

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KOJA PADA MATERI BANGUN DATAR BERCIRIKAN ETNOMATEMATIKA DI KELAS V SD

Rizki Agung Aditia Pratama¹, Dindin Abdul Muiz Lidinillah², Dwi Alia³ ¹PGSD
Universitas Pendidikan Indonesia

² ³Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹rizkiagung@upi.edu, ²dindin_a_muiz@upi.edu, ³dwiaulia@upi.edu

ABSTRACT

This research is a developing the design of learning media "Koja" with ethnomathematics characteristics in order to increase students' understanding and minimize obstacles during the Mathematics learning process in flat geometric material, especially trapezoids and rhombuses. The aim of the research is to increase students' understanding and minimize obstacles during the learning process of Mathematics in flat shape material, especially trapezoids and rhombuses. The method in this research is Design Based Research (DBR) according to Amiel and Reeves. This research was conducted at SDN Margajaya. The stages in this study are (1) collaborative identification and analysis of problems and practitioners, (2) development of prototypes,(3) iterative cycles of testing and improving solutions in practice, and (4) iterative cycles of testing and improving The types of data collection used were interviews, questionnaires, observations, and values clarification tests. The final product of this research is the design of learning media "Koja" with ethnomathematics characteristics. This research trial was carried out after and before using the "Koja" media design using the values variation test.. Based on the research that has been done, it shows that there are changes before and after using the "Koja" learning media design which is characterized by ethnomathematics. and values clarification test. This research trial was carried out after and before using the "Koja" media design using the values variation test. Based on the research that has been done, it shows that there are changes before and after using the "Koja" learning media design which is characterized by ethnomathematics.

Keywords: Koja Media Design, Flat Building, Design Based Research

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan desain media pembelajaran "Koja" bercirikan etnomatematika guna meningkatkan pemahaman peserta didik dan meminimalisir hambatan pada saat proses pembelajaran Matematika dalam materi bangun datar khususnya trapesium dan belah ketupat. Tujuan dari penelitian yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik dan meminimalisir hambatan pada saat proses pembelajaran Matematika dalam materi bangun datar khususnya trapesium dan belah ketupat.. Metode pada penelitian ini yaitu *Design Based Reseach* (DBR) menurut Amiel dan Reeves. Penelitian ini dilakukan di SDN Margajaya. Adapun tahapan pada penelitian ini (1) identifikasi dan analisis masalah dan praktisi secara kolaboratif, (2) pengembangan prototype sebagai solusi yang berdasarkan desain, prinsip, dan inovasi teknologi yang ada, (3) siklus berulang pengujian dan penyempurnaan solusi dalam praktik, dan (4) siklus berulang pengujian dan penyempurnaan solusi dalam praktik. Jenis pengumpulan data yang

digunakan yaitu wawancara, angket, observasi, dan *values clarification test*. Produk akhir penelitian ini berupa desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika. Uji coba penelitian ini dilakukan pada saat sesudah dan sebelum menggunakan desain media “Koja” menggunakan *values clarification test*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan adanya perubahan pada saat sebelum dan sesudah menggunakan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika.

Kata Kunci: Desain Media Koja, Bangun Datar, *Design Based Research*

A. Pendahuluan

Salah satu masalah umum dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah kurangnya bahan ajar yang sesuai dan menarik bagi peserta didik menjadi salah satu masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Sandria, 2023). Terkadang, media pembelajaran yang tersedia hanya terbatas pada buku teks dan beberapa gambar yang kurang memadai untuk membangun pemahaman yang mendalam pada konsep matematika. Media pembelajaran yang relevan dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pengajaran. Media ini memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, menggambarkan konsep, dan memfasilitasi pemahaman

peserta didik (Isnaeni & Hildayah, 2020). Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi pembelajaran dengan baik kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yang sesuai dengan usia peserta didik SD selalu berkaitan dengan benda konkret, dan benda konkret tersebut dapat diintegrasikan dengan budaya sehingga akan menjadi media pembelajaran berbasis etnomatematika. Menurut Wahyuni (2021), etnomatematika adalah pendekatan yang mempelajari hubungan antara matematika dengan budaya dan konteks sosial masyarakat. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran yang menggabungkan konsep bangun datar dengan elemen-elemen etnomatematika diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan relevan (Hardiarti,

2017).

