu pada masing-masing daerah. Keberadaan permainan tradisional sangat beragam yang memiliki manfaat dan nilai berdasarkan pada karakter dari permainan tersebut. Contoh pada permainan sepiring dua piring mampu meningkatkan perkembangan sosial, melalui permainan engklek mampu mengembangkan psikomotorik siswa dan pada permainan kartu umbul mampu mengembangkan kemampuan kognitif pada siswa

(Meiliawati, Nurholisah, & Wibowo, 2022).

Permainan kartu umbul merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu salah satunya di Lombok Tengah. Permainan kartu umbul ini adalah permainan yang memakai benda konkrit dengan bentuk kartu yang di dalamnya terdapat angka-angka secara acak yang dilengkapi dengan gambar yang beraneka ragam, mulai dari gambar bunga, sayuran, buah, tokoh kartun, tokoh artis dan lainnya (Meiliawati dkk., 2022). Permainan kartu umbul dapat digunakan dalam pembelajaran matematika tentang berhitung yaitu penjumlahan, pengurangan.

Kemampuan berhitung pada siswa kelas rendah dibutuhkan untuk merangsang kemampuan berpikir serta mempersiapkan siswa untuk belajar matematika (Nursyamsiah, 2019). Kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan siswa kelas rendah yang diharapkan dapat berkembang sesuai tahap perkembangannya. Berhitung pada siswa kelas rendah adalah dasar dari pembelajaran matematika.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD

IT Generasi Muslim Cendekia pada tanggal 31 Juli 2023 ditemukan permasalahan pada kemampuan berhitung siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika, berdasarkan hasil observasi tersebut diketahui bahwa sekitar 53% siswa mengalami kesulitan dalam berhitung, terutama penjumlahan dan pengurangan. Cara guru dalam mengajar mata pelajaran matematika adalah dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan pemberian tugas yang membuat sebagian dari siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan asyik dengan kesibukannya sendiri. Ketika peneliti bertanya terkait pembelajaran berbasis etnomatematika guru mengaku belum pernah mendengar tentang hal tersebut sehingga belum menerapkan etnomatematika dalam mengajar. Oleh sebab itu, pembelajaran etnomatematika dapat menjadi salah satu alternatif solusi di SD IT Generasi Muslim Cendekia untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu solusi terhadap masalah tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran etnomatematika. Hal ini didukung

oleh penelitian yang dilakukan oleh Rafiah, Agustina dan Kasmilawati (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya pada siswa. Selain itu hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional mendapatkan respon yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Turmuzi (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dan Lu'luilmaknun (2019) menyatakan bahwa etnomatematika permainan *dengkaq* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, tetapi dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dalam permainan tersebut terdapat unsur matematika seperti konsep kesebangunan, jaring-jaring kubus, konsep geometri bidang pada arena permainan dan konsep logika matematika pada aturan permainan.

Berdasarkan penelitian diatas, belum ada yang mengaitkan pembelajaran berbasis etnomatematika budaya Sasak secara khusus dengan permainan kartu umbul. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu..peneliti dengan ini mengambil judul penelitian yaitu “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Permainan Kartu Umbul Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I SD IT Generasi Muslim Cendekia”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Quasi Eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang dipakai untuk mengetahui pengaruh variabel perlakuan/*treatment* (independen) terhadap variabel hasil (dependen) di dalam suatu situasi yang terkendalikan (Sugiono, 2022). Penelitian eksperimen biasanya digunakan jika peneliti ingin mengetahui atau menguji pengaruh sebab dan akibat dari variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen). Sementara itu, desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen tipe *nonequivalent control group design*, yang dimana

terdapat kelompok yang diambil dari populasi yang kemudian diberlakukan *pretest* setelah itu diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian diberlakukan *posttest* untuk mengukur pengaruh *treatment* pada kelompok tersebut. Instrumen yang diberikan antara *pretest* dan *posttest* sama, perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil dari *treatment* yang telah diberlakukan.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas I A (kelas eksperimen) dan kelas I B (kelas kontrol). Kelas eksperimen akan menggunakan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul kepada kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan kepada kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non tes (lembar observasi pelaksanaan pembelajaran). Tes. tes yang diberikan adalah materi penjumlahan dan pengurangan dua bilangan cacah sampai 20 yang terdiri dari 10 soal isian. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan *effect size* untuk mengetahui besarnya dampak pembelajaran berbasis etnomatematika permainan

kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kemampuan berhitung pada penelitian ini meliputi hasil *pretest* dan *posttest* yang diuji menggunakan normalitas, homogenitas, hipotesis, dan *effect size*.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berhitung Siswa

