

Original Research Paper

## **Pelatihan Media Dan Strategi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika**

**I Nyoman Bagus Pramatha<sup>1</sup>, Komang Hari Santhi Dewi<sup>2</sup>, Wayan Andrika Putra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v8i1.11408>

Sitasi: Pramatha, I. N. B., Dewi, K. H. S., & Putra, W. A. (2025). Pelatihan Media Dan Strategi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(1)

### *Article history*

Received: 18 November 2024

Revised: 15 Maret 2025

Accepted: 20 Maret 2025

\*Corresponding Author: I Nyoman Bagus Pramatha, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia;  
Email: [pramatha.bagus@gmail.com](mailto:pramatha.bagus@gmail.com)

**Abstract:** This community service aims to improve teachers' knowledge and skills in teaching techniques at the senior high school level (SMA) in Susut Village through instructional media and realistic learning strategies based on ethnomathematics. With this training, it is hoped that teachers will be more innovative in conducting classroom learning, especially in mathematics learning. Instructional media can improve teachers' knowledge of technology that can support learning in the 4.0 era. Then, instructional media alone is not enough because in a media, of course, a strategy is needed in such a way in learning. Today's learning should be able to align technological sophistication without leaving behind customs and traditions that are close to the lives of students in Susut Village-Bangli. Therefore, the solution offered is the application of realistic learning based on ethnomathematics. The activities that have been carried out for 2 days are providing instructional media and realistic mathematics learning strategies based on ethnomathematics with 20 teachers. The results of measuring the achievement of the target of this activity show that the percentage of achievement of mastery of instructional media using the Flip.Pdf application before the training was 8.75% and there was an increase of 91.25% after the training took place. Likewise with the learning strategy training where only 32.5% of teachers understood how to develop learning strategies before the training was carried out. After the training, there was an increase of 67.5% of teachers who were able to develop learning strategies using a realistic mathematics approach based on ethnomathematics.

**Keywords:** Instructional Media; Realistic Mathematics Education; Ethnomathematics; Education Strategy

## **Pendahuluan**

Matematika adalah salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa pada jenjang pendidikan formal mulai dari SD sampai dengan tingkat SMA bahkan perguruan tinggi. Pesatnya perkembangan IPTEK dalam kehidupan siswa membuat guru harus lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan belajar matematika yang efektif dan

bermakna bagi siswa. Hal tersebut tentu tidak terlepas dari bagaimana guru memperhatikan konteks siswa. Konteks nyata dalam hal ini meliputi latar belakang fisik, keluarga, sosial, ekonomi, budaya, agama dan realita yang lainnya. Perkembangan IPTEK saat ini tidak terlepas dari matematika dan budaya. Keduanya merupakan dua hal yang sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari dan tumbuh secara alami

dilingkungannya dan saling terkait satu sama lain, ini sering disebut dengan etnomatematika.

Gagasan etnomatematika dipandang sebagai bagaimana matematika berhubungan dengan dunia nyata/ realistik dan berperan dalam membantu memecahkan masalah yang ditimbulkan [1]. Rosa & Orey [2] menyatakan pembelajaran etnomatematika menyajikan konsep matematika dengan cara mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman budaya dan sehari-hari siswa. Implementasi pembelajaran etnomatematika ini tentunya akan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menguraikan hubungan yang bermakna pada konsep matematika dan memperdalam pemahaman tentang matematika. Penerapan pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika mempunyai kontribusi yang besar dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi matematika yang berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa [3].

Peran guru melalui integrasi konten matematika dan budaya dalam pendidikan bermakna untuk menumbuhkan kemampuan siswa mengembangkan warisan budaya unggul sesuai konteks masa kini sangat besar mempengaruhi kreativitas siswa [4]. Seyogyanya dalam hal menunjang pembelajaran matematika realistik di tingkat SMA khususnya dengan berbasis etnomatematika ini maka guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan budaya yang ada di lingkungan siswa. Media pembelajaran yang menarik, serta sesuai dengan strategi pembelajaran akan memberikan pengaruh positif pada pembelajaran di kelas [5].

