

Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika: Pengembangan Video Transformasi Bangun Geometri dengan Motif Batik Incung Kerinci

Tiara Defistri¹, Vinny Yuliani Sundara², Muslimahayati³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Article Info

Article history:

Received Jun 12, 2024

Revised Aug 20, 2025

Accepted Aug 26, 2025

Kata Kunci:

ADDIE, Batik Incung Kerinci, Etnomatematika, Transformasi Geometri, Video Pembelajaran.

Keywords:

ADDIE, Batik Incung Kerinci, Ethnomathematics, Geometry Transformation, Learning Video.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik, khususnya dalam materi transformasi geometri. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang relevan dengan budaya lokal, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep secara kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan video pembelajaran berbasis etnomatematika dengan menggunakan motif Batik Incung Kerinci. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen penelitian meliputi angket validitas, angket kepraktisan, angket respon guru dan peserta didik, serta lembar tes. Data dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori "Sangat Valid" dari ahli materi (92,8% dan 87,1%), ahli media (94%), serta ahli bahasa (98% dan 94%). Kepraktisan video dinilai "Sangat Praktis" oleh guru (90%) dan "Praktis" oleh peserta didik (93,5% dan 90,1%). Selain itu, hasil tes menunjukkan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis etnomatematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika yang kontekstual dan bermakna.

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of students, especially in transformation geometry material. One of the causes is the lack of interactive learning media that is relevant to local culture, so that students have difficulty understanding concepts contextually. Therefore, this research aims to develop and assess the feasibility, practicality and effectiveness of ethnomathematics-based learning videos using the Incung Kerinci Batik motif. This research uses the Research & Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. Research instruments include validity questionnaires, practicality questionnaires, teacher and student response questionnaires, and test sheets. Data were analyzed using a Likert scale. The validation results show that the learning video developed has the "Very Valid" category from material experts (92.8% and 87.1%), media experts (94%), and language experts (98% and 94%). The practicality of the video was rated "Very Practical" by teachers (90%) and "Practical" by students (93.5% and 90.1%). Apart from that, the test results show that all students achieved learning mastery in the "Very Effective" category. Thus, the findings of this research indicate that ethnomathematics-based learning videos are effective in improving student learning outcomes and are very suitable for use in contextual and meaningful mathematics learning.



Corresponding Author:

Tiara Defistri

Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi,

Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia

Email: tiaradefistriw@gmail.com

How to Cite:

Defistri, T., Sundara, V. Y., Muslimahayati, M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika: Pengembangan Video Transformasi Bangun Geometri dengan Motif Batik Incung Kerinci. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 9(3), 180-188.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek terpenting yang harus dimiliki oleh manusia. Pada sebuah proses pembelajaran, banyak hal yang dibutuhkan, termasuk guru sebagai fasilitator dan alat peraga sebagai pendukung saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidikan sangat diperlukan bagi setiap peserta didik dalam mengembangkan diri sesuai minat dan keahlian yang dimiliki sehingga pendidikan dapat menjadi wahana baik bagi suatu negara (Chaerudin, 2018). Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjang dimulai dari pendidikan tingkat dasar, menengah sampai atas. Hal tersebut menunjukkan matematika sangat penting dipelajari saat menuntut ilmu. Matematika merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan sehari-hari, di tengah era teknologi pelajaran matematika sangat berperan penting dalam pendidikan (Siagian, 2016).

Pembelajaran matematika terbilang sulit di semua kalangan baik anak-anak sampai dewasa. Pembelajaran matematika di rasa membingungkan karena dipenuhi rumus dan angka (Fatqurhohman, 2016). Kreativitas guru dalam mengajar pembelajaran matematika sangat diperlukan agar peserta didik tidak kebingungan dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru sangat diperlukan sehingga peserta didik lebih memahami apa yang mereka pelajari dan dapat menumbuhkan rasa suka pembelajaran matematika. Inovasi model-model pembelajaran sangat dibutuhkan seperti menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika yang abstrak menjadi kontekstual. Kehidupan sehari-hari atau budaya daerah dapat dikaitkan dalam pembelajaran matematika. Peserta didik akan lebih tertarik jika pembelajaran matematika dikaitkan dengan budaya karena mereka dapat menemukannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dengan budaya dapat juga disebutkan dengan Etnomatematika.