Kebudayaan dan pendidikan merupakan dua aspek yang saling melengkapi satu sama lain. Program dan implementasinya dalam pendidikan ditopang oleh budaya, yang mencakup ragam aspek. Pendidikan berbasis budaya adalah metode yang paling efektif saat ini untuk menanamkan kesadaran budaya dengan karakter diri yang sebenarnya dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal (local wisdom) agar masyarakat tidak tercabut akarnya. Pentingnya kesadaran budaya harus ditanamkan sedalam mungkin ke dalam jiwa masyarakat (Potter & McDougall, 2017). Dengan demikian, budaya dan pendidikan dapat dipadukan. Pendidikan merupakan salah satu proses peradaban yang dapat menanamkan nilai-nilai budaya pada peserta didik agar mereka dapat beradaptasi dengan era globalisasi tanpa kehilangan kontak dengan budaya lokalnya sendiri (Almagribi & Muslimah, 2021). Etnomatematika adalah salah satu konsep pembelajaran yang dapat memadukan antara budaya dan pendidikan matematika. Etnomatematika secara sederhana

mengacu pada pengaruh budaya dari jenis matematika ini.

Etnomatematika adalah penerapan konsep matematika pada budaya komunitas atau kelompok etnis Tertentu (Widyaningrum & Prihastari, 2021). Ruang lingkup etnomatematika dalam pendidikan matematika, yakni menempatkan penekanan pada analisis bagaimana faktor sosial budaya mempengaruhi kegiatan belajar mengajar serta pengembang matematika itu sendiri. Dan etnomatematika merupakan salah satu metode pengajaran matematika

berdasarkan pengetahuan awal siswa, latar belakang, peran yang dimainkan di lingkungan bermain dalam hal konten dan metode, pengalaman masa lalu, dan lingkungan saat ini (Ascher, 2017). Dikarenakan mencakup semua aktivitas manusia, matematika dianggap memiliki cakupan yang sangat luas. Istilah “pembelajaran matematika berbasis budaya (*ethnomathematics*)” mengacu pada metode di mana ciri khas suatu bangsa dapat beradaptasi dengan era globalisasi melalui pendidikan

matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Matematika memiliki karakteristik yang abstrak sehingga tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik di Sekolah Dasar. Hal tersebut selaras dengan teori Piaget bahwa pada usia Sekolah Dasar, anak berada difase operasional konkret dimana peserta didik lebih mudah dalam memahami sesuatu yang bersifat nyata atau konkret. Adapun tujuan dari matematika itu sendiri adalah agar peserta didik mempunyai kemampuan dalam menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam

kehidupan (Siswondo & Agustina, 2021). Karena pada proses pembelajaran tidak hanya sebatas hafalan ataupun talaran saja, melainkan harus menjadikan pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Kesulitan pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik masih sering terjadi, baik itu dalam penyampaian materi ataupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersangkutan.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SDN Margajaya di kelas V, ternyata pembelajaran matematika materi bangun datar khususnya bangun datar trapesium dan belah ketupat, dikarenakan disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan masih banyak peserta didik yang belum memahami materi tersebut sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika bukan dikarenakan matematika sulit melainkan ada beberapa faktor, diantaranya kurang tepatnya guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran, penggunaan desain

dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran dilaksanakan, siswa yang kurang minat pada pembelajaran matematika dikarenakan adanya asumsi bahwa matematika itu sulit dipelajari, dan pemahaman konsep yang kurang (Nisa et al., 2021). Proses pembelajaran pada hakikatnya dilaksanakan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui proses belajar yang peserta didik lakukan. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih banyak kendala yang menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Kreativitas berhubungan dengan menemukan sesuatu yang baru, menghasilkan sesuatu yang baru, dan menggunakan sesuatu yang telah ada kemudian dikembangkan kembali untuk menghasilkan sesuatu yang baru (Oktiani et al., 2017). Kualitas suatu pembelajaran sangat tergantung sekali pada aktivitas dan kreativitas seorang guru. Sebaik dan sebagus apapun teori, metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran, tidak akan berdampak baik jika seorang guru tidak mampu mengelola

proses kegiatan pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Peningkatan prestasi peserta didik tidak hanya dilakukan terbatas pada proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kecerdasan, namun dapat melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik itu sendiri (Illahi, 2020).