Pengembangan media dan strategi pembelajaran berbasis etnomatematika menarik untuk dilakukan khususnya di daerah dengan tradisi dan budaya yang kuat dengan kekayaan alam yang khas dan asri seperti di Desa Susut, Bangli. Terdapat banyak tradisi dan budaya yang sering dilakukan oleh masyarakat setempat atau yang sering disebut dengan istilah “yadnya”. Akan tetapi sayangnya, hal seperti ini belum banyak dipahami

pengimplementasiannya di bidang pembelajaran matematika khususnya oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Susut. SMA ini berlokasi di wilayah Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli yang berada dalam naungan Lembaga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 823 siswa ini dibimbing oleh 67 guru. Sebaran siswa yang bersekolah di SMA Negeri 1 Susut hampir 100% berdomisili di Kabupaten Bangli yang tersebar di 4 kecamatan dan 68 desa.

Berdasarkan hasil observasi pada guru SMA Negeri 1 Susut ditemukan beberapa kendala terkait pembelajaran matematika, yaitu guru dalam pembelajaran di kelas belum dapat mengaitkan matematika dalam kehidupan siswa, kemudian strategi pembelajaran saat mengajar di kelas kurang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pembelajaran terlihat masih berfokus pada aktivitas guru dan siswa hanya menunggu arahan dan instruksi guru. Selama ini guru matematika di SMA Negeri 1 Susut hanya memaparkan modul serta *powerpoint* guna menunjang pembelajaran.



Gambar 1 Diskusi dan Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Matematika

**Komposisi Fungsi**

Mari kita bayangkan fungsi sebagai sebuah mesin. Fungsi ini menerima  $x$  sebagai masukan, dan menghasilkan  $f(x)$  sebagai keluaran. Beberapa buah mesin bisanya bisa digabungkan untuk menghasilkan sebuah sistem (mesin) baru yang lebih kompleks. Demikian juga dengan dua buah fungsi  $f$  dan  $g$  seperti yang tersaji pada Gambar 2. Jika  $f$  bekerja menghasilkan  $f(x)$  dan kemudian  $g$  bekerja pada  $f(x)$  untuk menghasilkan  $g(f(x))$ , dikatakan kita telah menyusun  $g$  dengan  $f$ . Fungsi yang dihasilkan disebut komposit  $g$  dengan  $f$ , dinyatakan oleh  $g \circ f$ . Jadi  $(g \circ f)(x) = g(f(x))$



Gambar 2 Modul Siswa

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, terlihat modul yang digunakan selama ini monoton, masih kurang dapat mengeksplor kemampuan mahasiswa atau dapat dikatakan kurang interaktif, serta tidak realistis dengan kehidupan siswa. Menurut hasil wawancara, guru merasa kesulitan dalam memilih strategi pembelajaran serta membuat media pembelajaran pendukung strategi tersebut. Guru juga kesulitan menemukan strategi agar matematika bermakna dalam kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya guru terkesan kurang inovatif dan tidak bermakna dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Tentu hal ini berpengaruh pada tingkat motivasi siswa dalam belajar matematika. Seperti dinyatakan oleh Surat [6] sebagian besar siswa di SMA masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide pemikiran-pemikiran mereka baik dalam bentuk visual, ekspresi matematis ataupun kata-kata ketika menyelesaikan masalah matematika. Siswa juga merasa takut untuk mempresentasikan hasil dari pekerjaannya dalam diskusi baik di depan kelas maupun dalam kelompok belajarnya, bahkan dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah pelatihan media dan strategi pembelajaran realistik berbasis etnomatematika. Etnomatematika merupakan jembatan matematika dengan budaya, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa etnomatematika mengakui adanya cara-cara berbeda dalam melakukan matematika dalam aktivitas masyarakat. Dengan menerapkan etnomatematika sebagai suatu pendekatan pembelajaran akan sangat memungkinkan suatu materi yang dipelajari terkait dengan budaya mereka sehingga pemahaman suatu materi oleh siswa menjadi lebih mudah karena materi tersebut terkait langsung dengan budaya mereka yang merupakan aktivitas mereka sehari-hari dalam bermasyarakat [7]. Mereka menjadi teringat dengan kegiatan yang serupa yang pernah mereka lakukan dengan keluarga ataupun kerabat saat di kehidupan sosialnya. Penelitian tentang etnomatematika terus dikembangkan [8] melakukan penelitian mengenai peran etnomatematika dalam penerapan