Etnomatematika adalah pembelajaran matematika yang terinspirasi dari budaya (Wahyuni et al., 2013) Menurut Marsigit (Hariastuti 2021:325) menyatakan bahwa Etnomatematika merupakan suatu ilmu yang mengeksplorasi dan mengombinasikan hubungan matematika dengan budaya. Etnomatematika ialah Aktivitas kelompok maupun warga dengan suatu metode khusus (Rawani & Fitra,

2022). Tujuan dari etnomatematika adalah ilmu matematika yang dapat ada cara-cara berbeda dalam berbagai sektor masyarakat dengan mempertimbangan pengetahuan matematika akademi yang dikembangkan (Sutarto et al., 2021) serta dengan mempertimbangkan budaya yang berbeda dimana mereka dapat merundingkan praktik matematika mereka seperti berhitung, mengelompokkan mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain dan lainnya (Fajriyah, 2018). Etnomatematika dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menumbuhkan minat dalam belajar budaya dan juga belajar matematika. Salah satu peran etnomatematika adalah dapat mendukung peningkatan literasi terhadap peserta didik. Menggunakan pemahaman peserta didik terhadap gabungan antara peserta didik dan budaya dapat mengembangkan konsep peserta didik yang lebih kompleks. Pengembangan konsep matematika ini diperlukan sebagai pondasi utama yang harus dipahami oleh peserta didik dalam belajar matematika. Dalam mengembangkan konsep tersebut perlu adanya stimulus yang diberikan oleh guru berupa media pembelajaran.

Observasi di SMP Negeri 18 Kerinci memperkuat temuan ini menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 37% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal. Permasalahan ini muncul karena pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional dengan penjelasan di papan tulis dan buku paket, tanpa didukung media interaktif yang memadai. Selain itu, kurangnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan nyata mereka. Padahal, motif Batik Incung Kerinci yang kaya akan pola geometris sebenarnya dapat menjadi media visualisasi yang efektif untuk menjelaskan konsep transformasi seperti translasi dan refleksi secara lebih konkret.

Di era digital saat ini, di mana hampir semua siswa telah terbiasa menggunakan gadget, pengembangan video pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang tepat. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *blend software* (gabungan Canva untuk desain visual dan CapCut untuk editing) yang mengintegrasikan motif Batik Incung Kerinci melalui pendekatan etnomatematika. Nilai-nilai budaya lokal yang unggul, seperti Batik Incung Kerinci, merupakan warisan berharga yang perlu dilestarikan melalui integrasi dengan pembelajaran, khususnya etnomatematika (Muslimahayati & Wardani, 2019). Pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya lokal dapat memperkaya pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap konsep matematika secara kontekstual. Video pembelajaran berbantuan *blend software* (seperti *Canva* dan *CapCut*) dirancang untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif, dengan tujuan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan (Nina Ichiana et al., 2022) dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Sakti & Parhan, 2020). Selain itu, respon peserta didik terhadap media video pembelajaran juga positif (Hikmah & Ahmadi, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran berbantuan *blend software* pada materi transformasi bangun geometri yang terintegrasi dengan Batik Incung Kerinci. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah, seperti keterbatasan media inovatif, kurangnya materi kontekstual, minimnya pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran, serta terbatasnya sumber belajar mandiri.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkaya media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal sekaligus mendukung pemahaman matematika yang lebih bermakna. Video pembelajaran ini tidak hanya dirancang untuk membuat konsep matematika yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan yang interaktif. Selain itu, media ini sekaligus berperan dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada generasi muda, sekaligus mengalihkan penggunaan gadget siswa ke konten yang lebih edukatif. Penelitian ini menguji tiga hal: (1) validitas video pembelajaran berbantuan *blend software*, (2) tingkat praktikalitasnya di kelas, dan (3) efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, diharapkan video pembelajaran ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap transformasi geometri sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya lokal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Table 1. Tahapan ADDIE

Tahapan	Keterangan
Analisis (<i>Analysis</i>)	Observasi dan wawancara dengan guru dan siswa SMP Negeri 18 Kerinci untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis kurikulum (Kurikulum Merdeka) dan materi transformasi geometri.
Perancangan (<i>Design</i>)	Pembuatan <i>storyboard</i> dan narasi video yang mengaitkan konsep transformasi geometri dengan motif Batik Incung Kerinci.
Pengembangan (<i>Development</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi video menggunakan <i>blend software</i> (Canva untuk desain visual, CapCut untuk editing). • Validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. • Uji guru mata pelajaran dan uji kelompok kecil
Implementasi (<i>Implementation</i>)	uji coba lapangan 20 peserta didik
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Evaluasi sumatif dan evaluasi formatif

Pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 18 Kerinci pada mata pelajaran matematika di Kelas VII. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis yang digunakan yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) analisis karakteristik, dan 3) analisis lingkungan belajar dan 4) analisis kurikulum dan materi. Dalam penelitian ini, subjek yang akan diteliti adalah siswa Kelas VII A berjumlah 20 orang.

