

Validitas Perangkat Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika Rumah Gadang

Herdi Setiawan^{1✉}, Jamaris², Solfema³, Ahmad Fauzan⁴

^{1, 2,3,4} Program Studi Doktor Ilmu Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Padang,
Jl. Prof Dr Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Indonesia
Setiawanherdi68@gmail.com

Abstract

Based on observations, interviews and preliminary analysis conducted in several schools, it shows that the learning tools used so far, whether RPP or LKPD have not been linked to the culture around students, education cannot be separated from the participation of culture and society because the individual development process of students is very important. need a good learning environment. The purpose of this study was to determine the validity of the ethnomathematics-based learning tools of Rumah Gadang in the form of RPP and LKPD. This research is part of Research and Development (R&D) research. The purpose of development research is to create and validate educational products. This research is a development research conducted using the Plomp development model. The initial analysis stage, prototype development stage, and assessment stage are the three steps that make up the Plomp development model. The components of the validated lesson plans are content validity and construct validity. Meanwhile, the components of the LKPD that were validated were in the form of presentation, time, language, and content factors. The results of expert validation using a validity test sheet instrument in the form of a questionnaire are used to generate validity test data. Likert scale was used to examine the collected data. The results of the validity test for the geometric RPP based on the ethnomathematics of Rumah Gadang as a whole obtained a validity value of 3.88 in the very valid category, while the results of the LKPD validity test obtained a validity value of 3.67 in the very valid category so it can be concluded that the RPP and LKPD could be used.

Keywords: Learning Devices, Ethnomathematics, Validity Test

Abstrak

Berdasarkan observasi, wawancara dan analisis pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan selama ini baik itu RPP ataupun LKPD belum dikaitkan dengan budaya sekitar peserta didik, pendidikan tidak bisa dilepaskan dari peran serta budaya dan masyarakat karena proses perkembangan individu peserta didik sangat memerlukan lingkungan belajar yang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran geometri berbasis etnomatematika rumah gadang berupa RPP dan LKPD. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian Research and Development (R&D). Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Plomp. Tahap analisis awal, tahap pengembangan prototipe, dan tahap penilaian adalah tiga langkah yang membentuk model pengembangan Plomp. Komponen RPP yang divalidasi adalah validitas isi dan validitas konstruk. Sedangkan komponen LKPD yang divalidasi berupa faktor penyajian, waktu, bahasa, dan isi. Hasil validasi ahli menggunakan instrumen lembar uji validitas berupa angket digunakan untuk menghasilkan data uji validitas. Skala Likert digunakan untuk memeriksa data yang dikumpulkan. Hasil uji validitas untuk RPP geometri berbasis etnomatematika rumah gadang secara keseluruhan memperoleh nilai kevalidan yaitu 3,88 pada kategori sangat valid, sedangkan hasil uji validitas LKPD memperoleh nilai kevalidan 3,67 pada kategori sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa RPP dan LKPD valid dan dapat digunakan.

Kata kunci: Perangkat Pembelajaran, Etnomatematika, Uji Validitas

Copyright (c) 2022 Herdi Setiawan, Jamaris, Solfema, Ahmad Fauzan

✉ Corresponding author: Herdi Setiawan

Email Address: Setiawanherdi68@gmail.com (Jl. Prof Dr Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Indonesia)

Received 30 October 2022, Accepted 03 November 2022, Published 30 November 2022

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1881>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan dipikirkan dengan matang untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Tujuannya adalah agar siswa memiliki cara berpikir, prinsip moral, dan pandangan dunia yang sejalan dengan apa yang secara tradisional dihargai masyarakat (BPOM,

2013). Setelah itu, warisan tersebut dikembangkan dengan cara yang relevan dengan masa kini dan masa depan. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pedoman di balik setiap pengembangan kurikulum di Indonesia, yaitu sebagai berikut: a) siswa adalah pewaris kreatif budaya negara; dan b) pendidikan berlabuh pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa baik sekarang maupun di masa yang akan datang (Habe & Ahiruddin, 2017).

