

IMPLEMENTASI KARTU MANTRA (MAKANAN TRADISIONAL) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA

Jeanne Ullendara Gerischariti¹, Wahyudi²

^{1,2} Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

1992024207@student.uksw.edu, yudhi@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of MANTRA (Traditional Food) cards as a learning medium in elementary schools to improve the quality of lessons, particularly on the concept of geometric shapes. MANTRA cards are flashcards that display various shapes and explanations of traditional foods. This study used a qualitative, descriptive approach, with literature review and reflection on field practice. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation, with classroom teachers and students as key informants. The results indicate that this media is effective in improving students' understanding of geometric shapes through an ethnomathematics approach, and is able to increase motivation, creativity, and cultural pride. This media facilitates visual, interactive, and meaningful learning by connecting abstract mathematical concepts with familiar cultural objects. Reflections on field practice show that students are more enthusiastic and actively involved in identifying geometric shapes in various traditional foods. The main obstacle lies in the limited collection of traditional foods that students are familiar with across regions. Therefore, MANTRA cards are recommended as an innovative learning medium that integrates mathematics education and local cultural recognition to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: MANTRA Cards, Mathematics Learning, Traditional Food

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan kartu MANTRA (Makanan Tradisional) sebagai media pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan mutu pelajaran khususnya pada konsep bangun datar. Kartu MANTRA merupakan *flashcard* yang menampilkan berbagai bentuk dan penjelasan mengenai makanan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dengan studi kepustakaan dan refleksi praktik lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, dengan guru kelas dan siswa sebagai informan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar melalui pendekatan etnomatematika, serta mampu meningkatkan motivasi, kreativitas dan kebanggaan budaya. Media ini memfasilitasi pembelajaran visual, interaktif, dan bermakna karena menghubungkan konsep abstrak matematika dengan objek budaya yang familiar. Refleksi praktik lapangan menunjukkan siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengidentifikasi bentuk bangun datar pada berbagai makanan tradisional. Kendala utama terletak pada keterbatasan koleksi makanan tradisional yang dikenali siswa secara lintas daerah. Dengan demikian, Kartu MANTRA direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang

mengintegrasikan pendidikan matematika dan pengenalan budaya lokal untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kartu MANTRA, Pembelajaran Matematika, Makanan Tradisional

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, namun esensi dari media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Media pembelajaran berperan penting tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Sarkanik, 2025). Dalam konteks sekolah dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan objek nyata atau visualisasi yang jelas untuk memahami konsep-konsep abstrak, termasuk dalam mata pelajaran Matematika (Nabila, 2021). Bangun datar merupakan salah satu materi fundamental di Sekolah Dasar. Namun, seringkali siswa kesulitan memahami konsep ini karena penyajiannya yang masih bersifat abstrak dan kurang terhubung dengan dunia nyata siswa (Wulandari et al,

2024). Menurut Aslan (2025), media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik, terutama untuk materi yang abstrak dan sulit dipahami. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media yang mampu menjembatani konsep abstrak geometri dengan realitas yang dekat dengan keseharian siswa.

Media *flash card* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tsalsabila et al (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 49% pada pra-siklus menjadi 89% pada siklus kedua (Tsalsabila et al, 2024). Rizky dan Wijayanti (2025) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penggunaan flashcard berbanding lurus dengan ketuntasan hasil belajar siswa, dengan peningkatan yang konsisten

dari siklus I hingga siklus III. Rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 78,29%, meningkat menjadi 95,65% pada siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Temuan ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa media flashcard efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa secara bertahap dan berkelanjutan. Namun, kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan konsep *flash card* dengan pendekatan etnomatematika. Etnomatematika adalah pendekatan yang mempelajari hubungan antara matematika dan budaya (Albanese & Perales, 2015; Dian, M. 2021). Pendekatan ini sangat relevan dengan kekayaan kuliner Nusantara. Cantika et al (2025) mengembangkan flashcard matematika berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda dan mendapatkan respon positif 100% dari siswa, yang merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, eksplorasi lain pada makanan tradisional Banyumas menemukan konsep bangun datar seperti persegi dan lingkaran, serta bangun ruang seperti tabung dan setengah bola, pada bentuk makanan, alat masak,

dan kemasannya (Wulandari et al, 2024).