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat metode dalam pengumpulan data, yaitu (a) observasi (b) wawancara, (c) lembar angket, dan (d) tes. Data analisis kebutuhan dikumpulkan dengan metode observasi dan wawancara, data uji validasi dengan lembar angket para ahli, data uji pratikalitas dengan lembar angket respon guru dan angket peserta didik dan data uji efektivitas dikumpulkan dengan metode tes.

Pada uji validitas produk, pengembangan video pembelajaran divalidasi melalui review para ahli yaitu : (a) ahli isi atau materi, (b) ahli bahasa (c) ahli media. Pada uji pratikalitas melalui uji coba produk meliputi: (a) review guru mata pelajaran (b) uji coba kelompok kecil, (c) uji coba lapangan.

Pada tahap uji efektivitas produk, efektivitas dilakukan dengan pengumpulan data hasil belajar siswa menggunakan test terhadap materi yang akan diuji coba.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE sehingga dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

- 1) Tahap analisis, dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis, yaitu a) analisis kebutuhan, b) analisis karakteristik, c) analisis lingkungan belajar dan d) analisis kurikulum dan materi. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi ke sekolah dan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan-permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, serta mencari tahu sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
- 2) Tahap Desain, dalam mendesain produk ini dilakukan melalui tiga tahapan, yang pertama mengumpulkan bahan materi. Kedua menetapkan software yang digunakan, adapun software yang digunakan, yaitu canva dan capcut. ketiga menyusun draf awal video yang akan dikembangkan.
- 3) Tahap Pengembangan, tahap ini merupakan tahapan untuk menyusun materi yang telah disiapkan dan bahan untuk pembuatan video pembelajaran, dilanjutkan dengan proses editing video sampai dengan *finishing*. Selain itu dalam pengembangan, dilakukan validasi oleh para ahli dan dilakukan uji

praktikalitas yang dilakukan uji oleh guru mata pelajaran dan uji coba kelompok kecil

- 4) Tahap Implementasi, dalam implementasi produk, hal-hal yang dilakukan yaitu dilakukan dan uji coba lapangan penerepan video pembelajaran di kelas yang dikembangkan.
- 5) Tahap evaluasi, tahap ini meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari uji ahli yaitu (ahli isi, ahli desain, ahli media) serta uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang dilalui dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran, evaluasi sumatif terdiri dari pemberian pre tes dan post test.

Hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut uji ahli isi dan materi, uji ahli bahasa dan uji ahli media, hasil validitas lebih rinci dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Table 2. Hasil Validasi

Subjek uji coba	Hasil validitas (%)	Keterangan
Ahli Isi dan Materi	89,5%	Sangat Valid
Ahli bahasa	96 %	Sangat Valid
Ahli Media	94 %	Sangat Valid

Hasil pratikalitas pengembangan video pembelajaran menurut uji guru mata pelajaran, uji coba kelompok dan uji coba lapangan, hasil pratikalitas lebih rinci dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Table 3. Hasil Pratikalitas

Subjek uji coba	Hasil pratikalitas (%)	Keterangan
Uji Guru Mata Pelajaran	90 %	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	93,5 %	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	90,1 %	Sangat Praktis

Uji efektivitas video pembelajaran dilakukan dengan metode tes diukur dengan memberikan lembar soal essay terhadap 20 orang siswa kelas VII A di SMP Negeri 18 Kerinci dengan melihat nilai kriteria ketuntasan minimum siswa. berdasarkan hasil tes nilai seluruh siswa diatas KKM dengan nilai rata -rata dan presentase 100% dengan kriteria " sangat efektif"

Penelitian ini membuktikan bahwa video pembelajaran berbantuan blend software dengan integrasi motif Batik Incung Kerinci berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep transformasi geometri. Proses pengembangan media mengikuti pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) secara sistematis. Tahap awal berupa Analysis mengungkapkan

kesulitan siswa dalam memahami materi akibat metode pembelajaran konvensional dan minimnya media interaktif. Siswa juga mempersepsikan matematika sebagai ilmu yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan pendekatan berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterlibatan belajar. Temuan ini memperkuat penelitian Zulaekhoh (2021) tentang efektivitas etnomatematika dalam mengkontekstualisasikan konsep matematika.

