

# PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI

Adela Shalsabila<sup>1</sup>, Selvi Loviana<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Lampung, Indonesia;  
[adelashalsabilaa@gmail.com](mailto:adelashalsabilaa@gmail.com)

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Negeri Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Lampung; Indonesia;  
[selviloviana1112@gmail.com](mailto:selviloviana1112@gmail.com)

## Abstrak

Etnomatematika merupakan pengajaran matematika yang berkaitan dengan budaya. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika, ditemukan bahwa konsep kain tapis dan makanan khas Lampung yang ada di provinsi Lampung telah menggunakan konsep matematika materi Relasi dan Fungsi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan Metode Research and Development atau R&D adalah metode yang dipakai pada penelitian ini, dan dengan model pengembangan 4D yang dimodifikasi, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan yaitu media pembelajaran yang berupa video pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini didasarkan pada uji validitas yang diperoleh melalui analisis dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

**Kata kunci:** Etnomatematika, Budaya Lampung, Relasi dan Fungsi

## Abstract

*Ethnomathematics is the teaching of mathematics related to culture. The purpose of this study was to describe the process and results of the development of mathematics learning tools, it was found that the concept of tapis cloth and typical Lampung food in Lampung province had used the mathematical concept of Relation and Function material. This research is a mathematics learning device development research developed with the Research and Development or R&D method is the method used in this study, and with a modified 4D development model, namely: define, design, develop, and disseminate. The resulting learning device is learning media in the form of learning videos. The data analysis technique used in this research is based on the validity test obtained through analysis conducted by two experts, namely material experts and media experts.*

*Keywords: Ethnomathematics, Lampung Culture, Relation and Function*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya adalah upaya mewariskan nilai-nilai, yang akan menjadi pedoman dan arah dalam menjalankan praktik kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021). Melalui pendidikan, kesadaran akan kebudayaan harus ditanamkan dalam masyarakat dan nilai-nilai kebudayaan harus dijaga agar tidak hilang. Pada umumnya, penelitian pendidikan matematika hanya berpusat di ruang kelas (Ardiansyah et al., 2023).

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, model, dan struktur yang terorganisasi (Nur'aini et al., 2017). Pelajaran matematika siswa sering mengalami kesulitan belajar sehingga menyebabkan hasil belajar yang

rendah. Rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat (Mardiah et al., 2018). Pengembangan bahan ajar dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menangani peserta didik yang mengalami kesulitan belajar (Nelawati et al., 2019).

Hasil wawancara dengan guru bidang matematika di SMP Negeri 7 Metro ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengajar matematika yang telah dicapai oleh peserta didik di sekolah masih rendah. Nilai yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi Relasi dan Fungsi hanya beberapa persen yang lulus. Masih banyak peserta didik yang belum tuntas nilai kriteria ketuntasan minimalnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil tugas dan nilai ulangan harian peserta didik yang tuntas kurang lebih 30%.

Kesulitan belajar yang di alami SMP Negeri 7 Metro di peroleh informasi dari hasil wawancara bersama peserta didik masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan oleh sekolahan. Salah satu faktor penyebab motivasi rendah disebabkan peserta didik belum belajar matematika yang terkait dengan kehidupan sekitar. Hasil wawancara menunjukan siswa juga belum memahami kebudayaan lampung yang merupakan tempat tinggal mereka.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menjadi landasan diperlukannya media pembelajaran yang menarik yang bisa membantu proses belajar peserta didik menyenangkan dan mudah dipahami dan diingat bahkan saat peserta didik belajar secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi terbaru untuk membantu pembelajaran matematika di SMP Negeri 7 Metro tersebut. Salah satu cara untuk membantu siswa mengatasi kesulitan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis kebudayaan lampung.

