

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Neha Khan^{1*}, Dwi Erna Novianti², Novi Mayasari³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro

*Email: nynehakhan@gmail.com , Telp: +62895803088168

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pengembangan media pembelajaran bermuatan etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode PRISMA. Kajian dilakukan terhadap sepuluh artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi. Hasil telaah menunjukkan bahwa berbagai bentuk media seperti komik, flipbook, E-LKPD, booklet, hingga kartu pembelajaran berbasis budaya lokal, memiliki kriteria valid, praktis, serta efektif ketika diintegrasikan kedalam proses pembelajaran matematika. Integrasi nilai-nilai etnomatematika ke dalam media pembelajaran terbukti mampu menjembatani konsep matematika yang abstrak dengan kehidupan nyata siswa, serta mendorong peningkatan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bermuatan etnomatematika tidak hanya memperkuat pemahaman konsep matematis, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal dan peningkatan literasi numerasi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang berbasis etnomatematika direkomendasikan sebagai strategi inovatif dan inklusif dalam pendidikan matematika, serta dapat menjadi referensi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, adaptif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Etnomatematika, Hasil Belajar

Abstract

This study aimed to examine the effectiveness of developing ethnomathematics-based learning media in improving students' mathematics learning outcomes through a Systematic Literature Review (SLR) approach using the PRISMA method. The review was conducted on ten articles published in nationally accredited journals. The findings revealed that various forms of media, such as comics, flipbooks, E-LKPD, booklets, and learning cards based on local culture, met the criteria of being valid, practical, and effective when integrated into the mathematics learning process. The integration of ethnomathematics values into learning media was found to bridge the abstract mathematical concepts with students' real-life experiences, as well as enhance motivation, conceptual understanding, and learning outcomes. These findings suggested that the use of ethnomathematics-based learning media not only strengthened the understanding of mathematical concepts but also contributed to the preservation of local culture and the improvement of numeracy literacy. Therefore, the development of ethnomathematics-based learning media is recommended as an innovative and inclusive strategy in mathematics education and can serve as a reference for teachers and curriculum developers in creating meaningful, adaptive, and sustainable learning experiences.

Keyword: Learning Media, Ethnomathematics, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Penerapan metode pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk menciptakan kelas yang aktif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan pemahaman konseptual, berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah siswa (Ardiningtyas et al., 2023: 67). Metode pembelajaran yang digunakan menjadi faktor penting yang memengaruhi pencapaian hasil belajar (Hafid & Mayasari, 2023: 20). Pembelajaran yang kurang optimal diyakini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar, terutama jika metode yang digunakan tidak menarik atau membosankan bagi siswa (Widyaningrum et al., 2020: 69). Penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar dikelas yang lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Agustin et al., 2022: 30). Berdasarkan hasil penelitian, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa ketika disampaikan melalui pendekatan kontekstual yang mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Widiastuti & Priantini, 2022: 157). Kondisi ini menunjukkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan relevan secara budaya menjadi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Salah satu pendekatan dianggap mampu mendukung pembelajaran inklusif sekaligus mewujudkan sekolah ramah anak adalah etnomatematika, karena pendekatan ini menekankan relevansi materi dengan konteks budaya dan kehidupan nyata siswa (Setiyadi et al., 2024: 100). Menurut Gerdes (1996) yang dikutip dalam buku berjudul *Etnomatematika* oleh Aminah et al. (2023: 2), etnomatematika adalah studi matematika yang dikaitkan dengan budaya dan kehidupan sosial masyarakat, artinya budaya digunakan sebagai medium untuk menginterpretasikan dan memahami berbagai konsep serta gagasan matematika. Sejalan dengan Gerdes, menurut (Novianti et al., 2022: 142), etnomatematika dapat dipahami sebagai pendekatan yang menggabungkan unsur budaya ke dalam pembelajaran matematika. Ketika pembelajaran matematika diintegrasikan dengan unsur budaya lokal membuat siswa mampu memahami konsep-konsep matematika sekaligus juga mengenali kekayaan budaya mereka sendiri. Penelitian oleh (Ardana et al., 2025: 69), memperlihatkan ketika etnomatematika diintegrasikan dalam pembelajaran, hasil belajar siswa telah meningkat dengan menghadirkan pengalaman nyata yang relevan dengan budaya lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Terbukanya peluang besar ketika perkembangan teknologi digital berkembang pesat, dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pendekatan kontekstual tersebut. Menurut Piran Wiroatmodjo (2002) dalam (Prawismo et al., 2022: 104), penggunaan media yang digunakan selama pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian materi. Penerapan etnomatematika ke dalam media pembelajaran sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan dalam proses pembelajaran matematika (Lestari & Fadiana, 2025: 830).