Berdasarkan landasan tersebut, peneliti mengembangkan Kartu MANTRA (Makanan Tradisional). Kartu ini dirancang sebagai flashcard dengan dua sisi: sisi depan menampilkan ilustrasi atau foto makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia beserta nama makanannya, sedangkan pada sisi belakang berisi informasi tentang asal-usul makanan tersebut dan deskripsi rasa. Dalam proses pembelajaran bangun datar, siswa tidak hanya menghafal nama dan rumus, tetapi juga diajak untuk mengamati, mengklasifikasi, dan mendeskripsikan bentuk bangun datar dari makanan yang tergambar di kartu (contoh: getuk berbentuk persegi, nagasari berbentuk persegi panjang, kue lumpur berbentuk lingkaran, atau kue lupis yang berbentuk segitiga). Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara teoretis dan praktis bagaimana pemanfaatan Kartu MANTRA yang mengintegrasikan etnomatematika dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Mutu pembelajaran di sini mengacu pada konsep yang dikemukakan Mulyono dalam (Kartika, 2022), yang

mencakup kesesuaian, efektivitas, efisiensi, dan produktivitas, yang pada akhirnya bermuara pada kemampuan guru menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara sistematis yang digunakan untuk memperoleh kebenaran ilmiah yang bersifat sementara dan terbuka untuk diuji, dikritisi, serta direvisi sesuai dengan perkembangan pengetahuan (Arifudin, 2023). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka dan refleksi praktik lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pemanfaatan kartu MANTRA sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa kelas V, dokumentasi berupa foto kegiatan, dan karya siswa. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui analisis mendalam terhadap berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan *flash card*, etnomatematika, makanan tradisional, dan pembelajaran bangun datar di

sekolah dasar. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (menyaring informasi relevan), penyajian data (dalam bentuk narasi sistematis), dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari hasil kajian pustaka, hasil wawancara, dan hasil observasi di lapangan (Tanjung, 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kartu MANTRA sebagai Media Pembelajaran

Flashcard merupakan media visual yang efektif dalam meningkatkan perhatian dan daya ingat siswa. Penggunaan flashcard pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 49% menjadi 89% (Tsalsabila et al, 2024). Penelitian lainnya dikemukakan oleh Athoillah et al (2024) menyatakan bahwa media *flashcard* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian tersebut, *flashcard* juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian

informasi yang ringkas dan menarik. Dalam konteks Kartu MANTRA, gambar makanan tradisional menjadi stimulus visual yang mempermudah siswa mengidentifikasi bentuk-bentuk bangun datar sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa dapat mengaitkan konsep matematika dengan objek nyata yang familiar

Pemanfaatan makanan tradisional sebagai konten pembelajaran mendukung implementasi etnomatematika di sekolah dasar. Media berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pelestarian budaya daerah melalui proses pendidikan (Oktavianti & Ratnasari, 2018). Melalui kartu MANTRA, siswa diperkenalkan pada berbagai konsep makanan tradisional dari berbagai daerah serta asal usul dan cita rasanya. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh kompetensi matematika, tetapi juga mampu mengembangkan wawasan kebhinekaan, kecintaan terhadap budaya bangsa, serta kesadaran untuk melestarikan warisan kuliner Indonesia.



Gambar 1 Kartu MANTRA

Hasil Penelitian

Sebagai guru di Sekolah Dasar, peneliti telah mengimplementasikan kartu MANTRA dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas V. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok diberikan beberapa kartu. Tugas mereka adalah mengamati gambar makanan, mengidentifikasi bentuk bangun datar dari makanan tersebut, kemudian mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan LKPD yang telah diberikan mengenai kartu MANTRA. Penelitian ini dilakukan di SD Xaverius 1 Palembang dengan berfokus pada pengalaman dan persepsi guru serta siswa dalam menggunakan kartu MANTRA sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan

dokumentasi karya siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 2 Pembelajaran Kartu MANTRA

