



PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA MOTIF KAIN JARIK KHAS JAWA PADA MATERI BANGUN DATAR

Rozita Apriliyani^{1)*}

¹Tadris Matematika, FTIK, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, 68136

*zitaapril2604@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History: Received: 21/01/2023 Revised: 27/04/2023 Accepted: 02/05/2023</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berupa lembar kerja dengan pendekatan etnomatematika motif jarik jawa pada bangun datar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model pengembangan yang dimodifikasi dari model 4D. Subyek dalam penelitian ini adalah 17 siswa kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket dan lembar kerja. Hasil penelitian berdasarkan analisis data dari lembar validasi ditemukan bahwa LKPD yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid. Berdasarkan analisis data dari angket yang diberikan kepada siswa, diketahui bahwa LKPD yang dikembangkan rata-rata sebesar 81,69% dan termasuk dalam kategori praktis. Sedangkan berdasarkan analisis data dari hasil pengerjaan LKPD yang dikembangkan mencapai nilai 82,11% dan termasuk dalam kategori efektif.</p> <p>Kata kunci: Pengembangan LKPD, Etnomatematika, Motif Kain Jarik Jawa</p> <p><i>The aim of this study was to develop a mathematic learning tool in the form of worksheets with an ethnomathematics approach to Javanese jarik motifs on flat shapes. This type of research is research development or Research and Development (R&D), with a modified development model of the 4D model. The subjects in this study were 17 class III students at SDN Andongsari 3 Ambulu Jember. Data collection techniques used in this study were validation sheets, questionnaires and worksheets. The results of the study based on data analysis from the validation sheet found that the LKPD developed was included in the valid category. Based on data analysis from the questionnaire given to students, it was found that the developed LKPD was in the average of 81.69% and included in the practical category. Meanwhile, based on data analysis from the results of the work on the developed LKPD, it reached a value of 82.11% and was included in the effective category.</i></p> <p>Keywords: LKPD Development, Ethnomathematics, Javanese Jarik Cloth Motifs</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Cara Menulis Sitasi: Apriliyani, R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Motif Kain Jarik Khas Jawa Pada Materi Bangun Datar. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15 (1), 1-10. <https://doi.org/10.26618/sigma.v15i1.9591>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal mendasar bagi setiap individu. Melalui pendidikan ini setiap individu dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pendidikan termasuk salah satu proses yang kompleks dalam kehidupan manusia dan selalu mengikuti perkembangan

hidup manusia (Purnamasiwi 2017). Pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini terdapat berbagai masalah yang perlu dipecahkan agar dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran secara optimal. Salah satu upaya yang dapat mungkin dapat dilakukan yaitu dengan melakukan sebuah inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu yang dipelajari dan diajarkan disemua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi (Saputra 2017). Ciri khas dari ilmu matematika ini ialah memiliki konsep-konsep yang tersusun secara sistematis, dan logis. Menurut Carl Friedrich Gauss, "*Mathematics is the Queen of Science*" yang berarti matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan (Purwaningsih 2019). Oleh karena itu, ilmu matematika ini menjadi landasan untuk perkembangan teknologi modern dan ilmu-ilmu lainnya dan berperan penting dalam berbagai mata pelajaran serta memberikan kontribusi untuk daya pikir setiap manusia. Pentingnya belajar ilmu matematika ini tidaklah lepas dari peranannya terhadap berbagai aspek kehidupan. Akan tetapi banyak dari kalangan peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan banyak kalangan peserta didik yang berasumsi bahwa pembelajaran matematika kurang implementatif. Dengan demikian, perlu adanya suatu inovasi terhadap pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran untuk mendukung suatu proses belajar mengajar di dalam kelas (Kofi and Mamoh 2020). Inovasi yang dilakukan tersebut difokuskan untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreativitas, hasil belajar peserta didik dan lain sebagainya. Adapun salah satu aspek yang dapat dikembangkan untuk melakukan sebuah inovasi terhadap pembelajaran matematika tersebut yaitu aspek budaya lokal setempat.