Indonesia merupakan negara yang kaya ragam suku dan budaya. Hal ini akan membuat pembelajaran etnomatematika beragam (Lya & Pramesti, 2021). Keanekaragaman seni yang terbesar di dunia dan keanekaragaman budaya yang luar biasa, salah satu contohnya adalah Provinsi Lampung, yang terkenal karena kekayaan budayanya seperti kain tapis dan makanan khas lampung. Pendidikan dan kebudayaan saling mendukung. Kebudayaan memiliki banyak aspek yang akan mendukung program dan pelaksanaan pendidikan (Yunian Putra & Indriani, 2017). Salah satu cara untuk mempelajari konsep-konsep matematika adalah dengan mempertimbangkan kearifan lokal, yaitu aspek-aspek lokal yang berkembang dalam masyarakat di sekitar seseorang. Dengan mempelajari konsep-konsep ini, setiap siswa

(siswa) akan lebih memahami bagaimana budaya di sekitar mereka terkait dengan pembelajaran matematika, dan guru dapat menanamkan nilai-nilai budaya bangsa yang berdampak pada pendirian sekolah (Riyanti & Novitasari, 2021). Hal ini bermakna bahwa etnomatematika bisa membuat pembelajaran matematika terlihat lebih menarik dan diharapkan mampu mengenalkan lebih mendalam tentang kebudayaan terutama kebudayaan Lampung yang ada disekitar lingkungan penelitian.

Mengembangkan bahan ajar yang berbasis pada etnomatematika, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pendidikan matematika tetapi juga pada pendidikan budaya. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya akan belajar matematika tetapi juga belajar tentang budaya lokal mereka (Nelawati et al., 2019).

Etnomatematika adalah bidang yang mempelajari suatu kelompok budaya untuk memahami, mengeksplorasi, dan menggunakan konsep dan praktik budaya mereka. Peneliti menggambarkan topik ini secara matematis (Ahzrani et al., 2023). Dari pendapat diatas diperoleh kesimpulan bahwa Etnomatematika bisa membuat pembelajaran matematika terlihat lebih menarik dan diharapkan mampu mengenalkan lebih mendalam tentang kebudayaan.

Memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar-mengajar di kelas, baik guru maupun siswa dapat mencapai keberhasilan. Selain peran penting guru dalam proses pembelajaran, guru juga diharuskan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran (Yuanta, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (nurfatanah, Rusmono, 2018)

Video memiliki manfaat tetapi juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Manfaat dan kelebihan yang diperoleh peserta didik yaitu dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada peserta didik, memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, akan tetapi kekurangannya yaitu biaya yang diperlukan cukup mahal untuk mengaksesnya memerlukan kuota internet (Purwanti, 2015). Materi yang akan digunakan pada pengembangan video dalam penelitian ini yaitu materi Relasi dan fungsi, karena banyak sekali kain tapis, makanan khas Lampung dan benda-benda yang memiliki nilai budaya disekitar kita itu menggunakan konsep materi Relasi dan fungsi.

Salah satu materi pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kemampuan penalaran matematis yaitu relasi dan fungsi (Cahya & Warmi, 2019). Relasi dan fungsi merupakan materi matematika yang diajarkan pada SMP kelas VIII. Pemahaman konsep relasi dan fungsi sangat penting karena materi tentang relasi dan fungsi diperlukan untuk materi matematika. Materi ini terkait erat kehidupan sehari-hari misalnya membahas hubungan dalam keluarga pada adat Lampung, makanan khas Lampung. Selain itu, konsep tentang relasi dan fungsi terdapat hampir dalam setiap cabang matematika (Aziz Ramadan & Arfinanti, 2019). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kategori kemampuan penalaran matematis siswa.

## 2. Metode

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran yang berfokus pada etnomatematika dalam budaya Lampung, termasuk kain tapis dan makanan khas Lampung yang mencakup konsep matematika, untuk sekolah menengah pertama (SMP). Model pengembangan 4 D digunakan : (1) Define, (2) design, (3) Develop, (4) Disseminate.