Pengalaman Guru dan Respon Siswa

Guru kelas V mengungkapkan bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep bangun datar dengan memberikan pernyataan dalam wawancara “Dulu, saya hanya menggambar bentuk di papan tulis dan memperlihatkan bentuk bangun datar seperti biasa. Dengan adanya Kartu MANTRA, anak-anak bisa dapat langsung melihat contoh nyata dari makanan yang mungkin pernah mereka jumpai. Pembelajaran jadi lebih hidup dan ada cerita budayanya”. Implementasi ini juga diterapkan pada hari Kamis Budaya yang merupakan salah satu bentuk ciri khas sekolah untuk menggunakan pakaian adat pada hari Kamis di Minggu keempat, sehingga pembelajaran dapat sekaligus

memperkenalkan budaya di Indonesia kepada siswa yang tidak hanya melalui pakaian tradisional saja, melainkan juga dapat melalui makanan tradisional.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat melakukan pembelajaran. Mereka tidak hanya berdiskusi tentang bentuk makanan tradisional, tetapi juga saling bertukar cerita apakah mereka pernah mencoba makanan tersebut. Hal ini terdapat dalam pernyataan dalam wawancara oleh salah satu siswa “Saya pernah makan kue lupis bu, bentuknya segitiga dan rasanya manis dan enak. Ternyata kue lupis merupakan makanan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah”, “Saya juga pernah membantu mama membuat pempek lenjer, ketika pempek tersebut di potong maka bagian permukaannya berbentuk bangun datar lingkaran bu”. Tanggapan ini sejalan dengan temuan Cantika et al (2025) bahwa media *flashcard* berbasis etnomatematika makanan tradisional membuat siswa merasa lebih semangat dan termotivasi.

Proses Implementasi dan Dampaknya

Hasil Observasi menunjukkan bahwa implementasi kartu MANTRA dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Mereka tidak pasif menerima materi, tetapi juga aktif dalam mengamati, mengklasifikasi, dan mempresentasikan hasil diskusi. Dampak yang paling terlihat adalah peningkatan pemahaman konsep. Siswa yang kesulitan membedakan persegi dan persegi panjang menjadi lebih paham setelah membandingkan gambar getuk (persegi) dengan kue padamaran (persegi panjang). Hal ini membuktikan bahwa media visual dan kontekstual sangat efektif dalam memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa.



Gambar 3 Diskusi dan Presentasi

Mutu pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap

peningkatan motivasi belajar, aktivitas siswa, serta hasil belajar akademik (Krisdiana & Jamaludin, 2022; Hapsari & Kristin, 2024). Kartu MANTRA memiliki beberapa keunggulan secara umum antara lain:

1. Mengintegrasikan matematika dan budaya lokal
2. Menyediakan pengalaman belajar visual dan kontekstual
3. Meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa
4. Mendorong pembelajaran aktif melalui permainan kartu
5. Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual
6. Mendukung visi belaskasih dan CHYBK yang meliputi melatih kognitif dalam mengenal bangun datar, menghargai keberagaman tradisional, dan dapat digunakan untuk melatih kerjasama
7. Mencegah kegiatan simbolis semu sehingga dilakukan aktivitas belajar yang bermakna khususnya pada hari Kamis Budaya
8. Fleksibel dan mudah digunakan

Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan pemahaman siswa tentang makanan tradisional dari

daerah lain. Beberapa siswa tidak familiar dengan makanan seperti kue padamaran atau bingka barandam, sehingga guru harus memberikan penjelasan tambahan. Hal ini justru menjadi peluang untuk memperkenalkan kekayaan kuliner Nusantara.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kartu MANTRA efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis yang dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yaitu:

1. *Flash card* seperti kartu MANTRA sejalan dengan prinsip pembelajaran dari konkret ke abstrak. Menurut teori Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Media visual dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dan menumbuhkan minat siswa. Kartu MANTRA menyajikan konsep abstrak bangun datar ke dalam bentuk visual makanan yang nyata dan familiar, sehingga siswa dapat dengan mudah mengamati dan mengidentifikasi bentuk geometris yang terkandung di dalamnya.