Pendidikan dan kebudayaan adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena kebudayaan merupakan satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh yang menjadi identitas dalam suatu masyarakat tertentu, dan pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap individu dalam kehidupan manusia (Wijayanto 2017). Seiring berjalannya waktu, arus globalisasi mulai memengaruhi budaya yang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu perlu adanya suatu usaha dalam hal penanaman nilai kebudayaan pada diri setiap individu terutama diri peserta didik. Tujuan penanaman nilai kebudayaan tersebut yaitu agar kebudayaan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat tidak terlupakan meskipun arus globalisasi terus berjalan (Sintiya, Astuti, and Purwoko 2021). Adapun cara untuk menanamkan nilai kebudayaan dalam diri peserta didik yaitu dengan melalui proses pembelajaran salah satunya ialah dalam pembelajaran matematika. Di sinilah peran pendidikan sangat penting dalam penanaman nilai kebudayaan karena pada hakikatnya pendidikan ialah proses pembentukan budaya.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan budaya dikenal dengan istilah etnomatematika. Menurut D'Ambrosio (Abi and Gella 2019), etnomatematika adalah ilmu matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya yang dapat diidentifikasi dengan terminologi, kode, simbol, mitos, cara berpikir serta penalaran tertentu. Dalam

pembelajaran matematika, aspek kebudayaan dapat direpresentasikan dengan cara menggabungkan aspek budaya yang mengandung unsur matematika ke dalam proses pembelajaran. Etnomatematika dianggap sebagai suatu metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep matematika secara nyata melalui suatu kebudayaan yang ada. Melalui pembelajaran etnomatematika ini diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik yang mengenal, menghargai, dan memahami budayanya sendiri.

Dengan adanya upaya untuk menerapkan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dalam proses pembelajaran dikelas, maka guru perlu merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Perangkat pembelajaran adalah suatu alat yang mencakup semua kebutuhan belajar mengajar di kelas dan membantu guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Sedangkan pengembangan perangkat pembelajaran merupakan suatu proses dimana perangkat yang dibutuhkan untuk pembelajaran dikembangkan dengan tahapan-tahapan yang terdapat dalam teori pengembangan (Kofi and Mamoh 2020). Adapun macam-macam dari perangkat pembelajaran antara lain yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerjas Peserta Didik (LKPD), bahan ajar, media pembelajaran, dan lain-lain.

Produk budaya yang digunakan dalam penelitian ini adalah motif kain jarik khas Jawa. Kain jarik merupakan salah satu jenis kain khas Indonesia yang berasal dari pulau Jawa. Umumnya, masyarakat Jawa Timur dan Jawa Tengah banyak menggunakan kain ini. Kain jarik ini memiliki motif batik dengan corak yang berbeda-beda. Kain khas dari daerah Jawa ini sering digunakan untuk ritual adat Jawa yang bersifat sakral.

Motif dari kain jarik khas Jawa tersebut akan dijadikan media pembelajaran dengan mengintegrasikan pada materi matematika yaitu bangun datar. Dengan media motif kain jarik ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep matematika saja, tetapi juga belajar matematika dengan budaya kain jarik khas Jawa. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Motif Kain Jarik Khas Jawa Pada Materi Bangun Datar”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research dan Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran matematika berupa LKPD dengan menggunakan pendekatan etnomatematika pada motif kain jarik khas Jawa dalam materi bangun datar. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember yang berjumlah 17 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah LKPD matematika yang dikembangkan dengan pendekatan etnomatematika pada budaya kain jarik khas Jawa materi bangun datar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu modifikasi dari model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap

define (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), dan tahap *develop* (pengembangan) (Oktarina, Luthfiana, and Refianti 2019).

Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan analisis untuk mendeskripsikan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini diantaranya yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan untuk menghasilkan rancangan awal LKPD berbasis etnomatematika materi bangun datar. Pada tahap ini akan dihasilkan rancangan awal LKPD yang diberi nama draft I. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini diantaranya yaitu penyusunan format LKPD, pemilihan pendekatan penyajian, dan perancangan awal.

Pada tahap *develop* (pengembangan) dilakukan beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut.