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test (eksperimen)	28	43	87	59.57	11.893
post-test (eksperimen)	28	70	97	81.43	6.574
pre-test (kontrol)	28	43	80	62.79	10.440
post-test (kontrol)	28	50	93	75.14	8.831
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pada *pretest* kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang adalah 59,57 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 43. Sedangkan nilai rata-rata pada *pretest* kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang adalah 62,79 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 43. Nilai rata-rata pada *posttest* kelas eksperimen adalah 81,43 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 70. Sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* kelas kontrol adalah 75,14

dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 50.

Setelah data hasil kemampuan berhitung *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh, selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan program SPSS dengan menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* yaitu apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji *Kolmogrov-Smirnov pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post_Test

	kelas	Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	c	df	Sig.
kemampuan berhitung siswa	pre-test (eksperimen)	.147	28	.127	.944	28	.137
	post-test (eksperimen)	.157	28	.073	.950	28	.196
	pre-test (kontrol)	.122	28	.200*	.956	28	.278
	post-test (kontrol)	.119	28	.200*	.967	28	.496

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh hasil pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* kelas *pretest* eksperimen, *posttest* eksperimen, *pretest* kontrol, dan *posttest* kontrol yaitu 0,127, 0,073, 0,200, 0,200 artinya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Data yang diuji homogenitasnya adalah data *post-test* kemampuan berhitung siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen. Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kemampuan berhitung siswa	Based on Mean	1.155	1	54	.287
	Based on Median	1.370	1	54	.247
	Based on Median and with adjusted df	1.370	1	50.574	.247
	Based on trimmed mean	1.244	1	54	.270

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pada tabel *test of homogeneity of variance*, pada kolom *based on mean* diperoleh nilai signifikansi 0,287 lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen (sama).

Setelah data homegen selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan

program *software* SPSS dengan teknik *independent sample t-test*. Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rerata antara kelompok sampel yang tidak berhubungan. Uji *independent sample t-test* dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia?”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji *independent sample t-test* dilakukan pada data *posttest* kelas eksperimen (pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SD IT Generasi Muslim Cendekia.

H_a: Ada pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SD IT Generasi Muslim Cendekia.

Dengan demikian, hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan berhitung siswa	Equal variances assumed	1.409	.240	3.021	54	.004	6.286	2.080	2.115	10.457
	Equal variances not assumed			3.021	49.895	.004	6.286	2.080	2.107	10.465

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rerata yang signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa antara pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul dengan pembelajaran konvensional.

Setelah menguji hipotesis maka dilanjutkan dengan melakukan uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia. Hasilnya dapat diketahui dengan melakukan

perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut nilai *d* (*effect size*) sebesar 0,83 maka dapat dinyatakan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia besar.

Nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 59,57 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,79. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 81,43 dan pada kelas kontrol sebesar 75.14. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil pada kemampuan berhitung siswa. hasil tersebut juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. penelitian yang dilaksanakan oleh Zuhri (2020) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan etnomatematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I MI Al-Hikmah

Tembalang. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 74,21 kemudian mengalami peningkatan ketika *posttest* menjadi 95,07. Sedangkan nilai rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 75,36 mengalami peningkata ketika *posttest* menjadi 89,21.

Hasil uji normalitas yang terdapat pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal yang dibuktikan dari hasil signifikansi *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai sig. > 0,05. Hasil uji homogenitas dinyatakan homogen yang dibuktikan dari hasil perhitungan data pada nilai *posttest* pada kedua kelas yang menunjukkan bahwa nilai sig. 0,287 lebih besar dari 0,05. Kemudian hasil uji hipotesis memperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rerata yang signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa antara pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan hasil *effect size* untuk kedua kelas adalah 0,83. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis

etnomatematika permainan kartu umbul mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia. Hasil ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Turmuzi (2022) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *sample t-test* nilai sig (2 tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan rerata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis etnomatematika.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul dalam proses pembelajaran lebih baik dari pada menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu

umbul memberikan pemahaman kepada siswa dalam melatih kemampuan berhitung siswa. Penggunaan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Permainan kartu umbul yang berisikan beraneka ragam gambar makanan tradisional, permainan tradisional dan tradisi yang berada di Lombok mengakibatkan visualisasinya sangat menarik. Hal tersebut dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 sehingga siswa menjadi semangat dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rafiah, Agustina dan Kasmilawati (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya pada siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia . Hal tersebut dapat dilihat dari hasil hipotesis, dimana diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka ada perbedaan kemampuan berhitung siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika permainan kartu umbul terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD IT Generasi Muslim Cendekia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S. (2023). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui penggunaan media kantong bilangan siswa kelas IA MI Jam'iyatul Khair (skripsi, UIN Syarif Hidayatullah). Diambil dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73276>
- Astuti, A., W., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 40-42. doi: [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).10854](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).10854)
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019). Etnomatematika pada permainan dengklag sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408-409. doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Heriawati, E. (2023). Permainan kartu umbul dalam meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan suku bangsa dan budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V SD Negeri I Cibabat Mandiri 1 Kota Cimahi. *Jurnal Of Elementary Education*, 6(2), 260-261. doi: <https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.17201>
- Husna, N. (2022). *Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dengan permainan engklek terhadap pemahaman matematis siswa pada materi geometri bangun datar segiempat* (skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram). Diambil dari https://etheses.uinmataram.ac.id/3476/1/Nadia%20Husna_180103005
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh. (2019). Peningkatan kemampuan berhitung 1-2-melalui penggunaan media corong berhitung pada siswa kelompok B1 taman kanak-kanak muslimat Wonocolo Surabaya. *Journal Of Early Childhood Education And Development*, 1(1), 2-4. doi: 10.15642/jeced.v1i1.500
- Lestari, S. (2019). *Pengembangan modul pembelajaran berbasis etnomatematika dalam tradisi Luwu* (skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo). Diambil dari <https://repository.iainpalopo.ac.id/950/1/Sri%20Lestari>
- Mahmudah, D. (2022). *Analisis pembelajaran berbasis etnomatematika materi operasi hitung pecahan di kelas V SD Negeri Kangkung 2 Mranggen Demak* (skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). Diambil dari <https://repository.unissula.ac.id/27160/>
- Nursinta. (2022). *Pengembangan modul berbasis etnomatematika budaya Mbojo untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar pada materi bangun runag* (skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram). Diambil dari https://repository.ummat.ac.id/5630/1/COVER-BAB%20III_NURSINTA_NIM%2

[0118180039 PGSD PERPUST
AKAAN.](#)

- Pratiwi, K., R., Nurmaina, M., & Aridho, F., F. (2022). Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Imliah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(1), 99-105. doi: <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3810>
- Rafiah, H., Agustina, R. L., Arifin, J., & kasmilawati, I. (2023). Pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 14(2), 103-105. Diambil dari <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Rahman, M. (2022). *Pengembangan modul pembelajaran berbasis etnomatematika dalam tradisi Madura materi perbandingan kelas VII* (skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). Diambil dari https://digilib.uinkhas.ac.id/13812/1/Miftahor%20Rahman_T20187027
- Rahmayani, I. (2022). *Implementasi etnomatematika berbasis budaya lokal dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar* (skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram). Diambil dari <https://etheses.uinmataram.ac.id/3061/1/lsna%20Rahmayani%20180103040>
- Salsabila, A. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan perkalian dengan menggunakan media stick pouch pada siswa kelas II MI Hidayatut Tholibin Jakarta Selatan* (skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Diambil dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72526/1/11190183000090_AFIFAH%20SALSABILA.
- Supahmi, N. P. (2020). *Etnomatematika permainan tradisional di kampoeng Batara Papring Kalipuro Banyuwangi* (skripsi, Universitas PGRI Banyuwangi). Diambil dari <https://repository.unibabwi.ac.id/id.eprint/546/>
- Surat, I. M. (2018). Peranan model pembelajaran berbasis etnomatematika sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi matematika. *Jurnal Emasains*, VII(2), 146-148. doi: 10.528/zenodo.2548083
- Turmuzi, M. (2022). Meta analisis: pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1525-1534. doi: 10.22460/jpmi.v5i5.1525-1534
- Yurda. (2019). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B di TK Dharmawanita Pasar Usang. *jurnal On Teacher Education*, 1(1), 80-82. Diambil dari <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/509>