Pada tahap Define tujuan tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan (menganalisa dan mengumpulkan informasi). Pada tahap design tujuan tahap ini adalah untuk merancang bahan ajar (media pembelajaran) yang akan dikembangkan pada tahap Develop tujuan tahap ini adalah untuk mewujudkan desain yang telah ditetapkan, atau mungkin juga menyelesaikan sebuah produk pengembangan. Pada tahap Disseminate tujuan tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau system.

Uji coba tersebut dilakukan kepada peserta didik kelas VIII-C di SMP Negeri 7 Metro dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 orang siswa. Angket validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk menentukan kelayakan, dan angket respons siswa digunakan untuk menentukan kepraktisan (Noviarni et al., 2020).

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan validator}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Valid (Arikunto, 2010).

Skor Validitas	Kriteria Valid
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid

---

 0% < V ≤ 20%

Tidak Valid

Sementara itu, skor dari kuesioner yang sudah diberikan dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan siswa. Nilai rata-rata masing-masing indikator dihitung dan kemudian diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus berikut (Noviarni et al., 2020).

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk (Arikunto, 2010).

Kriteria Validitas	Interpretasi
80% < Kepraktisan ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < Kepraktisan ≤ 80%	Praktis
40% < Kepraktisan ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < Kepraktisan ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < Kepraktisan ≤ 20%	Sangat Tidak Praktis

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan video pembelajaran pada materi relasi dan fungsi berbasis etnomatematika.

#### Tahap Define

##### *Analisis awal-akhir*

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang masalah yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran, yang membantu peneliti merancang solusi untuk masalah tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di SMPN 7 Metro, kami menemukan bahwa guru tersebut belum pernah menggunakan video pembelajaran tentang etnomatematika baik secara online maupun tatap muka. Siswa menerima pelajaran melalui video pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menerima informasi secara langsung. Selain itu, karena siswa tidak jenuh saat menonton materi pelajaran, video pembelajaran sangat membantu mereka memahami materi.

##### *Analisis Siswa*

Pada tahap ini, peneliti menyelidiki karakteristik siswa, khususnya mereka yang berada di kelas VIII SMP di wilayah Lampung. Karakteristik siswa ini dipelajari melalui wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 7 Metro. Siswa SMP kelas VIII memiliki pemahaman dasar tentang hubungan dan fungsi. Siswa harus memiliki pemahaman awal tentang Relasi dan Fungsi untuk mempelajari materi di kelas VIII. Oleh karena itu, kegiatan yang dirancang oleh peneliti melalui video pembelajaran dirancang untuk

membantu siswa mengaitkan apa yang mereka ketahui sebelumnya dengan materi tersebut.

Siswa di Lampung umumnya tahu tentang budaya Lampung, termasuk siswa di SMP Negeri 7 Metro. Kain tapis dan makanan khas Lampung adalah dua budaya yang cukup dikenal oleh siswa karena mereka sering melihatnya di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mengaitkan materi dengan budaya Lampung, khususnya kain tapis, akan membuat siswa tertarik dalam belajar dan membuat materi lebih mudah dipahami.

#### *Analisis tugas*

Dalam kegiatan analisis tugas, peneliti menganalisis tugas-tugas yang akan dibuat sebagai bagian dari pengembangan video pembelajaran yang akan dikerjakan siswa. Tugas-tugas ini berkaitan dengan KD 3.3 dan KD 4.3 dari pelajaran matematika yang diperlukan untuk siswa di kelas VIII SMP atau sederajat di Kurikulum 2013.

Peneliti mengidentifikasi tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa berdasarkan kompetensi dasar tersebut. Tugas video pembelajaran dapat berupa kegiatan atau esai untuk menguji pemahaman siswa.

#### *Analisis konsep*

Analisis konsep dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis konsep-konsep yang harus dikuasai siswa. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan, merinci, dan membuat konsep-konsep tersebut relevan untuk dipelajari. Hasil yang diperoleh dari analisis Relasi dan Fungsi.

#### *Perumusan tujuan pembelajaran*

Setelah kegiatan dievaluasi, peneliti membuat tujuan pembelajaran untuk video pembelajaran.