- a. Validasi produk oleh validator terhadap produk draft I
- b. Revisi draft I berdasarkan hasil validasi produk oleh validator dan menghasilkan produk akhir (draft II)
- c. Melaksanakan uji coba skala kecil terhadap produk akhir (draft II)
- d. Analisis hasil uji coba skala kecil
- e. LKPD berbasis etnomatematika kain jarik khas Jawa pada materi bangun datar

LKPD berbasis etnomatematika pada materi bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, dan segitiga yang telah diperoleh dalam proses pengembangan dilakukan validasi oleh validator dan juga dilaksanakan uji coba dalam skala kecil untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepraktisan dan keefektifan sesuai dengan tahapan pengembangan model 4D.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, lembar angket dan LKPD. Lembar validasi digunakan untuk menentukan aspek kevalidan LKPD yang dikembangkan, lembar angket digunakan untuk menentukan kepraktisan LKPD yang dikembangkan, sedangkan hasil pengerjaan LKPD digunakan untuk mengetahui keefektifan LKPD yang dikembangkan.

Adapun kriteria nilai kepraktisan berdasarkan analisis lembar angket yang diberikan kepada siswa ditunjukkan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Nilai Kepraktisan

Kriteria	Tingkat Kepraktisan
85,01% - 100,00%	Sangat Praktis
75,01% - 85,00%	Praktis
60,01% - 75,00%	Cukup Praktis
50,01% - 60,00%	Kurang Praktis
< 50%	Sangat Kurang Praktis

Sumber : Irsalina (dalam Marfera et al., 2022)

Adapun kriteria nilai keefektifan berdasarkan analisis hasil pengerjaan LKPD oleh siswa ditunjukkan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Nilai Keefektifan

Kriteria	Tingkat Kepraktisan
$\bar{X} \geq 85\%$	Sangat Efektif
$75\% \leq \bar{X} < 85\%$	Efektif
$60\% \leq \bar{X} < 75\%$	Cukup Efektif
$50\% \leq \bar{X} < 60\%$	Kurang Efektif
$\bar{X} < 50\%$	Sangat Kurang Efektif

Sumber : Irsalina (dalam Marfera et al., 2022)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada motif kain jarik khas Jawa. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian model pengembangan 4D. Dalam penelitian model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahapan utama akan tetapi dalam penelitian ini memodifikasi model pengembangan 4D menjadi 3 tahapan yaitu tahap *define* (Pendefinisian), tahap *design* (Perancangan), dan tahap *develop* (Pengembangan). Hasil yang diperoleh dari tiap tahapan diuraikan sebagai berikut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap *define* (pendefinisian) ini terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu sebagai berikut .

a. Analisis Awal Akhir

Hasil ini diperoleh dari wawancara dengan guru kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember. Kurikulum yang digunakan di SDN Andongsari 3 Ambulu Jember yaitu kurikulum 2013. Proses pembelajaran di SDN Andongsari 3 Ambulu Jember belum pernah menggunakan LKPD berbasis budaya khususnya pada materi bangun datar.

b. Analisis Siswa

Tahap analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami karakteristik, latar belakang, dan kemampuan akademik peserta didik. Hasil analisis ini diperoleh bahwa siswa kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember memiliki tingkat kognitif yang berbeda-beda. Tingkat keaktifan siswa kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember dalam proses pembelajaran juga masih sangat kurang.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas berisi tentang tugas-tugas atau kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi bangun datar untuk kelas III dengan standar isi kurikulum 2013.

d. Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengidentifikasi dan merumuskan secara sistematis bagian-bagian utama atau konsep-konsep dari materi bangun datar dengan membuat peta konsep pembelajaran yang akan digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi yang telah ditentukan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang termuat dalam silabus. Susunan dari indikator pencapaian kompetensi kemudian dijadikan tujuan khusus pembelajaran sebagai dasar atau pokok dalam menyusun rancangan produk LKPD yang dikembangkan.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya yaitu sebagai berikut.