Urgensi pengembangan media pembelajaran semacam ini semakin kuat jika dikaitkan dengan rendahnya hasil belajar matematika di berbagai jenjang pendidikan. Merujuk pada data PISA tahun 2018, capaian skor Indonesia menunjukkan penurunan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada tahun 2015 pada seluruh bidang yang diukur, yaitu membaca, matematika, dan sains, yang menyebabkan Indonesia menempati posisi ke-72 dari total 77 negara yang disurvei, dengan selisih skor yang cukup signifikan dibandingkan rata-rata internasional, yakni skor sebesar 487 untuk bidang membaca, dan 489 untuk matematika serta sains (Yusmar & Fadilah, 2023: 15). Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pengembangan media ajar menarik berdasarkan visual dan interaktif, serta bermuatan lokal dan mengandung nilai-nilai budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama dari penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang mengandung unsur etnomatematika dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Alternatif solusi yang tersedia adalah pengembangan modul cetak berbasis budaya lokal, video pembelajaran kontekstual, atau media digital interaktif. Dari ketiga alternatif tersebut, media berbasis aplikasi dipilih karena memiliki fleksibilitas dalam

penyajian materi, dapat diakses kapan saja, dan memiliki potensi interaktivitas yang tinggi. Sejalan dengan hasil penelitian oleh (Kumawati et al., 2023: 121), mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android dan memuat unsur etnomatematika yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Namun demikian, sebagian besar kajian sebelumnya tentang etnomatematika lebih menitikberatkan pada penerapan dalam pembelajaran konvensional, seperti penggunaan media cetak atau pendekatan kontekstual berbasis aktivitas. Masih terbatas studi yang secara sistematis meninjau dan menganalisis tren serta karakteristik pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan etnomatematika, khususnya dalam hubungannya dengan peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif, dan relevan secara budaya. Selain itu, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi guru, pengembang kurikulum, serta pihak yang terkait dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan inklusif.

Media pembelajaran digital berperan sebagai sarana penyampaian informasi dan materi ajar, memudahkan siswa dalam memperoleh informasi, mendukung penerapan strategi pembelajaran yang efisien, serta membantu guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran secara lebih terstruktur, serta dapat diakses melalui perangkat digital seperti tablet atau ponsel (Afriyadi et al., 2023: 2). Sementara itu, etnomatematika dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai muatan budaya lokal, seperti motif batik, sistem hitung tradisional, atau bentuk arsitektur lokal, yang diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran matematika.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Menurut Lusiana dan Suryani (2018) dalam (Amam & Rusdiana, 2022: 11), metode *Literature Systematic Review* (LSR) merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan berbagai temuan dari penelitian-penelitian terdahulu. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menerapkan pendekatan *PRISMA* (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). *PRISMA* merupakan panduan berbasis bukti yang dirancang untuk membantu penulis dalam menyusun laporan hasil tinjauan sistematis dan meta-analisis yang mengevaluasi efektivitas atau manfaat suatu intervensi (Simamora et al., 2024: 3).

