

PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS III SEKOLAH DASAR

Rona Anggraini¹, Muhammad Fendrik², Jesi Alexander Alim³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau

¹rona.anggraini4741@student.unri.ac.id , ²Muhammad.fendrik@lecturer.unri.ac.id
, ³jesi.alexander@leturer.unri.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to develop a product in the form of an ethnomathematics-based comic as a learning medium for the material of flat shapes in grade III of elementary school which will be feasible and practical to be used in the learning process. The method used in this study is the development method or research & development (R & D). The model used in this development research is 4D which consists of four stages, namely Define, Design, Development, Dissimination. The subjects of the research trial were grade III students of SD Negeri 010 Talontam Benai. The instruments used were expert validation sheets, practicality questionnaires of student and teacher responses. The results of this study, the assessment of product feasibility by validators of material experts, media experts, and language experts with an overall average percentage of 91.85% with a very valid category. And the practicality test conducted by the teacher obtained an overall average percentage of 92.38% with a very practical category. And the one to one trial obtained an average of 93% with a very practical category, and the limited test conducted obtained an average of 92.18% with a very practical category. Thus, ethnomathematics-based comics are feasible and practical to use.

Keyword: Comics, Ethnomathematics, Learning Media, Elementary School Plane Shapes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research & development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu Define, Design, Development, Dessimination. Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 010 Talontam Benai. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli, angket praktikalitas respon siswa dan guru. Hasil dari penelitian ini, penilaian kelayakan produk oleh validato ahli materi, ahli media, ahli bahasa dengan presentase rata-rata keseluruhan 91,85% dengan kategori sangat valid. Dan uji praktikalitas yang

dilakukan oleh guru memperoleh presentase rata-rata keseluruhan 92,38% dengan kategori sangat praktis. Dan uji coba one to one memperoleh rata-rata 93% dengan kategori sangat praktis, serta uji terbatas yang dilakukan memperoleh rata-rata 92,18% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, komik berbasis etnomatematika layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Komik, Etnomatematika, Media Pembelajaran, Bangun Datar Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Jenjang pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Kurangnya variasi media pembelajaran serta metode penyampaian yang masih berpusat pada buku teks menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi peneliti di SD Negeri 010 Talontam yang menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam menggunakan media konkret, sementara siswa cenderung menganggap matematika sebagai

pelajaran yang sulit dan tidak menarik.

Sebagai solusi, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman nyata siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah etnomatematika, yaitu penerapan konsep matematika yang dikaitkan dengan budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Melalui etnomatematika, siswa dapat memahami bahwa matematika bukan sekadar hitungan abstrak, tetapi juga bagian dari kehidupan sehari-hari dan warisan budaya mereka. Penerapan etnomatematika dalam media pembelajaran diyakini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan, serta menanamkan apresiasi terhadap budaya lokal. Menurut Masamah, (2019) pendekatan etnomatematika memungkinkan siswa memahami

konsep matematika melalui konteks budaya lokal yang mereka kenal sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alim et al., (2021) bahwa pembelajaran yang mengaitkan konteks budaya dan pengalaman nyata dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterkaitan antara matematika dan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar adalah komik edukatif. Komik memiliki karakteristik visual yang menarik, menggabungkan ilustrasi dengan narasi sederhana sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Menurut Putro & Setyadi, (2022) penggunaan komik dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep karena menyajikan materi melalui alur cerita dan gambar yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam komik, pembelajaran matematika dapat dikemas lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Venty (2023) menegaskan bahwa media visual seperti komik dapat membantu siswa memahami konsep-

konsep abstrak melalui representasi gambar yang konkret dan menarik.

Dalam penelitian ini, unsur budaya yang diangkat berasal dari Museum Sang Nila Utama di Pekanbaru, yang menyimpan berbagai benda budaya seperti motif tenun, ukiran, dan bentuk arsitektur yang memiliki keterkaitan dengan konsep bangun datar. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik berbasis etnomatematika yang memadukan antara konsep matematika dan unsur budaya lokal sehingga dapat membantu siswa memahami materi bangun datar secara lebih menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Manfaat dari penelitian ini meliputi: (1) bagi siswa, membantu memahami konsep bangun datar dengan cara yang menarik dan bermakna; (2) bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan

inovatif; serta (3) bagi sekolah dan peneliti lain, menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Arsyad, (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, pengembangan komik berbasis etnomatematika ini diharapkan mampu menjadi inovasi media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga berperan dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal di lingkungan pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2019). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menghasilkan dan mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik berbasis

etnomatematika yang layak serta praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 11 siswa kelas III SD Negeri 010 Talontam Benai yang meliputi tiga siswa pada tahap uji one to one dan delapan siswa pada tahap uji coba terbatas, serta dua orang guru kelas III yang berperan sebagai responden untuk menilai kepraktisan media. Jenis data yang digunakan meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli terhadap aspek materi, media, dan bahasa, serta dari hasil angket praktikalitas guru dan siswa. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan hasil wawancara dengan guru serta siswa setelah pelaksanaan uji coba produk.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, angket praktikalitas, dan pedoman wawancara. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik berdasarkan tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa. Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan

komik dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, pedoman wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam respon guru dan siswa terhadap penggunaan komik berbasis etnomatematika pada pembelajaran bangun datar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh menggunakan rumus:

Tingkat Kepraktisan

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam lima kriteria.