Akal manusia dan budi manusia berinteraksi selama proses pendidikan. Ini menunjukkan bahwa informasi akan masuk ke peserta didik melalui interaksi ini, ilmu memang dapat diperoleh melalui pembelajaran akademis, tetapi ilmu juga dapat diperoleh di luar kelas melalui komunitas dan budaya siswa itu sendiri. Di mana pun orang tinggal, matematika adalah semacam budaya yang telah dimasukkan ke dalam setiap bagian kehidupan sehari-hari (Bishop, 1994). Namun, masih ada anggapan di masyarakat bahwa matematika adalah final, tidak dapat diubah, tunggal, dan tidak terkait dengan budaya (Fitriza, et.al., 2018). Oleh karena itu, guru harus dapat menunjukkan kepada peserta didik betapa erat hubungannya matematika dengan budaya dan kehidupan sehari-hari mereka.

Rumah Gadang adalah salah satu budaya dan gaya arsitektur yang dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran matematika karena menggabungkan banyak ide dan konsep matematika ke dalam desain arsitektur dan landasan filosofisnya, memungkinkan siswa untuk belajar matematika sekaligus mendapatkan pemahaman tentang budaya mereka. Menurut penelitian Fitriza, empat konsep itu adalah garis dan sudut, bangun datar, lingkaran, dan transformasi, dapat ditemukan melalui eksplorasi etnomatematika rumah gadang (Fitriza, et.al., 2018). Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti berkeinginan untuk merealisasikan konsep matematika yang ada di *rumah gadang* tersebut menjadi sebuah perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika yang dilakukan di SMP Negeri 3 dan SMP Negeri 4 Padang, diketahui bahwa sumber yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran berupa bahan ajar yang telah disediakan oleh pemerintah seperti buku terbitan Kemendikbud K13 revisi tahun 2016 dan 2017, dan buku matematika terbitan Erlangga, baik yang K13 maupun KTSP, terlihat bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru masih bersifat umum. Sementara, buku teks yang tersedia pada umumnya mendorong guru untuk mengajar matematika secara mekanistik dan algoritmik (Gravemeijer, et.al., 2013). Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap buku teks, RPP, dan LKPD yang dipakai disekolah diketahui bahwa baik itu isi buku, RPP, maupun LKPD belum mencakup hubungan antara matematika dengan budaya lokal setempat.

Berdasarkan hasil wawancara, KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 72. Masih banyak peserta didik yang tidak mencapai KKM. Kenyataan ini dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Matematika Semester 2 Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Padang

No	Kelas	Frekuensi	Nilai Rata-Rata
1	VII-1	27	54,37
2	VII-2	29	70,41
3	VII-3	30	58,37

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata seluruh kelas masih di bawah KKM. Hal ini membuktikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, untuk mencapai kompetensi yang diinginkan dan agar pengintegrasian budaya dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik diperlukan upaya dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang dekat dengan lingkungan dan budaya sekitar. Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal di atas yaitu melalui pendekatan Etnomatematika.

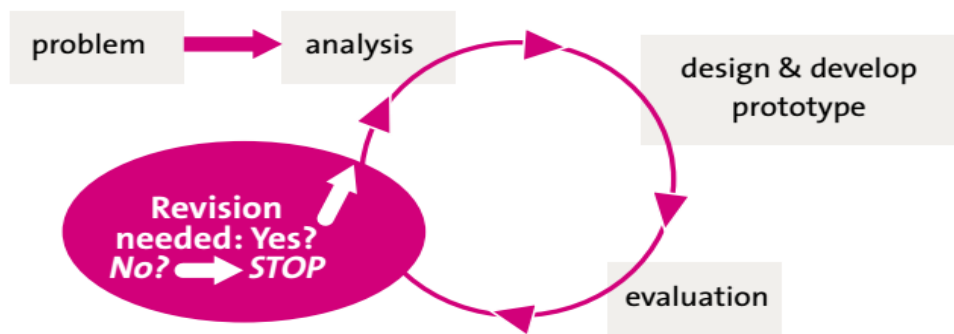
Menurut Karena dapat menggabungkan matematika dan budaya, maka dipilihlah metode Etnomatematika (Turmuzi, et.al., 2022). Pemanfaatan lingkungan langsung dan terdekat guru di dalam kelas dikenal dengan pendekatan Etnomatematika (Achor, et.al., 2009). Menggunakan etnomatematika di kelas dapat meningkatkan motivasi, keterampilan matematika, dan kemampuan siswa untuk mengatasi kebosanan dan tantangan belajar (Rizka & Mastur, 2014; Sirate, 1985)