Beberapa kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika, contohnya pada materi bangun datar khususnya materi bangun datar trapesium dan belah ketupat. Kesulitan ini dapat diminimalisir dengan cara menerapkan dan melaksanakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu cara agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan melatih kreativitas, yakni dengan menggunakan desain pembelajaran yang berhubungan dengan matematika khususnya materi bangun datar trapesium dan belah ketupat dengan bercirikan etnomatematika menggunakan tas rajut yang berasal dari daerah Sumedang, disebut dengan "Koja."

Tas rajut dari benang yang

disebut "Koja" merupakan salah satu kekayaan budaya dari Kabupaten Sumedang. Koja Sumedang adalah salah satu identitas budayanya yang harus dilestarikan. Nilai, norma, dan tradisi mengalami perubahan yang lebih besar seiring dengan perkembangan zaman. Bentuk dan corak khas "Koja" mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi, dan ciri khas tas rajut sedikit berubah. Pendidikan berbasis budaya diperlukan untuk mencegah generasi muda kehilangan identitas budayanya karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budaya yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Novita Sari & Azmi Saragih, 2020). Akibatnya, generasi muda masa kini cenderung banyak melupakan budaya lokal dan beralih ke budaya modern. Oleh karena itu, mengantisipasi hilangnya budaya Indonesia akibat budaya asing dapat dilakukan dengan menggunakan etnomatematika.

Koja adalah salah satu elemen budaya yang mungkin dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam konteks etnomatematika. Koja merupakan hiasan tradisional Indonesia yang memiliki bentuk geometri. Dengan

memanfaatkan Koja sebagai media pembelajaran, siswa dapat mengenali bentuk geometri yang terdapat dalam budaya Indonesia, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang bangun datar. Mempelajari budaya Sumedang, khususnya melalui media tas rajut bernama "koja" dari Sumedang yang memiliki filosofi tersendiri, merupakan salah satu cara melestarikan budaya tersebut. Tentunya dengan menjalin hubungan antara materi pelajaran yang akan diajarkan dengan dunia nyata. contoh.

Untuk membangkitkan minat peserta didik dan memastikan bahwa pendidikan dan budaya selalu maju melalui kolaborasi dengan budaya, pendidikan harus memasukkan sesuatu yang baru (etnomatematika). Pada bentuk tas koja yang berasal dari Sumedang ini terdapat konsep matematika yang terkhususkan pada bangun datar diantaranya, trapesium dan belah ketupat. Tas rajut tradisional ini atau dikenal dengan "koja" memiliki filosofi tersendiri. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang berkaitan dengan desain media pembelajaran matematika yang memanfaatkan kearifan lokal budaya Indramayu.

Desain media pembelajaran matematika ini dibuat untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas dengan memanfaatkan kearifan budaya lokal yang ada sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami konsep dari materi matematika yang dipelajari (Anggara, 2019).

Hasil penelitian dari penerapan pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan mendorong karakter cinta terhadap budaya lokal sehingga dapat membuat peserta didik lebih mengenal, melestarikan, dan dapat menghubungkan budaya Sunda, khususnya budaya Sumedang dengan matematika pada materi bangun datar (Aulia, 2019). Etnomatematika ini menjadi jembatan baru bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan minat belajar matematika karena akan bersentuhan langsung dengan lingkungan sekitar atau di luar kelas (Sopamena et al., 2018). Karena seorang guru wajib memahami karakteristik dari setiap peserta didik

terutama pada siswa Sekolah Dasar yang dimana mereka masih berada pada fase operasional konkret, sehingga guru harus mampu melakukan suatu inovasi yang lebih menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran, contohnya memanfaatkan kebudayaan lokal sebagai desain media pembelajaran yaitu menggunakan tas rajut "Koja" sebagai desain media pembelajaran matematika khususnya materi trapesium dan belah ketupat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengembangkan desain media pembelajaran matematika berbasis budaya (etnomatematika) yang mengkaitkan antara matematika dan tas rajut "koja", sebagai bentuk pelestarian budaya yang ada, dan untuk memperkuat pemahaman matematika peserta didik, menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti desain media pembelajaran Koja juga dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan menggabungkan elemen-elemen di atas, skripsi tentang "Desain Media Pembelajaran Koja pada Materi Bangun Datar Bercirikan Etnomatematika Di Kelas V SD"

dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan relevan di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan desain media pembelajaran koja untuk pembelajaran matematika bercirikan etnomatematika khususnya materi bangun datar datar trapesium dan belah ketupat. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Based Research* (DBR). *Design Based Research* (DBR) adalah sebuah penelitian yang mengembangkan desain artefak, alat teknologi, dan kurikulum dan untuk memajukan teori yang ada atau mengembangkan teori-teori baru dalam pengaturan naturalistik yang mampu mendukung dan mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran (Kennedy-Clark, 2015).