Tabel I Tingkat Kriteria

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif dari komentar dan saran validator, guru, serta siswa dianalisis secara deskriptif untuk memberikan masukan terhadap perbaikan dan penyempurnaan komik berbasis etnomatematika yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar. Komik ini mengintegrasikan konsep matematika dengan unsur budaya lokal yang diambil dari Museum Sang Nila Utama di Pekanbaru, seperti bentuk motif dan arsitektur yang merepresentasikan bangun datar. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk dilakukannya uji validasi oleh ahli dan uji praktikaslitas oleh guru dan siswa.

1.) Define (pendefenisian)

Pada define dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kebutuhan, kurikulum, materi, dan karakteristik siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di SD Negeri 010 Talontam masih berfokus pada buku teks tanpa media pendukung yang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami konsep bangun datar. Selain itu, belum ada media yang mengaitkan pembelajaran dengan budaya lokal. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media komik

berbasis etnomatematika agar pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap berpikir konkret.

2.) Design (perancangan)

Pada Tahap *Design* (perancangan) dilakukan untuk merancang komik berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran matematika kelas III SD. Peneliti mengumpulkan informasi budaya lokal melalui observasi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru sebagai referensi dalam penyusunan cerita, tokoh, dan tampilan visual komik. Judul yang dikembangkan adalah “Misteri Bangun Datar di Museum Sang Nila Utama”, dengan alur yang memadukan unsur budaya dan konsep matematika. Selain merancang produk, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa, serta angket praktikalitas untuk guru dan siswa sebagai dasar uji coba produk. Desain komik dibuat menggunakan aplikasi CorelDRAW, Photoshop, dan Adobe Illustrator, menghasilkan komik edukatif yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

3.) Development

Pada tahap development (pengembangan) kegiatan yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas. Pada tahap ini, komik berbasis etnomatematika yang telah selesai diproduksi akan di cetak dan dinilai oleh validator ahli (materi, media, bahasa) dengan menggunakan lembar instrument validasi, lalu di uji cobakan ke sekolah yaitu dengan memberikan angket respon guru dan siswa. Tujuan melakukan uji validasi dan uji praktikalitas adalah untuk menghasilkan komik berbasis etnomatematika yang layak dan praktis digunakan.

a.) Uji Validitas

Setelah produk komik berbasis etnomatematika selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa. Proses validasi ini melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap validator menilai aspek yang sesuai dengan keahliannya menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan peneliti. Hasil penilaian dari ketiga validator terhadap komik berbasis

etnomatematika dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Ahli

Validasi	Validasi Materi	Validasi Media	Validasi Bahasa
	87,5%	95%	92,85%
Rata-rata Keseluruhan	91,85%		
Kategori	Sangat Valid		

Berdasarkan hasil uji validasi yang disajikan pada tabel, diperoleh bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 87,5%, aspek media sebesar 95%, dan aspek bahasa sebesar 92,85%. Nilai rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah 91,85% dengan kategori “sangat valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa komik berbasis etnomatematika yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi materi, tampilan media, maupun penggunaan bahasa. Dengan demikian, produk ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika setelah dilakukan beberapa perbaikan kecil sesuai saran dari para validator.

b) Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan produk komik berbasis

etnomatematika sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar. Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan lembar angket respon yang diisi oleh guru dan siswa SD Negeri 010 Talontam.

Pelaksanaan uji praktikalitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba *one to one* dan uji coba terbatas. Uji coba *one to one* melibatkan tiga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk menilai tampilan serta kemudahan penggunaan komik secara individu. Setelah itu, dilakukan uji coba terbatas kepada delapan siswa dan dua orang guru kelas untuk menilai kepraktisan komik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun hasil lembar angket uji coba *one to one* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Angket Uji One to One

Aspek	Persentase skor	Kategori
Penggunaan Media	89,5 %	Sangat praktis
Motivasi/Minat Belajar	89,5%	Sangat praktis
Tampilan Komik	100 %	Sangat praktis
Rata-rata	93%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas one-to-one yang disajikan pada tabel,

diperoleh bahwa aspek penggunaan media dan motivasi/minat belajar masing-masing memperoleh skor 89,5%, sedangkan aspek tampilan komik memperoleh skor 100%. Rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap uji coba individu (one-to-one), komik berbasis etnomatematika dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan demikian, produk telah memenuhi kriteria kepraktisan awal dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas untuk melihat penerapannya dalam kelompok yang lebih besar.

Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas, yang dilakukan setelah uji *one to one*. Uji coba ini melibatkan 8 orang siswa kelas III SD Negeri 010 Talontam, Kecamatan Benai, Kabupaten Kuantan Singingi, dan dilaksanakan pada 22 Juli 2025 di dalam kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan komik berbasis etnomatematika berdasarkan kemudahan penggunaan, tampilan, serta ketertarikan siswa terhadap isi cerita, ilustrasi, dan bahasa yang digunakan.