Pencarian dilakukan melalui Google Scholar dengan menggunakan kata kunci seperti "etnomatematika" "media pembelajaran" dan "hasil belajar". Tahap awal pencarian, ditemukan sekitar 85 artikel. Kemudian dilakukan penyaringan berdasarkan tahun publikasi pada rentang tahun 2020 hingga 2025 dan kesesuaian topik, sehingga jumlah artikel berkurang menjadi 30. 30 artikel yang telah tersaring tersebut, dilakukan seleksi lanjutan berdasarkan relevansi isi, yaitu artikel yang membahas pengembangan media pembelajaran bermuatan etnomatematika yang secara langsung berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil akhir dari proses seleksi ini diperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria dan dianalisis lebih lanjut. Seluruh artikel yang terpilih kemudian dianalisis secara sistematis dan disusun dalam bentuk tabel yang memuat nama peneliti, tahun terbit, nama jurnal, serta hasil penelitian. Isi dari artikel-artikel tersebut menjadi dasar dalam melakukan telaah, perbandingan, dan penarikan kesimpulan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika

Peneliti dan Tahun Terbit	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mahmuzah et al., 2023)	J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika	Berdasarkan hasil penelitian, media komik yang dibuat dalam bentuk aplikasi Android melalui tahapan model ADDIE hingga proses validasi, memperoleh penilaian sangat valid oleh ahli materi dan media. Oleh karena itu, media tersebut dianggap sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran yang mengandung unsur etnomatematika.
(Rahmata & Ekawati, 2021)	MATHEdunesa : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika	Penelitian ini mengungkapkan bahwa <i>e-comic</i> matematika yang dirancang dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dan memuat unsur etnomatematika dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran aritmetika sosial, dengan tingkat kevalidan 82,95% (kategori valid), kepraktisan 84,18% (praktis), dan keefektifan 83,33% (sangat efektif), berdasarkan penilaian ahli serta ketercapaian KKM oleh siswa.
(Maulidya et al., 2023)	Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk Pop-Up Book mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa di SD Negeri Cisarua 01, Kabupaten Bogor. Efektivitas media ini terlihat dari perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran materi bangun datar dan bangun ruang. Berdasarkan perhitungan Gain Test, diperoleh nilai rata-rata 0,6688 yang termasuk dalam kategori sedang.
(N.K.V. Dwianjani et al., 2022)	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia	Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Media tersebut menggabungkan unsur etnomatematika khas budaya Bali dengan konteks permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memuat nilai-nilai budaya seperti tipat, kerajinan bambu, dan arsitektur tradisional Bali. Selain itu, media ini dirancang agar mudah diakses secara mandiri oleh siswa, serta mendukung pembelajaran aktif dan mandiri.

Peneliti dan Tahun Terbit	Jurnal	Hasil Penelitian
(Susiliastini & Sujana, 2022)	Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia	Penelitian menyimpulkan bahwa media <i>flipbook</i> yang mengandung unsur etnomatematika dinilai sesuai dan layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dengan validitas tinggi berdasarkan penilaian para ahli. Pengujian terhadap efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan dalam capaian belajar matematika siswa, dengan t hitung sebesar 17,754 melebihi t tabel. Berdasarkan hasil uji tersebut memperkuat bahwa media <i>flipbook</i> mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif terhadap materi pecahan di kelas V SD.
(Umardiyah et al., 2023)	Jurnal Tadris Matematika	Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) yang didukung oleh kartu etnomatematika batik Jombang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Efektivitas ini juga tercermin dari hasil tes belajar, sebanyak 90% siswa memperoleh hasil melampaui KKM. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu mendorong pencapaian belajar yang lebih optimal.

(Dewi & Agustika, 2022)	MIMBAR PGSD Undiksha	Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis etnomatematika jejahitan Bali dinyatakan sangat layak digunakan, merujuk pada persentase hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dari para ahli serta proses uji coba mencapai lebih dari 89%. Rata-rata skor pre-test siswa sebesar 70,5 meningkat menjadi 87 pada post-test, memperlihatkan adanya peningkatan nyata dalam hasil belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan bermakna tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi guru untuk terus berinovasi sesuai kebutuhan pembelajaran masa kini.
Peneliti dan Tahun Terbit	Jurnal	Hasil Penelitian
(Sari et al., 2023)	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) yang memuat unsur etnomatematika dikategorikan sangat valid, dengan rata-rata kevalidan media dan materi sebesar 83,60%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon siswa (95,45%) dan guru (80,17%). Selain itu, efektivitas media mencapai 77,89%, menunjukkan bahwa buku saku digital ini berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
(Purba et al., 2020)	Jurnal Basicedu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS Matematika Realistik berbasis etnomatematika dan konteks Gonrang Sipitu Pitu dinyatakan sangat layak digunakan, berdasarkan validasi ahli desain (94%) dan guru kelas IX (88%). Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil belajar siswa yang meningkat sebanyak 30%, dari nilai rata-rata 57% menjadi 87% setelah penggunaan LKS. Dengan demikian, media ini terbukti tepat dan efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di kelas IX.
(Yanti et al., 2022)	DIKSI: Jurnal Kajian	Penelitian ini mengungkapkan bahwa media