a. Penyusunan format LKPD

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menyusun kerangka dari LKPD. Dalam penelitian ini LKPD yang dikembangkan dibagi menjadi tiga bagian antara lain bagian awal yang berisi halaman sampul depan, identitas LKPD, kata pengantar, petunjuk penggunaan LKPD, daftar isi, pemetaan KD dan indikator, serta tujuan pembelajaran. Bagian kedua yaitu bagian isi yang berisi ringkasan materi, kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan siswa, dan evaluasi beserta kunci jawabannya. Bagian ketiga yaitu bagian akhir yang berisi halaman daftar pustaka dan halaman sampul belakang.

b. Pemilihan Pendekatan Penyajian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan untuk menyajikan LKPD adalah pendekatan etnomatematika. Melalui pendekatan etnomatematika ini LKPD yang disusun akan dikemas berdasarkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan budaya-budaya yang ada di sekitar siswa, salah satunya yaitu budaya yang ada di Jawa. Adapun budaya yang digunakan untuk mengemas LKPD berbasis etnomatematika dalam penelitian ini adalah motif kain jarik khas Jawa.

c. Perancangan Awal

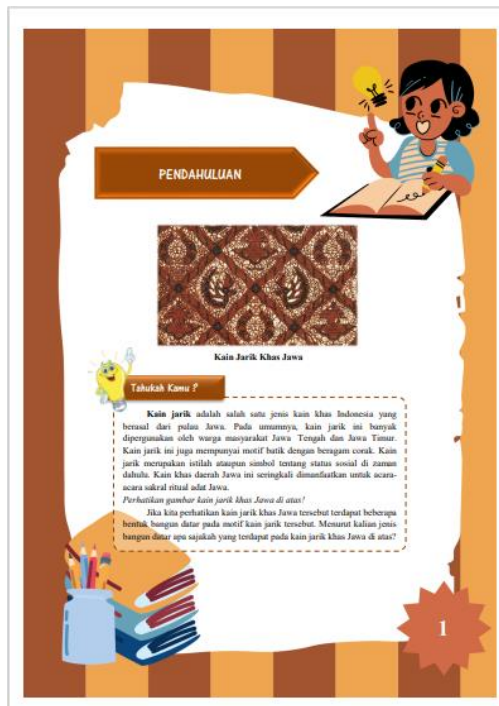
Adapun langkah awal dari sebuah rancangan penelitian ini ialah mendesain halaman sampul depan dan mendesain setiap halaman isi menggunakan bantuan aplikasi Canva. Rancangan awal LKPD berbasis etnomatematika dibuat sesuai dengan materi yang digunakan yaitu bangun datar, dimana terdapat banyak gambar/ilustrasi yang digunakan dalam menyajikan materi tersebut. Gambar/ilustrasi yang digunakan tentunya berdasarkan budaya kain jarik yang ada di Jawa

Desain sampul depan LKPD dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Desain Sampul Depan LKPD

Adapun salah satu desain untuk setiap halaman isi yang terdapat dalam dalam LKPD ditunjukkan gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Desain Halaman Isi LKPD

3. Develop (Pengembangan)

Dalam tahap ini dilakukan pengembangan terhadap LKPD berbasis etnomatematika pada materi bangun datar. Rancangan awal LKPD berupa draft I yang dikembangkan oleh

peneliti akan diberikan kepada validator untuk dilakukan validasi. Yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu salah satu guru kelas III SDN Andongsari 3 Ambulu Jember. Validator akan diberi produk draft I dan lembar validasi. Berdasarkan hasil validasi produk draft I oleh validator akan dilakukan revisi sesuai masukan dari validator dan setelah dinyatakan valid oleh validator akan dihasilkan produk akhir yaitu draft II. Kemudian produk draft II akan diujicobakan pada skala terbatas di lapangan.

Tahap ujicoba produk akhir LKPD berupa draft II dilaksanakan di salah satu sekolah yang ada di daerah Ambulu Jember yaitu SDN Andongsari 3 dengan 17 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil dari tahap ujicoba ini bersifat terbatas karena peneliti hanya memperoleh informasi berupa data-data penelitian dan perangkat pembelajaran berupa LKPD. Kemudian informasi yang diperoleh tersebut akan dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari hasil lembar angket respon siswa serta keefektifan LKPD yang dikembangkan.