Pelaksanaan uji coba diawali dengan pembagian komik kepada setiap siswa, disertai penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan. Selama proses membaca, siswa tampak antusias dan fokus mengikuti alur cerita. Setelah membaca, siswa diberikan beberapa pertanyaan terkait isi komik dan materi bangun datar, serta diminta mengisi angket respon siswa untuk menilai kepraktisan media. Hasil angket uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 hasil AngketUji Coba Terbatas

Aspek	Persentase skor	Kategori
Penggunaan Media	92,18%	Sangat praktis
Motivasi/Minat Belajar	89,06%	Sangat praktis
Tampilan Komik	95,31 %	Sangat praktis
Rata-rata	92,18%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata skor 92,18% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa komik berbasis etnomatematika mudah digunakan, menarik bagi siswa, dan membantu memahami konsep bangun datar secara kontekstual. Respon siswa melalui wawancara juga menunjukkan antusiasme tinggi mereka merasa senang belajar

melalui komik dan lebih mudah mengenali bentuk bangun datar yang dikaitkan dengan budaya lokal. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tahap terakhir dalam uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan dua orang guru kelas III SD Negeri 010 Talontam sebagai responden. Uji ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari pihak pendidik mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatan komik berbasis etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Adapun hasil uji praktikalitas oleh guru dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Praktikalitas Guru

Aspek	Persentase skor	Kategori
Materi	81,33%	Sangat praktis
Media	100%	
Kemudahan Penggunaan	95,83%	
Rata-rata Keseluruhan	92,38%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh rata-rata skor 92,38% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai komik berbasis etnomatematika

mudah digunakan dalam kegiatan belajar, menarik bagi siswa, serta mendukung pemahaman konsep bangun datar secara kontekstual. Guru juga memberikan tanggapan positif bahwa media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan, karena mengaitkan materi matematika dengan unsur budaya lokal. Dengan demikian, komik berbasis etnomatematika dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4.) Disseminate (penyebaran)

Tahap terakhir pengembangan adalah penyebarluasan (*disseminate*). Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa serta memperoleh respon positif dari guru dan siswa, produk komik berbasis etnomatematika kemudian disebar. Kegiatan ini dilakukan pada hari yang sama dengan pelaksanaan uji coba terbatas, di mana peneliti menyerahkan langsung komik kepada guru kelas III dan Kepala Sekolah SD Negeri 010 Talontam, Benai. Penyerahan tersebut merupakan bentuk penyebaran hasil pengembangan produk sekaligus

langkah awal agar media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan komik berbasis etnomatematika sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*).

Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata skor 91,85%. Uji praktikalitas yang melibatkan guru dan siswa juga menunjukkan hasil sangat praktis dengan rata-rata skor di atas 92%.

Dengan demikian, komik berbasis etnomatematika ini dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep bangun datar secara konkret dan menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai

budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru dapat memanfaatkan komik berbasis etnomatematika sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). *Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar*. Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial, 9(2), 149–166.
- Alfiyyah, F., & Sukmawati, A. (2024). *Koma (Komik Matematika) sebagai media pembelajaran pada materi SPLDV*. Jurnal Pendidikan Matematika, 4, 36–46.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Bahosin Sihombing, Z., Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). *Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam*. Journal of Islamic Education El Madani, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jjee.v4i1.135>

- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Dina, P. A. (2023). *Pengembangan media komik berbasis etnomatematika pada materi kesetaraan nilai mata uang untuk siswa kelas II sekolah dasar*. Universitas Riau.
- Fendrik, M., Marsigit, & Wangid, M. N. (2020). *Analysis of Riau traditional game-based ethnomathematics in developing mathematical connection skills of elementary school students*. Elementary Education Online, 19(3), 1605–1618.
<https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.734497>
- Hasmiati, H., Fawzani, N., & Muhlis, W. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 158–170.
<https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41555>
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). *Pengembangan media pembelajaran komik*. Jurnal Literasi Bunda, 1(1), 39–48.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). *Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 9(1), 103–116.
- <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Masamah, U. (2019). *Pengembangan pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika berbasis budaya lokal Kudus*. Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2).
<https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4882>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili*. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3(1), 8–15.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Safika, N., & Sukmawarti. (2023). *Pengembangan media komik berbasis etnomatematika pada materi geometri di kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian, 4(6), 1115–1122. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/2873/2287>
- Hasmiati, H., Fawzani, N., & Muhlis, W. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 158–170.
<https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41555>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya*

- media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.* Journal on Education, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan komik petualangan Zahlen sebagai media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 11(1), 131–142.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.693>
- Alim, J. A., Hermita, N., Alim, M. L., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Developing a math textbook using realistic mathematics education approach to increase elementary students' learning motivation. Jurnal Prima Edukasia, 9(2), 193–201.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.39393>
- Venty, V. (2023). Penggunaan media visual untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM), 1(2), 52–59.
<https://doi.org/10.56854/jipm.v1i2.298>