	Pendidikan dan Sosial	booklet yang mengandung etnomatematika pada materi aritmetika sosial yang digunakan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap, yang dikembangkan melalui model pengembangan 4D hingga tahap pengembangan, memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan terpenuhinya ketiga aspek tersebut, media ini dinilai baik dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga menunjukkan potensi booklet etnomatematika sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman siswa.
--	-----------------------	--

Hasil kajian dari sepuluh artikel menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis etnomatematika secara konsisten memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Media yang dikembangkan, seperti komik digital, e-comic, pop-up book, flipbook, hingga E-LKPD dan booklet, secara umum dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli materi, media, dan desain. Tingginya nilai validitas ini menunjukkan bahwa integrasi unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran tidak mengurangi kualitas akademik dan pedagogiknya. Justru sebaliknya, pendekatan ini memberi warna kontekstual yang memperkaya pembelajaran matematika agar lebih dekat dengan kehidupan nyata siswa.

Dilihat dari sisi kepraktisan, sebagian besar media yang diteliti memperoleh respon positif dari siswa dan guru. Angket kepraktisan menunjukkan bahwa media seperti e-comic, flipbook, dan buku saku digital mudah digunakan, dapat menarik perhatian siswa serta mendukung pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini berkontribusi signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif. Selain itu, media yang bersifat interaktif dan kontekstual mendorong keterlibatan siswa secara mandiri dalam proses belajar.

Keefektifan media pembelajaran juga terbukti dalam hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media yang mengintegrasikan etnomatematika. Penelitian seperti oleh Purba et al. (2020) dan Dewi & Agustika (2022) mencatat peningkatan skor siswa pada pretest dan posttest yang menunjukkan perubahan secara signifikan, yang menunjukkan bahwa media tersebut mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Penggunaan konteks budaya lokal, seperti batik Jombang, jahitan Bali, atau musik Gongrang Sipitu Pitu, terbukti menjadi jembatan efektif untuk mentransfer konsep abstrak matematika ke dalam bentuk yang lebih konkrit dan mudah dipahami oleh siswa.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teoretis konstruktif, yang menekankan pentingnya pengalaman, budaya, dan konteks dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis etnomatematika memfasilitasi konstruksi makna matematika secara personal dan sosial, memberikan Kesan kepada siswa bahwa apa yang mereka pelajari relevan dengan dunia di sekitar mereka. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong keterlibatan emosional dan motivasi belajar, seperti terlihat dalam peningkatan skor motivasi dan partisipasi siswa dalam berbagai penelitian.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran bermuatan etnomatematika merupakan pendekatan yang menjanjikan sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pendekatan ini berkontribusi secara aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek sosial. Penelitian ini mendukung urgensi integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran untuk menciptakan model pembelajaran yang inklusif, kontekstual, dan bermakna. Sehingga, guru, pengembang kurikulum, dan pemangku kebijakan diharapkan dapat mengadopsi dan

mengembangkan media serupa sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik lokal peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap sepuluh artikel, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran bermuatan etnomatematika terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas, tetapi juga mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Integrasi unsur budaya lokal ke dalam materi matematika menjadikan konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa etnomatematika dapat menjadi pendekatan strategis dalam menjembatani konsep matematika dengan latar belakang budaya siswa.