Pendidikan merupakan proses pembudayaan (Ruyadi, 2010). Praktik matematika harus berpijak pada realitas kehidupan (Setiawan, et.al., 2021). Ketika digunakan dalam konteks RME, dunia nyata digunakan sebagai awal dalam pengembangan ide dan konsep matematika (Ananda, 2018) hal ini mengacu pada keadaan bahwa siswa dapat memahami sebagai tepat, nyata, dan realistis daripada hanya menggambarkan hubungan antara matematika dan dunia nyata (Heuvel-Panhuizen van den, 2003). Dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, peran guru sangatlah penting. Dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar, guru perlu melakukan inovatif dan kreatif (Istiqomah & Indarini, 2021) . Hal ini sesuai dengan etnomatematika, yang mendorong guru untuk mengajar matematika dalam konteks langsung, langsung, dan dapat dibayangkan untuk anak-anak. Diharapkan integrasi budaya sehari-hari siswa, khususnya Rumah Gadang, ke dalam proses pembelajaran matematika dan pencapaian keterampilan yang ditargetkan akan dihasilkan dari penerapan RPP dan LKPD yang sah dengan pendekatan etnomatematika dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, perlu dibuat perangkat pembelajaran matematika berupa RPP dan LKPD berbasis etnomatematika yang handal yang dapat dimanfaatkan siswa untuk memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dalam penelitian ini rumusan masalahnya bagaimana validitas perangkat pembelajaran Geometri berupa RPP dan LKPD berbasis Etnomatematika yang dikembangkan untuk peserta didik kelas VII SMP.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan (Setiawan, et.al., 2021 ; Nurita & Tsurayya, 2021). Memanfaatkan model Plomp, yang terdiri dari tiga tahap: Analisis pendahuluan, pengembangan prototipe, dan evaluasi.



Gambar 1. Desain Pengembangan Plomp

Penelitian ini fokus pada tahap desain dan development yaitu Validitas RPP dan LKPD berbasis etnomatematika rumah gadang. RPP dan LKPD divalidasi oleh tenaga ahli untuk memastikan kevalidannya. Komponen RPP yang divalidasi adalah validitas isi dan validitas konstruk. Sedangkan komponen LKPD yang divalidasi berupa faktor penyajian, waktu, bahasa, dan isi. Semuanya akan divalidasi oleh profesional pada bidangnya masing-masing. Ada 5 validator dalam hal ini, yang diambil dari 3 disiplin ilmu yang berbeda: 3 dari bidang matematika, 1 dari bidang bahasa, dan 1 dari bidang teknologi pendidikan. Data yang dihasilkan berupa hasil angket validitas RPP dan LKPD yang kemudian dianalisis menggunakan Analisis kuantitatif untuk mencari rata-rata hasil validasi dari validator. Saran dan masukan dari para validator menjadi bahan untuk merevisi perangkat pembelajaran Geometri berbasis etnomatematika rumah gadang yang dikembangkan.

HASIL DAN DISKUSI

Beberapa ahli berpartisipasi dalam proses validasi selama tahap pengembangan dan pembuatan *prototipe*. Sebelum menentukan validitas perangkat pembelajaran, terlebih dahulu ditentukan nilai validitas terhadap lembar validasi yang digunakan untuk memvalidasi perangkat pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 yaitu Kegiatan pembelajaran pada RPP disesuaikan dengan pendekatan yang akan digunakan oleh guru yaitu etnomatematika. Aspek bahasa berupa penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Sedangkan validitas LKPD berbasis etnomatematika *rumah gadang* yaitu berupa kesesuaian antara perangkat yang dibuat dengan prinsip-prinsip dan karakteristik etnomatematika, aspek isi berupa kecocokan materi dengan SK, KD dan indikator serta kesesuaian antara permasalahan dengan materi, aspek bahasa berupa penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD, aspek penyajian berupa tampilan, gambar dan warna perangkat yang dikembangkan. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisa menggunakan rumus Kuantitatif dengan kriteria sebagai berikut berikut.