Proses Design melibatkan perancangan video pembelajaran menggunakan kombinasi Canva dan CapCut untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif. Dukungan teknologi ini sesuai dengan temuan Salim et al. (2023) mengenai peran media digital dalam meningkatkan minat belajar. Hasil validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase di atas 87%, mengindikasikan pemenuhan standar keilmuan dan desain pembelajaran. Uji kepraktisan terhadap guru dan siswa pun memberikan respon positif dengan persentase di atas 90%, membuktikan kemudahan penggunaan dan efektivitas media ini dalam pembelajaran.

Implementasi video di kelas VII A SMP Negeri 18 Kerinci menghasilkan tanggapan sangat positif dari 90,1% siswa. Data evaluasi melalui tes belajar menunjukkan capaian luar biasa dimana seluruh siswa (100%) berhasil melampaui nilai KKM. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabila et al. (2023) dan Krisanti et al. (2024) yang menegaskan manfaat pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya berhasil memperdalam pemahaman matematika siswa tetapi juga berperan aktif dalam pelestarian nilai-nilai budaya melalui pendekatan etnomatematika.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa video pembelajaran berbantuan *blend software* dan etnomatematika dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP. Media ini juga mendukung pembelajaran mandiri serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir matematis. Selain itu, video pembelajaran ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran yang dipandu oleh guru maupun secara mandiri oleh siswa, sehingga memperkuat kemampuan komunikasi matematis mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muslimahayati (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep transformasi geometri tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Video pembelajaran berbantuan *blend software* pada materi transformasi geometri terintegrasi Batik Incung Kerinci terbukti valid, praktis, dan efektif. Produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melestarikan budaya lokal.

Daftar Pustaka

- Chaerudin, A. (2018). *Manajemen pendidikan dan pelatihan SDM*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Emilia, AP., & Kusmaharti D., (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Candi Dermo Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Datar SDN Anngaswangi 2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 420-429.
- Fajriyah, E. (2018). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1, 114–119. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19589>
- Fatqurhohman, F. (2016). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(2), 127. <https://doi.org/10.25273/jipm.v4i2.847>
- Hikmah, U. N., & Ahmadi, F. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 135–140.
- Krisanti M., & Kusuma D., (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 104-115.
- Muslimahayati, M., & Wardani, A. K. (2019). Implementasi Etnomatematika Masyarakat Suku Anak Dalam (SAD) Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Elemen*, 5(2), 108–124. <https://doi.org/10.29408/jel.v5i2.957>
- Muslimahayati, M. (2019). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik bernuansa Etnomatematika (PMRE). *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 5(1), 22-40. <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v5i1.3773>
- Nabila H., Nursyahidah F., Prasetyowati D., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan *Inspring Suite*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(3), 280-287.
- Nina Ichiana, N., Halimah, A., & Dinaya, R. M. (2022). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran dalam Aplikasi “Ruangguru” Sebagai Media Belajar Online Siswa SMA Kelas X IPA Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Revisi. 410–424.
- Rawani, D., & Fitra, D. (2022). Etnomatematika : Keterkaitan Budaya dan Matematika. 2(1), 69–76
- Riduwan, M. B. . (2019). Riduwan, D. (2019). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula (Ke-6). cv. alfabeta.
- Sakti, H. G., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 226. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2744>
- Salim, B.S., Ivander F., Cahyadi A., (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *KESATRIA : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(1), 48-57.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*, 2(1), 58–67.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sutarto, S., Ahyansyah, A., Mawaddah, S., & Hastuti, I. D. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Kebudayaan Mbojo Sebagai Sumber Belajar Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 33–42. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i1.2097>

- Wahyuni, A., Aji, A., Tias, W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa: Penguatan Peran Matematika Dan Pendidikan Matematika Untuk Indonesia Yang Lebih Baik, 1, 111–118.
- Zulaekhoh D., & Hakim, A.R. (2021). Analisis Kajian Etnomatematika pada Pembelajaran Matematika Merujuk Budaya Jawa. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(2), 216-226.