### **Tahap Design**

#### *Penyusunan Standar Tes*

Tes dirancang untuk menilai kompetensi siswa berdasarkan tujuan pembelajaran mereka pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII SMP. Siswa dapat menemukan relasi dan fungsi dan memecahkan masalah tentang kain tapis dan makanan khas Lampung melalui soal-soal yang dibuat.

#### *Pemilihan Media*

Pilihan media yang dipilih peneliti yaitu membuat video pembelajaran, yang dapat diakses dengan mudah melalui laptop, komputer, atau smartphone.

Selain itu, video pembelajaran dapat ditonton kapan pun dan di mana pun, sehingga bisa menarik minat belajar siswa.

#### *Pemilihan Format*

Dalam proses pengembangan produk ini, video pembelajaran yang dirancang menggunakan pendekatan saintifik digunakan untuk mengaitkan kain tapis dan makanan khas Lampung dengan materi relasi dan fungsi. Kegiatan pertama dalam pembelajaran video dimulai dengan pendekatan saintifik: ayo mengamati, ayo menanya, ayo mengumpulkan informasi, dan ayo mengkomunikasikan.

#### *Rancangan Awal*

Tahap ini, peneliti membuat desain video pembelajaran pertama dan mencari aplikasi untuk mengedit video. Pembuatan video pembelajaran memakai capcut. Perancangan awal video pembelajaran dilakukan pembuatan intro depan serta membuat desain yaitu latar belakang video berjalan dan dibuat animasi pada teks dan gambar.

Dalam penelitian ini, video pembelajaran dibuat untuk dua kali pertemuan dan membahas materi yang berbeda setiap kali. Pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada etnomatematika kain tapis dan makanan khas lampung. Video pembelajaran telah dibuat menggunakan capcut, disimpan dengan resolusi 720p, dan kemudian disimpan di galeri.

Pertama, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing tentang rancangan awal video pembelajaran untuk mendapatkan kritik dan rekomendasi untuk revisi yang diperlukan untuk menghasilkan video pembelajaran yang dapat divalidasi oleh ahli.

#### **Tahap Develop**

Tahap sebelumnya menghasilkan video pembelajaran dalam bentuk MP4. Setelah itu, MP4 tersebut diserahkan kepada dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Tabel 3. Hasil uji coba

No	Aspek yang divalidasi	Persentase (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	88,54%	Sangat valid
2	Ahli Media	87,5%	Sangat valid
3	Angket respon peserta didik	90,44%	Sangat praktis

Dikuatkan oleh (Busyaeri et al., 2016) untuk mengetahui Pengaruh Video Pembelajaran dikota Cirebon, penelitiannya menemukan bahwa video pembelajaran IPA yang menggunakan sistem pencernaan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, membuatnya lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar, dengan hasil perhitungan 1,03 kriteria yang sangat tinggi. Saran dari validator ada pada lembar validasi ahli materi yang diantaranya sebagai berikut.

Penelitian (Linia Lupita, Chairul Anwar, 2021) video edukatif berbasis etnomatematika dan hasilnya mencakup pembuatan video pembelajaran berbasis etnomatematika dan mengetahui reaksi peserta didik terhadap penelitian. Hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai yang cukup valid untuk kesesuaian materi dengan skor rata-rata 2,75 dan keakuratan dengan skor rata-rata 2,87.

Tabel 3. Saran dan Revisi Ahli Materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
	
<p>Kesalahan Nama dan gelar terkait silsilah keluarga pak musthofa</p>	<p>Nama dan gelar sudah dibenarkan terkait silsilah keluarga pak musthofa</p>
	
<p>Layar kosong belum ditampilkan teks soal</p>	<p>Teks soal sudah ditampilkan pada layar</p>
	
<p>Pada soal nomor 2 belum terdapat perintah yang disajikan dalam bentuk tulisan</p>	<p>Pada soal nomor 2 sudah terdapat perintah yang disajikan dalam bentuk tulisan</p>

<p>Belum ditampilkan tulisan fungsi dan bukan fungsi</p>	<p>Sudah ditampilkan tulisan fungsi dan bukan fungsi</p>

Saran dari validator ada pada lembar validasi media yang diantaranya sebagai berikut.