Tabel 2. Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

Rata-rata Hasil Penilaian	Interpretasi
$\bar{X} > 3,40$	Sangat Valid
$2,80 < \bar{X} \leq 3,40$	Valid
$2,20 < \bar{X} \leq 2,80$	Cukup Valid
$1,60 < \bar{X} \leq 2,20$	Kurang Valid
$1,00 \leq \bar{X} \leq 1,60$	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Mulyardi (2006:82)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran (Dewi, 2021). Perangkat yang dihasilkan adalah berupa RPP berbasis etnomatematika rumah gadang yang didalamnya dirancang pembelajaran dengan menggunakan langkah langkah yang ada pada pendekatan *scientific*. Proses pembelajaran terstruktur diawali dengan guru mengajak peserta didik untuk pergi ke Rumah Gadang dan mencatat objek-objek matematika yang ada di Rumah Gadang. Setelah itu, guru menyajikan peserta didik dengan masalah yang berkaitan dengan budaya dan Rumah Gadang dan mengajak mereka untuk merumuskan masalah. Guru kemudian akan memimpin kelas dalam latihan yang akan membantu peserta didik memproses, mengatur, dan menganalisis masalah ini. Guru meninjau solusi yang diproyeksikan peserta didik setelah membimbing mereka melalui proses analisis masalah. Guru memberikan umpan balik atas tanggapan atau kesimpulan peserta didik pada akhir sesi dan memberi mereka kesempatan untuk mengerjakan soal latihan mandiri mereka sendiri sehingga mereka dapat mendiskusikannya di kelas nanti. Produk berupa RPP tersebut divalidasi oleh para ahli pada elemen komponen RPP dan aspek kegiatan pembelajaran setelah dirancang berdasarkan etnomatematika rumah gadang. Hasil validasi RPP oleh para validator dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi RPP Oleh Ahli

No	Nilai Validator	Nilai dari Validator				Rata - Rata	Kategori
		V1	V2	V3	V4		
	Jumlah Nilai Validator	88	85	80	89	87,7	Sangat Valid
	Rata-rata	3,8	3,6	3,4	3,8	3,81	


Keterangan: V1, V2 dan V3 : Pakar Matematika
V4 : Pakar Bahasa

Berdasarkan Tabel 3, memperlihatkan bagaimana validitas RPP untuk setiap aspek sudah valid dan sangat valid. Setiap aspek komponen RPP yang mendapat nilai validitas antara 3,5 sampai 4 dengan kategori yang sangat valid dapat dikatakan sesuai dan valid, meliputi kelengkapan komponen, identitas RPP, indikator dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan sumber daya, dan instrumen. Hal ini menunjukkan bahwa para ahli percaya bahwa RPP yang dirancang sudah sesuai dengan susunan kelengkapan RPP pada Permendikbud No. 22 tahun. RPP yang dibuat dengan kegiatan pembelajaran sudah memiliki nilai validitas pada rentang 3,5 sd 4 untuk setiap aspek dengan kategori valid dan sangat

valid, atau pada rentang 3,75 sd 4 untuk setiap aspek dengan kategori valid dan sangat valid, untuk setiap pembelajaran aktivitas.. Hal ini menunjukkan bahwa para ahli meyakini kegiatan pembelajaran yang dirancang itu sudah valid. RPP yang dibuat dengan tahapan pembelajaran juga valid untuk aspek kebahasaan dengan nilai validitas antara 3,75 hingga 4 untuk setiap aspek dengan kategori valid dan sangat valid.

Terdapat beberapa rekomendasi untuk penyempurnaan RPP Rumah Gadang berbasis etnomatematika berdasarkan hasil validasi oleh berbagai validator. Langkah-langkah kegiatan RPP dalam proposal validator dibuat lebih jelas sehingga berbeda dari pertemuan ke pertemuan. Peneliti mengubah langkah-langkah dalam RPP agar terlihat berbeda berdasarkan komentar validator. berikut Salah satu contoh langkah-langkah pada RPP sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Contoh hasil revisi RPP

Sebelum revisi	Sesudah revisi
<p>3. Peserta didik memahami masalah 1 pada LKPD III. Adapun masalahnya adalah sebagai berikut: (Mengamati)</p>	<p>3. Peserta didik memahami masalah pada LKPD III. Adapun masalahnya adalah sebagai berikut: (Mengamati) “Gambar disamping merupakan ukiran yang ada pada dinding rumah gadang, jika kita perhatikan terdapat ukiran berbentuk persegi panjang didalamnya, jika diketahui bahwa panjang salah satu sisi dari ukiran tersebut adalah 100 cm, sedangkan lebarnya 50 cm bagaimana cara kita untuk mengetahui kelilingnya ?”</p> 