pembelajaran matematika pada kurikulum 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hadirnya etnomatematika dalam pembelajaran matematika memberikan nuansa baru bahwa belajar matematika tidak hanya terkurung didalam kelas tetapi dunia luar dengan mengunjungi atau berinteraksi dengan kebudayaan setempat dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Sementara itu, jika dilihat dari sisi pendekatan pembelajaran, maka pembelajaran realistik selaras dengan etnomatematika. Hal ini disebabkan pembelajaran realistik akan mempermudah guru dalam penerapan etnomatematika. Pembelajaran realistik adalah pembelajaran tentang penjelajahan berbagai situasi persoalan realistik, realistik dalam hal ini mengandung makna tidak mengacu pada realitas tetapi pada sesuatu yang dapat dibayangkan oleh siswa [9]. Artinya, pembelajaran realistik mengajar siswa untuk berpikir bagaimana hal itu bisa terjadi bukan tentang bagaimana cara membuat sesuatu yang belum ada. Sehingga dalam proses pembelajaran keberadaan media pembelajaran sangat membantu siswa untuk membayangkan masalah tanpa membuang waktu harus menemui masalah tersebut secara nyata dilokasi benda itu berada [10]. Media pembelajaran yang ditawarkan dalam pengabdian ini menggunakan aplikasi *Flip.Pdf*. Terdapat berbagai fitur yang bisa diaplikasikan dalam media menggunakan *Flip.Pdf* diantaranya, gambar, grafik, audio, video animasi, geogebra, googleform, serta dapat menarik perhatian siswa dengan konten yang lebih interaktif. Aplikasi ini membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi [11].

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan hasil analisa masalah yang dilakukan, penulis berkeinginan untuk melakukan program pengabdian kepada masyarakat dengan judul **“Pelatihan Media dan Strategi Pembelajaran Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Guru SMA di Desa Susut”**. Dengan harapan terjadi peningkatan kemampuan guru dalam

membuat media pembelajaran dan penerapan strategi pembelajaran realistik berbasis etnomatematika.

### Metode

Tahapan awal dari kegiatan ini adalah sosialisasi dengan peserta kegiatan. Selain melalui wawancara, perolehan data awal juga dilakukan dengan menyebarkan kuesioner/ *pretest* secara offline langsung ke sekolah untuk melihat kemampuan calon peserta kegiatan dan bagaimana solusi yang tepat yang akan ditawarkan selama pengabdian. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelatihan dengan dibantu oleh mahasiswa sebagai moderator dan ikut membantu narasumber nantinya. Setelah mereka mengikuti kegiatan pelatihan media dilakukan pendampingan untuk melihat penerapan ilmu yang telah diberikan. Kegiatan pelatihan terakhir adalah pelatihan penerapan media dengan strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan baik dalam media maupun dalam proses pembelajaran nantinya. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara menyebarkan *posttest* untuk melihat kemampuan peserta dalam membuat media dan reaksi peserta dalam memahami strategi pembelajaran yang diberikan. Alur rencana kegiatan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Alur Rencana Kegiatan

Mitra dalam kegiatan ini memiliki peran penting untuk mensukseskan kegiatan ini. Mitra dalam hal ini sebagai pelaksana ide-ide dan berperan aktif memberikan masukan mengenai bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam pelatihan nantinya. Selain itu, mitra juga memberikan atau menyediakan tempat serta waktu

untuk proses kegiatan pelatihan dalam rangka pengabdian masyarakat. Terakhir, target capaian mitra yang diharapkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah 80-100% peserta memiliki pengetahuan dan mampu membuat media dan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika.

Evaluasi dilakukan kurang lebih selama 2 bulan kegiatan dengan melakukan pemantauan pembuatan media, pemahaman strategi pembelajaran yang akan berlangsung dengan pemberian lembar survei berupa kuesioner berskala Likert sebagai acuan penilaian secara kualitatif maupun kuantitatif. Program pengabdian ini kedepannya akan ditambahkan dengan pelatihan penggunaan Geogebra agar bisa disubstitusikan ke media yang sudah dibuat.

### Hasil dan Pembahasan

Eran kepakaran dosen pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat penting. Adapun tiga tahap kegiatan yang dilakukan selama pengabdian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
  - a. Melakukan survei tempat pengabdian masyarakat, yaitu SMAN 1 Susut. Sesuai dengan hasil wawancara, guru masih belum mampu secara optimal merancang media pembelajaran dan strategi pembelajaran dirasa masih monoton terutama pada pelajaran matematika. Selain itu, pada tahap ini juga diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal guru dalam pemahaman mereka tentang media pembelajaran dan strategi pembelajaran. Tak hanya itu, wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah sebagai bahan analisa kebutuhan yang diharapkan akan diberikan saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dimana masuk dalam bidang pendidikan.
  - b. Permohonan Ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada kepala sekolah

SMAN 1 Susut dengan sasaran seluruh guru matematika di lingkungan Desa Susut.