Tujuan penelitian *Design Based Research* (DBR) adalah untuk mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada solusi bagi suatu

permasalahan yang ada (Audies, 2017). Dalam jurnal yang berjudul "*Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda*" karya Amiel dan Reeves (2008), dijelaskan terkait tahapan-tahapan pada metode DBR (Amiel & Reeves, 2008), sebagai berikut: 1) Identifikasi dan analisis masalah, 2) Perancangan solusi, 3) Siklus berulang dalam pengujian dan penyempurnaan rancangan, dan 4) Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan implementasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *Interactive* model atau yang biasa dikenal dengan model Miles dan Huberman. Komponen analisis data model Miles dan Huberman menurut Samsu (2017, hlm. 247) terdiri dari 3 tahap yaitu, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan desain media pembelajaran yang menggunakan pendekatan etnomatematika untuk mengajarkan materi tentang bangun datar trapesium dan belah ketupat di

kelas V SDN Margajaya dan SDN 3 Manonjaya. Tujuannya adalah untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran materi bangun datar dan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi matematika oleh para peserta didik.

Temuan dalam bab ini didasarkan pada langkah-langkah metode *Design Based Research* (DBR) yang diuraikan oleh Amile dan Reeves dalam karyanya yang berjudul "*Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda.*"

Proses DBR terdiri dari beberapa tahapan, yaitu (1) identifikasi dan analisis masalah serta kolaborasi dengan praktisi, (2) pengembangan *prototype* desain media pembelajaran "Koja" sebagai solusi atas masalah yang diidentifikasi, (3) pengujian dan penyempurnaan berulang terhadap solusi dalam praktik, (4) refleksi mengenai kelayakan dan efektivitas desain media pembelajaran "Koja".

Tahap awal dalam proses ini adalah mengidentifikasi dan

menganalisis masalah melalui pengumpulan data. Peneliti melakukan identifikasi serta analisis Pembelajaran Matematika.

Bagaimana kegiatan pembelajaran materi bangun data trapesium dan belah ketupat di kelas V? Apa saja yang menjadi kendala yang dihadapi dalam melakukan kegiatan pembelajaran materi bangun datar trapesium dan belah ketupat di kelas V? terhadap masalah yang muncul selama proses pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi bangun datar untuk siswa kelas Proses identifikasi dan analisis masalah ini melibatkan langkah- langkah sebagai berikut:

Deskripsi Wawancara

Pada langkah ini, data diperoleh melalui proses wawancara dengan guru kelas V di SDN Margajaya dan SDN 3 Manonjaya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran matematika dengan fokus pada materi bangun datar. Media pembelajaran Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi bangun datar trapesium dan belah ketupat?

Bagaimana pendapat pendidik tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar trapesium dan belah ketupat?

Observasi

Tahap berikutnya melibatkan pengambilan data melalui proses observasi di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi ini, belum terdapat desain media pembelajaran "Koja" yang menerapkan pendekatan etnomatematika khusus untuk peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar media pembelajaran yang digunakan saat ini bersifat teknologi atau modern. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan desain media pembelajaran "Koja" dengan pendekatan etnomatematika. Tujuan utamanya adalah mempermudah para pendidik dalam mengajarkan materi matematika, terutama tentang bangun datar trapesium dan belah ketupat, dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk lebih cepat memahaminya.