2. Kartu MANTRA terintegrasi dengan etnomatematika yang merupakan pembelajaran matematika yang mengangkat tema-tema budaya lokal dimana siswa diajak memahami bahwa matematika tidak hanya di ruang kelas, tetapi juga terdapat di lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari. Dengan

menghubungkan bangun datar dengan makanan tradisional, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga belajar tentang warisan budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian Ningrum & Wiryanto (2022) yang berhasil mengimplementasikan etnomatematika melalui kue wajik pada materi penjumlahan dan pengurangan, dimana siswa merasa senang dan tuntas dalam pembelajaran matematika.

3. Penggunaan kartu MANTRA mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan tantangan visual dan diskusi budaya. Siswa terlibat secara aktif dan kreatif saat diminta untuk mencari bentuk bangun datar lain pada makanan atau saat

mendesain kartu mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky bahwa pembelajaran bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Dalam konteks mutu pembelajaran, media ini memenuhi indikator kesesuaian (materi bangun datar dengan media), efektivitas (meningkatkan pemahaman), dan produktivitas (menghasilkan karya dan wawasan baru). Temuan dari berbagai penelitian SLR juga menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis etnomatematika memberikan efek positif terhadap pembelajaran matematika siswa

Secara keseluruhan, Kartu MANTRA bukan sekadar media mengenal bentuk, tetapi juga jembatan untuk melestarikan kekayaan kuliner Nusantara. Penelitian ini memperkuat dan mensintesis temuan-temuan sebelumnya bahwa *flash card* dan etnomatematika adalah strategi yang ampuh (Tsalsabila, 2024; Cantika et al, 2025). Kartu MANTRA menawarkan sebuah inovasi dengan menggabungkan konsep matematika

dan budaya dalam waktu yang bersamaan pada satu produk media yang praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Kartu MANTRA (Makanan Tradisional) sebagai media pembelajaran di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika materi bangun datar. Media ini berhasil menjembatani konsep abstrak geometri dengan objek budaya yang konkret dan familiar melalui pendekatan etnomatematika. Hasil menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi, pemahaman konsep, serta kreativitas siswa. Selain itu, Kartu MANTRA juga berfungsi sebagai sarana pengenalan dan pelestarian kekayaan kuliner Nusantara, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Secara keseluruhan, kartu MANTRA layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Disarankan untuk mengembangkan koleksi Kartu MANTRA dengan beragam makanan dari berbagai daerah serta mengintegrasikannya dengan mata

pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia (mendeskripsikan rasa) dan IPS (asal-usul daerah).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Albanese, V., & Perales, F. J. (2015). Enculturation with ethnomathematical microprojects: From culture to mathematics. *Journal of Mathematics & Culture*, 9(1).
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(2), 145–153.
- Cantika, N. C., Lidinillah, D. A. M., & Setiadi, P. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard matematika berbasis etnomatematika makanan tradisional. *Journal of Elementary Education (COLLASE)*, 8(1), 20–24.
- Dian, M. (2021). Aspek matematis dalam tradisi nugal masyarakat Suku Dayak Sebaruk Daerah Jentawang, Ketungau Hilir, Kalimantan Barat. *Ethnomathematics Journal*, 2(1), 38–42.
- Hapsari, A., & Kristin, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02 Tahun Pelajaran 2023-2024. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1560 - 1572. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3085>
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 81–94.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354.
- Lailatul Maghfiroh. 2013. Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 1(2), 1-13.
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69–79.
- Ningrum & Wiryanto. 2022. Implementasi Etnomatematika Melalui Makanan Tradisional “Kue Wajik” Pada Materi Penjumlahan

- Dan Pengurangan. *Jurnal Review Pendidikan: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Dasar*, 8(2), 121-124
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>
- Risky, S & Wijayanti, M. 2025. Penerapan Model Picture and Picture (PAP) Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar
- Sarkanik, A. (2026). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMK. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(3), 1803-1815.
- Tanjung, A. A. (2025). The Nexus Among Human Capital, Monetary Policy, and Regional Economic Growth: Comparison of the West and East Region Indonesia. *International Journal of Sustainable Development & Planning*, 20(4), 1575–1582.
- Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran *Flash card* Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 36-52.
- Wulandari, A. F., Hakim, A. R., & Kasyadi, S. (2024). Exploration of Ethnomathematics in Banyumas Traditional Food in Sokaraja Area, Central Java. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 173–185.