- c. Persiapan alat dan bahan. Dalam kegiatan ini tim PKM menyusun materi yang digunakan sebagai pelatihan media pembelajaran dan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika. Terkait media tim menyiapkan aplikasi *Flip.Pdf*, sedangkan untuk pelatihan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika, tim menyiapkan alat peraga yang dapat digunakan sebagai praktek kegiatan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### a. Pelatihan Hari ke-1

Pertama, pada tanggal 15 Januari 2025 berlangsung pengenalan dari narasumber, yaitu Dr. I Nyoman Bagus Pramartha, S.Pd., M.Pd. yang membawakan topik tentang pengertian media pembelajaran dengan rincian topik: pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan jenis-jenis aplikasi pendukung media pembelajaran. Kedua, pengenalan dari narasumber, yaitu Wayan Andrika Putra, S.Kom., M.Kom yang membawakan topik tentang bagaimana merancang media pembelajaran masa kini menggunakan aplikasi *Flip.Pdf*. Pada topik ini peserta difasilitasi untuk membuat sebuah e-modul dengan menggunakan *Flip.Pdf* agar dapat memunculkan: gambar, audio, video, dll.



Gambar 4 Pelatihan Media Pembelajaran



Gambar 5 Pelatihan *Flip.Pdf*

### b. Pelatihan Hari Ke-2

Pertama, pada tanggal 16 Januari 2025 dimulai dengan pengenalan dari narasumber, yaitu Komang Hari Santhi Dewi, S.Pd., M.Pd. yang membawakan topik tentang strategi pembelajaran dengan rincian topik: pengertian strategi pembelajaran, jenis-jenis strategi pembelajaran, dan strategi pembelajaran era digital. Kedua, dilanjutkan dengan pemaparan materi dari narasumber, yaitu Dr. I Nyoman Bagus Pramartha yang akan melakukan pelatihan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika dengan rincian topik: pengertian Pembelajaran Matematika Realistik (PMR), pengertian

etnomatematika, kaitan antara PMR dan etnomatematika, tujuan dan manfaat pembelajaran PMR berbasis etnomatematika, prinsip PMR, penerapan PMR dalam kelas, dan praktik pembelajaran PMR berbasis etnomatematika.



Gambar 6 Pelatihan Strategi Pembelajaran



Gambar 7 Pelatihan Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika

### 3. Tahap Evaluasi

Hasil dari evaluasi kegiatan secara kualitatif yang dihasilkan adalah berdasarkan hasil *pre-test* pemahaman peserta terhadap media pembelajaran meningkat secara signifikan, dari awalnya sebesar 8,75% dan terjadi peningkatan sebesar 91,25% sehingga setelah kegiatan pelatihan menjadi 100% peserta memahami dan terampil dalam membuat media pembelajaran dengan klasifikasi **sangat baik**. Sedangkan, berdasarkan hasil *pre-test* pemahaman peserta terhadap strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika meningkat secara signifikan, dari awalnya sebesar 32,5% dan terjadi peningkatan sebesar 67,5% sehingga setelah kegiatan pelatihan menjadi 100% peserta memahami dan mampu menerapkan strategi pembelajaran

matematika realistik berbasis etnomatematika dengan klasifikasi **sangat baik**.

Selain itu, dari hasil rekapitulasi kuesioner terhadap pelatihan media pembelajaran yang diberikan rata-rata sebesar 90% peserta puas dengan kegiatan yang telah dilakukan. Sedangkan, pelatihan strategi pembelajaran yang diberikan rata-rata sebesar 95% peserta puas dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Dari hasil analisis kuantitatif berbantuan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tests of Normality<sup>a,c</sup>**

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Media	,391	20	,000	,690	20	,000
Strategi	,402	20	,000	,645	20	,000

a. Lilliefors Significance Correction  
 b. Posttest is constant when Kelompok = Media. It has been omitted.  
 c. Posttest is constant when Kelompok = Strategi. It has been omitted.