Tabel 4. Saran dan Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Nama cover terdapat nama pembimbing</p>	<p>Nama cover diganti dengan nama iain</p>
<p>Belum ditambahkan Tokoh Albert Einstein</p>	<p>Sudah ditambahkan Tokoh Albert Einstein</p>
<p>Gambar silsilah belum dimunculkan satu persatu</p>	<p>Gambar silsilah sudah dimunculkan satu persatu</p>



Sebelum nambah objek pada soal relasi



Sebelum nambah objek pada soal relasi

### Tahap Desseminate

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan dilakukan secara terbatas dengan uji coba media pada saat penelitian di SMP Negeri 7 Metro dengan siswa dan guru. Selanjutnya penyebaran video dilakukan secara online di uplode di social media (youtube) dan hasil jurnal di upload di jurnal ilmiah matematika. Hasil penelitian menghasilkan video pembelajaran yang sudah valid dan praktis. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti Busyaeri dan peneliti Linia Lupita.

### 4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika pada materi Relasi dan Fungsi kelas VIII SMP. Hasil yang diperoleh pada pengembangan video pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika ini ditinjau dari aspek kelayakan dan kepraktisan pada produk video pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Nilai rata-rata ke seluruhan dari ahli materi yaitu 88,54%, ahli media 87,5% memperoleh kategori sangat valid dan angket respon peserta didik 90,44% memperoleh kategori sangat praktis.

Saran peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu pengembangan video pembelajaran perlu dilakukan dengan materi matematika yang berbeda, bertujuan untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Karena penelitian ini hanya dilakukan tahap uji coba terbatas, diharapkan ada uji coba produk pada tahap luas dan sampel yang lebih luas. Selanjutnya pengembangan video pembelajaran sebaiknya ditambahkan lebih banyak contoh soal, bertujuan agar mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

### Daftar Pustaka

Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.

<https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>

- Ahzirani, A. S., Pangesti, A. N., Wulandari, A. F., Khalil, H., & Jamil, A. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Kue Kembang Goyang di Setu Babakan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 25677–25681.
- Ardiansyah, A. S., Siswanti, A. P., & Aktari, R. (2023). Pengembangan Buku Ajar dengan Pendekatan Etnomatematika Melalui Objek Nuwo Sesat dalam Materi Bangun Datar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)* (Vol. 4).
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.
- Aziz Ramadan, F., & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan Mobile Learning Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 42–50. <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.11.42-50>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cahya, I. M., & Warmi, A. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP pada Materi Relasi dan Fungsi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 602–609.
- Linia Lupita, Chairul Anwar, S. A. (2021). Video Edukatif Youtube Berbantuan Powtoon Application Berbasis Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa SMP/MTS. 8(1), 393–402.
- Lya, S., & Pramesti, D. (2021). Studi Etnomatematika: Matematika dalam Aktivitas Masyarakat Pesisir. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 41–46.
- Mardiah, S., Widyastuti, R., & Rinaldi, A. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2228>
- Nelawati, N., Meriyati, M., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. T. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bercirikan Etnomatematika Suku Komerling Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*, 1(2), 33–34.
- Noviarni, E., Vahlia, I., & Agustina, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Pendekatan Realistic *Mathematic Education* ( RME ) Disertai Cerita Bergambar Suatu Produk Baru atau Menyempurnakan Produk yang Sudah ada Sebelumnya. 1(2), 136–146.
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik dengan GeoGebra. *Matematika*, 16(2), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>
- nurfatanah, Rusmono, N. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. 546–551.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yunian Putra, R. W., & Indriani, P. (2017). Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya

Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar. *NUMERICAL (Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika)*, 1(1), 21.  
<https://doi.org/10.25217/numerical.v1i1.118>