Hasil kepraktisan serta keefektifan LKPD ini dilihat berdasarkan ujicoba produk draft II hasil angket respon serta hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil angket respon diperoleh skor rata-rata sebesar 81,69%. Ditinjau dari nilai kriteria kepraktisan yang sudah ditetapkan, LKPD yang dikembangkan mencapai kriteria praktis. Sedangkan berdasarkan perolehan hasil belajar siswa setelah mengerjakan LKPD yang dikembangkan diperoleh skor mencapai 82,11%. Ini berarti lebih dari 75% siswa telah tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ditinjau dari nilai kriteria keefektifan yang sudah ditetapkan, LKPD yang dikembangkan telah mencapai kriteria efektif. Sesuai dengan pendapat Nieven (Wijayanto 2017), suatu perangkat dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi beberapa aspek kualitas yaitu aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif maka dapat dikatakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas.

Simpulan

Pada penelitian ini dihasilkan LKPD berbasis etnomatematika motif kain jarik khas Jawa pada materi bangun datar dengan kriteria valid, praktis, dan efektif melalui proses pengembangan. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, LKPD yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid. Dan hasil analisis data diperoleh nilai kepraktisan LKPD yang dikembangkan berdasarkan lembar angket respon siswa dengan rata-rata sebesar 81,69% sehingga dapat dikatakan praktis sedangkan nilai keefektifan LKPD yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar siswa setelah mengerjakan LKPD diperoleh skor mencapai 82,11% dan dapat dikatakan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD dengan pendekatan etnomatematika motif kain jarik khas Jawa pada materi bangun datar ini valid, praktis, dan efektif.

Daftar Pustaka

Abi, A. M., & Gella, N. J. M. (2019). *Pengembangan Silabus, RPP dan LKS Materi Geometri Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Karakter*. ANARGYA: Jurnal Ilmiah

Pendidikan Matematika, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i1.3347>.

- Astuti, Zulfah, & Dicky, R. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 9222-9231. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2452>.
- Istifadatul, H. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Arsitektur Masjid Jami' Al Baitul Amien Jember Terhadap Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung SMP Kelas IX*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Kofi, M. D., & Mamoh, O. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran RPP Dan LKS Materi Segiempat Dan Segitiga Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Miomaffo Barat Menggunakan Pendekatan Etnomatematika*. MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika, 5(1), 1–13. <http://jurnal.unimor.ac.id/JIPM/article/view/719/426>.
- Marfera, E., Noor, F., & Rahmita, N. (2022). *Pengembangan LKPD Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Batik Tanjung Bersinar Khas Tabalong*. Jurmadikta: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika, 2(3), 94-102. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v2i3.1459>.
- Nengsi, B. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Etnomatematika Masjid Jami' Tua Palopo Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Palopo*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Oktarina, A., Luthfiana, M., & Refianti, R. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Etnomatematika Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, 2(2), 91–101. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i2.887>.
- Pratiwi, F. D. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Ethnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Limas SMP/MTs Kelas VIII*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Purnamasiwi, E. A. (2017). *Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sma Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Purwaningsih, M. R. D. (2019). *Kajian Etnomatematika Terkait Aktifitas Pembuatan Kerajinan Pahat Batu di Dusun Sidoharjo, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah Dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Saputra, A. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Melalui Metode Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Untuk Siswi Kelas VII SMP PGRI Sungguminasa*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasaar.
- Sintiya, M. W., Astuti, E. P., & Purwoko, R. Y. (2021). *Pengembangan E -modul Berbasis Etnomatematika Motif Batik Adi Purwo untuk Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 06(01), 1–15. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>.
- Susanto E., Malalina., & Rika, F. Y. (2022). *Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika*

Rumah Limas Dengan Menggunakan Metode Inkuiri. Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 38-48.
<https://ejournal.unitaspalembang.com/index.php/nabla/article/view/98>.

Talo, Y. A., I. M. Ardana, & I. W. Kertih. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Batu Kubur dan Rumah Adat Sumba Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(1), 84-93.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.562.

Wijayanto, Z. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Keraton Yogyakarta*. SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora, 3(1), 80–88. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i1.1527>