Gambar 8. Hasil Uji Normalitas

Dari tabel *output test of normality* diketahui nilai signifikansi *kolmogorov smirnof* dan *shapiro wilk* < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

**Test of Homogeneity of Variance<sup>a,b</sup>**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Based on Mean	,777	1	38	,384
Based on Median	,103	1	38	,750
Based on Median and with adjusted df	,103	1	36,538	,750
Based on trimmed mean	,526	1	38	,473

a. Posttest is constant when Kelompok = Media. It has been omitted.  
 b. Posttest is constant when Kelompok = Strategi. It has been omitted.

Gambar 9. Hasil Uji Homogenitas

Dari tabel *output test of homogeneity of variance* diketahui nilai signifikansi *pretest* 0,384 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data bersifat homogen.

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest_Media - Pretest_Media	Posttest_Strategi - Pretest_Strategi
Z	-4,053 <sup>b</sup>	-4,058 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on negative ranks.

Gambar 10 Hasil Uji Wilcoxon

Dari tabel *output test statistics* dengan uji wilcoxon diketahui nilai signifikansi

*pretest-posttest* terkait media  $0,000 < 0,05$  dan nilai signifikansi *pretest-posttest* terkait strategi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar.

## Kesimpulan

Program Kemitraan Masyarakat melalui kegiatan pelatihan media dan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika telah berjalan dengan baik dan lancar. Hasil pengukuran secara kualitatif ketercapaian target kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian penguasaan pembuatan media sebelum pelatihan adalah sebesar 8,75% dan terjadi peningkatan sebesar 91,25% sehingga setelah kegiatan pelatihan menjadi 100% peserta memahami dan terampil dalam membuat media pembelajaran dengan klasifikasi **sangat baik**. Begitupun hasil pengukuran secara kualitatif implementasi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika menunjukkan persentase ketercapaian sebelum pelatihan adalah sebesar 32,5% dan terjadi peningkatan sebesar 67,5% sehingga setelah kegiatan pelatihan menjadi 100% peserta memahami dan mampu menerapkan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika dengan klasifikasi **sangat baik**. Sedangkan dari hasil pengukuran secara kuantitatif dengan uji wilcoxon diketahui nilai signifikansi *pretest-posttest* terkait media  $0,000 < 0,05$  dan nilai signifikansi *pretest-posttest* terkait strategi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan rekapitulasi analisis kepuasan peserta saat pelatihan, dimana rata-rata persentase kepuasan pelatihan media pembelajaran sebesar 90% dan kepuasan pelatihan strategi pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika sebesar 95%.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat; (1) Direktorat Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan HKI ITB STIKOM Bali yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga kegiatan program ini dapat dilaksanakan dengan sangat baik dan lancar. Tidak lupa seluruh guru dilingkungan

Desa Susut yang telah bersedia menjadi mitra dan bersedia meluangkan waktu dan tenaganya mengikuti kegiatan ini dengan sangat baik.

## Daftar Pustaka

- D'Ambrosio, U. (2001). General Remarks on Ethnomathematics. *ZDM: Zentralblatt für Didaktik der Mathematik (International Journal on Mathematics Education)*, 67-69.
- Erawati, N. K., dkk. (2021). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Puan Indonesia*, 2(2), 164-174.
- Hara, F. O., Bolstad, O. H., & Jenssen, E. S. (2017). Research on Mathematical Literacy in School – Aim, Approach and Attention. *European Journal of Science and Mathematics Education*. 5 (3).
- Hartoyo, A. (2012). Eksplorasi Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1 (13): 14-23.
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 255-262.
- Ningsih, Seri. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *JPM IAIN Antasari*. Vol. 01 No. 2, 73-94.
- Pramartha, I N. B. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa ITB Stikom Bali pada Materi Fungsi. Disertasi. Tidak Diterbitkan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan. Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Purwanti, Icha M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Melalui Flip Pdf pada Materi Mengolah Kue Tradisional

Indonesia Program Keahlian Kuliner SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* Vol. 2 No.3, Hal. 218-239.

Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). Ethnomatematics: The Cultural Aspect of Mathematics. *Revista Latinoamericana de Ethnomatematica*, 32-54.

Surat, I M. (2018). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Etnomatematika sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Matematika. *Emasains*. Vol. 7. No.2, 143-154.

Wulandari, I G., & Puspawati, K. R. (2016). Budaya dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika yang Kreatif. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 31-37.