Berdasarkan tabel 4, pakar menyarankan agar rpp dibuat lebih rinci yaitu dengan memuat gambar permasalahan nyata yang akan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu terdapat revisi-revisi lainnya seperti kesalahan pengetikan, motivasinya harus dibuat dalam bentuk kehidupan nyata dan lain sebagainya. Berdasarkan Hasil uji validitas untuk RPP geometri berbasis etnomatematika rumah gadang rata-rata memperoleh nilai kevalidan yaitu 3,88 pada kategori sangat valid.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)





LKPD memudahkan guru dalam proses pembelajaran, peserta didik juga terbantu dalam belajar dan memahami materi pembelajaran (Rewatus, et.al., 2020). LKPD yang dihasilkan adalah berupa LKPD berbasis etnomatematika rumah gadang. Artinya LKPD memuat unsur-unsur budaya peserta didik dalam hal ini adalah rumah gadang, permasalahan yang ada dalam LKPD diperoleh dari hasil observasi peserta didik itu sendiri ke lapangan. Uji validitas perangkat pembelajaran berbasis Etnomatematika dilakukan oleh 5 orang dosen dengan tiga bidang keahlian yaitu Matematika, Teknologi Pendidikan dan Bahasa Indonesia. Berikut diuraikan hasil validasi LKPD oleh pakar atau

ahli. hasil validasi LKPD memiliki rata-rata skor 3,66 yang berada pada kriteria sangat valid. Rekapitulasi hasil validasi LKPD dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Validasi LKPD berbasis Etnomatematika rumah gadang oleh Pakar

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor Penilaian					Rata-rata	Kriteria
		V1	V2	V3	V4	V5		
1	Kebahasaan	-	-	-	3,71	-	3,71	Sangat Valid
2	Penyajian/ Didaktik	3,40	3,80	3,60	-	-	3,60	Sangat Valid
3	Isi	3,00	3,85	3,57	-	-	3,47	Sangat Valid
4	Kegrafikaan	-	-	-	-	3,86	3,86	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan						3,66	Sangat Valid	

Terdapat berbagai rekomendasi penyempurnaan LKPD berbasis etnomatematika rumah gadang berdasarkan hasil validasi sejumlah validator. Validator memberikan saran agar tahapan kegiatan LKPD lebih jelas sehingga berbeda dari pertemuan ke pertemuan. Berikut adalah contoh sebelum dan sesudah LKPD direvisi, dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil revisi LKPD berbasis etnomatematika rumah gadang	
Sebelum Revisi	Sesudah revisi
<p>MENGAMATI</p> <p>Tahukan kamu, disekitar kita banyak benda-benda yang berbentuk segiempat, seperti jendela, pintu kelas, pintu lemari, ketupat layang-layang, dan lain sebagainya. Seperti gambar berikut ini.</p> 	<p>MENGAMATI</p> <p>Tahukan kamu, disekitar kita banyak benda-benda yang berbentuk segiempat, seperti jendela, pintu kelas, pintu lemari, ketupat layang-layang, dan lain sebagainya. Seperti gambar berikut ini.</p> 
<p>KEGIATAN 1</p> <p>MENEMUKAN KELILING PERSEGI</p> <p>Ayo kita mengamati.</p>  <p>(a) Jendela rumah gadang</p> <p>Sebuah jendela pada rumah gadang memiliki bentuk persegi seperti gambar di samping. Jika diketahui panjang sisi dari jendela tersebut adalah 90cm, berapakah keliling dari jendela tersebut?</p>	 <p>Sebuah jendela pada rumah gadang memiliki bentuk persegi seperti gambar di samping. Artis ingin mengukir motif bunga disamping sisi dari jendela. Jika jarak setiap motif bunga adalah 5cm. Berapa motif bunga tsb yang dibutuhkan artis? Jika diketahui panjang sisi dari jendela tersebut adalah 90cm</p>