Keterangan yang diamati pada observasi, yakni:

- a. Peserta didik menunjukkan semangat dan gairah yang tinggi dalam belajar
- b. Peserta didik antusias menggunakan media dalam pembelajaran secara aktif dan kreatif
- c. Peserta didik memberikan respon senang ketika menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dilaksanakan
- d. Peserta didik mudah dalam penggunaan media untuk memahami dan mempelajari materi bangun datar trapesium dan belah ketupat

D. Kesimpulan

Penelitian terkait perancangan desain media pembelajaran "Koja" dengan ciri etnomatematika dalam konteks pembelajaran Matematika, khususnya pada topik Bangun Datar Trapesium dan Belah Ketupat, telah melewati serangkaian tahapan penelitian. Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas V SD mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar

trapesium dan belah ketupat, dan pendidik pun mengalami hambatan dan kendala pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas menggunakan dan memanfaatkan video pembelajaran yang tersedia di YouTube, sedangkan usia peserta didik Sekolah Dasar masih membutuhkan benda konkret untuk membantu suatu materi.

- b. Rancangan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika pada pembelajaran Matematika materi trapesium dan belah ketupat di kelas V Sekolah Dasar, berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah melalui wawancara, observasi, dan sebagainya yang sudah dilakukan. Pengembangan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika melalui beberapa langkah yang disesuaikan dengan langkah-langkah dalam pengembangan media, meliputi (1) menganalisis potensi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional

yang ingin dicapai, (3) merinci butir-butir materi secara mendalam, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menyusun naskah media.

- c. Implementasi desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika melalui 2 tahap yaitu pengujian dan penyempurnaan solusi berdasarkan para ahli (ahli media dan ahli materi (budaya)) dan pendidik dan uji coba penerapan pembelajaran Matematika materi bangun datar trapesium dan belah ketupat dengan menggunakan media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika di kelas V SDN Margajaya. Berdasarkan uji coba kepada para ahli, pendidik, dan peserta didik diperoleh hasil akhir desain media pembelajaran “Koja” diperoleh data peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami materi bangun datar trapesium dan belah ketupat pada saat dan sebelum penggunaan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Almagribi, A. B., & Muslimah, M. (2021). *Implementasi hubungan*

- ilmu, budaya, dan Ekonomi pada lembaga pendidikan islam Indonesia.*
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>
- Anggara, B. (2019). Desain Pembelajaran Matematika pada Konsep Dasar Peluang Berbasis Kearifan Lokal Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(2), 223–237. <https://doi.org/10.33603/JNPM.V3I2.2377>
- Ascher, M. (2017). Ethnomathematics: A multicultural view of mathematical ideas. In *Ethnomathematics: A Multicultural view of Mathematical Ideas*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780203756522>
- Aulia, R. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR BERCIKIRAN ETNOMATEMATIKA KELAS V DI SD/ MI.*
- Hardiarti, sylviyani. (2017). ETNOMATEMATIKA: APLIKASI BANGUN DATAR SEGIEMPAT PADA CANDI MUARO JAMBI. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 99–109. <https://doi.org/10.26877/AKS.V8I2.1707>
- Illahi, N. (2020). PERANAN GURU PROFESIONAL DALAM PENINGKATAN PRESTASI SISWA DAN MUTU PENDIDIKAN DI ERA MILENIAL. *Jurnal Asy- Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/ASY.V21I1.94>
- Isnaeni, N. (Neni), & Hildayah, D. (Dewi). (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/JURNAL>
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidai: Journal of Primary Education*, 4(1), 95–105. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/elibtidai/article/view/11655>
- Novita Sari, D., & Azmi Saragih, N. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENEMUAN TERBIMBING BERBASIS BUDAYA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN*, 3(1), 318–323. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php>
- Oktiani, I., Nurul, M. I., Wnatirta, A., & Brebes, P. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/JK.V5I2.1939>
- Potter, J., & McDougall, J. (2017). [/penelitian/article/view/556](https://doi.org/10.24090/JK.V5I2.1939)

Digital Media, Culture and Education: Theorising Third Space Literacies. *Digital Media, Culture and Education: Theorising Third Space Literacies*, 1–205.
<https://doi.org/10.1057/978-1-137-55315-7/COVER>

Sandria, D.
(2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR BERCIKIRAN ETNOMATEMATIKA KELAS V DI SD/MI*. 16.

Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40.
<http://www.jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>

Sopamena, P., Syafruddin Kaliky, Mp., Gamar Assagaf, Mp., & Fahruh Juhaevah, Mp. (2018). *ETNOMATEMATIKA SUKU NUAULU MALUKU LP2M IAIN*

Ambon.

Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2021). *Integrasi Kearifan Lokal Pada Pembelajaran di SD Melalui Etnomatematika dan Etnosains (Ethnomathscience)*.
<http://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/5243>