Sebagai rekomendasi, pengembangan media pembelajaran berbasis etnomatematika perlu terus didorong, terutama pada jenjang dan materi yang lebih beragam. Guru dan pengembang kurikulum disarankan untuk menjadikan kearifan lokal sebagai sumber inspirasi dalam merancang perangkat ajar yang kontekstual dan inklusif. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengujian jangka panjang efektivitas media ini terhadap berbagai aspek, seperti peningkatan berpikir kritis, literasi numerasi, atau bahkan sikap terhadap matematika. Dengan demikian, pendidikan matematika tidak hanya menjadi ajang transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan pembentukan identitas lokal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agustin, T., Junarti, & Mayasari, N. (2022). PENGARUH MODEL PBL (PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN STATISTIK SISWA KELAS XI TKR SMKN 3 BOJONEGORO. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 28–35.
- Amam, & Rusdiana, S. (2022). Peranan Kelembagaan Peternakan, Sebuah Eksistensi Bukan Hanya Mimpi: Ulasan dengan Metode Systematic Literature Review (SLR). *Jurnal Peternakan*, 19(1), 9. <https://doi.org/10.24014/jupet.v19i1.14244>
- Ardana, I. M., Kertih, I. W., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2025). *BERBASIS ETNOMATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI DAN*. 15(1), 62–70.
- Ardiningtyas, M., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas: Studi Kasus di Sekolah SMA Negeri 3 Medan. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i2.294>
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45350>
- Hafid, A., & Mayasari, N. (2023). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Dengan Menggunakan Media Lkpd Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science e-ISSN*, 3(1), 2829–3363.
- Kumawati, S., Rahmawati, F., & 'Adna, S. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android “Si-Inka” Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan*

-
- Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 110–124.
- Lestari, S. E., & Fadiana, M. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ETHNOMATEMATIKA BATIK TULIS GEDOG UNTUK Mendukung Kemampuan Literasi Matematika Peserta Didik pada Materi Geometri. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 829–841.
- Mahmuzah, R., Hidayat, A. T., Qausar, H., Sinaga, N. A., Arinal, T. M., & Darmawan, M. P. (2023). Analisis Validitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–996. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2917>
- Maulidya, T. H., Mulyono, A., Safitri, A. B., Dzahabiyah, M., Rahmawati, R., & Nurrahmah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(3), 200–208. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i3.5360>
- N.K.V. Dwianjani, I.W.P. Astawa, & I.N. Sukajaya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Brsd Berorientasi Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1447>
- Novianti, D. E., Waluya, S. B., & Dewi, N. R. (2022). *Local Wisdom as an Ethnomathematics Learning Approach (A study on Regency Local Wisdom)*. 142–148.
- Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.6846>
- Purba, T. N. P., Pangaribuan, F., & Hutauruk, A. J. (2020). Pengembangan LKS Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun pada Materi Geometri Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahmata, A., & Ekawati, R. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *MATHEdunesa*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>
- Sari, D. P., Darma, Y., & Oktaviana, D. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Bermuatan Etnomatematika. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2974–2982.
- Setiyadi, D., Sarwi, Sudarmin, & Cahyono, A. N. (2024). CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF ETHNOMATHEMATICS TEACHING MATERIALS IN CHILD-FRIENDLY SCHOOLS: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS. *Jurnal Magistra*, 15(2), 99–110. <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Simamora, S. C., Gaffar, V., & Meta, A. (2024). Systematic Literatur Review Dengan Metode Prisma: Dampak Teknologi Blockchain Terhadap Periklanan Digital. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v14i1.1182>
- Susiliastini, N. K. T., & Sujana, I. W. (2022). Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.54596>
- Umardiyah, F., Zuhriawan, M. Q., & Satiti, W. S. (2023). Efektivitas Problem-based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Kartu Etnomatematika Batik Jombang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMP. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(2), 263–274. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.2.263-274>
- Widiastuti, N. L. G. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 147–160. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.45530>

-
- Yanti, Y., Firdaus, M., & Nurmaningsih, N. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Booklet Bermuatan Etnomatematika Tradisi Robo-Robo pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 20–27. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.192>
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>