Berdasarkan tabel 6, pakar menyarankan agar LKPD fokus hanya pada etnomatematika dan tidak perlu gambar dan masalah selain itu, hal ini agar konteks etnomatematikanya dapat tersampaikan pada peserta didik. kemudian juga bagian eksplorasi dimana awalnya dijadwalkan pada pertemuan 1 direvisi menjadi sebelum pertemuan karena mengingat waktu yang sedikit pada pertemuan pertama tidak memungkinkan peneliti untuk membawa peserta didik ke rumah gadang. kemudian permasalahan yang masih umum dibuat spesifik ke masalah etnomatematika. Berdasarkan Hasil uji validitas untuk LKPD geometri berbasis etnomatematika rumah gadang rata-rata memperoleh nilai kevalidan yaitu 3,66

berada pada kategori sangat valid. LKPD yang dirancang selain sebagai perangkat pembelajaran juga berdampak bagi peserta didik untuk lebih memahami dan menghargai budaya yang ada disekitarnya. Selain itu LKPD berbasis etnomatematika juga memudahkan peserta didik dalam menemukan konsep-konsep secara lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil uji validitas untuk RPP geometri berbasis etnomatematika rumah gadang secara keseluruhan memperoleh nilai kevalidan yaitu 3,88 pada kategori sangat valid, sedangkan hasil uji validitas LKPD memperoleh nilai kevalidan 3,67 pada kategori sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa RPP dan LKPD valid dan dapat digunakan serta bisa diteruskan ke langkah selanjutnya yaitu uji coba ke lapangan. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis memberikan saran untuk melakukan pengembangan RPP dan LKPD berbasis Etnomatematika rumah gadang pada materi matematika lainnya yang bisa memuat konteks Etnomatematika rumah gadang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang luar biasa besar serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Ahmad Fauzan, Prof. Jamaris, M.Pd, dan Prof. Solfema, M.Pd yang telah memberikan masukan terhadap artikel ini.

REFERENSI

- Achor, E. E., Imoko, B. I., & Uloko, E. S. (2009). Effect of ethnomathematics teaching approach on senior secondary students' achievement and retention in Locus. *Educational Research and Reviews*, 4(8), 385–390.
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Bishop, A. (1994). Cultural Conflicts in Mathematics Education: Developing a Research Agenda. *For the Learning of Mathematics*, 14(2), 15–18.
- BPOM. (2013). Berita Negara. *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia*, 69(127), 1–16.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1332–1340. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/572>
- Fitriza, R., Afriyani, D., Turmudi, M., & Juandi, D. (2018). *The Exploration of Ethno-Mathematics Embedded on Traditional Architecture of Rumah Gadang Minangkabau*. 160(Incomed 2017), 270–276. <https://doi.org/10.2991/incomed-17.2018.57>
- Gravemeijer, K., Fauzan, A., & Plomp, T. (2013). The development of an rme-based geometry course

- for Indonesian primary schools. *Educational Design Research – Part B: Illustrative Cases*, 2013, 159–178.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Heuvel-Panhuizen van den, M. (2003). the Didactical Use of Models in Realistic. *Educational Studies in Mathematics*, 54, 9–35.
- Istiqomah, J. Y. N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 670–681. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.553>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Rewatus, A., Leton, S. I., Fernandez, A. J., & Suciati, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 645–656. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.276>
- Rizka, S., & Mastur, Z. (2014). Model Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 3(2).
- Ruyadi, Y. (2010). Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal (Penelitian terhadap Masyarakat Adat Kampung Benda Kerep Cirebon Provinsi Jawa Barat untuk Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah). *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI, November, 8–10*. [http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_3/Model_Pendidikan_Karakter_Berbasis_Kearifan_Budaya_Lokal_\(Penelitian_terhadap_Masyarakat_Adat_Kampung_Benda_Kerep_Cirebon_Provinsi_Jawa_Barat_untuk_Pengembangan_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah\)](http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_3/Model_Pendidikan_Karakter_Berbasis_Kearifan_Budaya_Lokal_(Penelitian_terhadap_Masyarakat_Adat_Kampung_Benda_Kerep_Cirebon_Provinsi_Jawa_Barat_untuk_Pengembangan_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah)).
- S. Sirate, F. (2012). Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 41–54. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a4>
- Setiawan, H., Fauzan, A., & Arnawa, I. M. (2021). The Development of Geometrical Learning Devices Based on Rumah Gadang Ethnomathematics for Grade VII Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012003>
- Turmuzi, M., Sudiarta, I. G. P., & Suharta, I. G. P. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 397–413. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1183>