

## PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGUNAKAN APLIKASI ANYFLIP MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA

Rahayu Lailatul Maghfiroh<sup>1</sup>, Irwani Zawawi<sup>2</sup>, Sri Suryanti<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Gresik<sup>1</sup>

[rahayumaghfiroh8@gmail.com](mailto:rahayumaghfiroh8@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Gresik<sup>2</sup>

[irwanizawawi@umg.ac.id](mailto:irwanizawawi@umg.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Gresik<sup>3</sup>

[srisuryanti@umg.ac.id](mailto:srisuryanti@umg.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* materi segiempat dan segitiga yang memperoleh kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan oleh peserta didik. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model *four-D* yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Untuk mengukur E-LKPD sehingga layak digunakan yaitu menggunakan instrumen lembar tes wawancara untuk pendidik dan peserta didik, lembar validasi ahli untuk mengukur kevalidan produk, tes hasil belajar peserta didik untuk mengukur keefektifan produk, dan angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan produk. Hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan yaitu memperoleh persentase kevalidan sebesar 95,7% kepraktisan sebesar 82,88%, dan keefektifan sebesar 81,00%. Oleh karena itu pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* mempunyai kualitas yang baik dan layak sehingga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kelas VII sebagai pendamping belajar dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, Etnomatematika, Aplikasi Anyflip

### Abstrack

*This research was conducted to produce an ethnomathematics-based electronic student worksheet product (E-LKPD) using the anyflip application for rectangular and triangular material that obtained validity, practicality, and effectiveness so that it was suitable for use by students. The method used in this research is research and development using a four-D model consisting of define, design, development, and disseminate stages. To measure E-LKPD so that it is feasible to use, namely using interview test sheets for educators and students, expert validation sheets to measure product validity, student learning outcomes tests to measure product effectiveness, and student response questionnaires to measure product practicality. The results obtained in research and development are obtaining a percentage of validity of 95.7%, practicality of 82.88%, and effectiveness of 81.00%. Therefore, the development of E-LKPD based on ethnomathematics using the anyflip application has good and proper quality so that it can be used by class VII students as learning companions in the learning process.*

**Keywords:** Electronic Student Worksheet, Ethnomathematics, Anyflip Application

## PENDAHULUAN

Matematika berperan erat dengan kehidupan sehari-hari, yang dimana hampir semua kegiatan yang berada disekitar kita berkaitan dengan unsur matematika salah satunya adalah unsur sosial budaya masyarakat setempat (Darmayasa et al., 2018). Matematika dapat membuat seseorang untuk belajar lebih kritis, logis, dan inovatif (Rifqi, 2021). Pembelajaran matematika yang berada di lingkungan sekolah biasanya tidak berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga menimbulkan kesulitan untuk menerima pembelajaran tersebut, sehingga dibutuhkan media yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Suryanti, 2021). Apabila anak belajar matematika tidak dari pengalaman sehari-hari mereka maka anak tersebut cepat lupa dan tidak dapat menerapkannya (Mustamin, 2017). Kesulitan peserta didik dalam mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari menjadi salah satu faktor pentingnya pembelajaran berbasis budaya yaitu menggunakan pendekatan Etnomatematika. Pembelajaran matematika yang baik adalah yang mengaitkan suatu hal didalam matematika tersebut dengan yang ada di sekitar kita untuk memudahkan anak dalam mencerna materi matematika

tersebut, salah satunya yaitu dengan mengaitkan pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan etnomatematika. Etnomatematika diperkenalkan oleh D' Ambrosio, seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977. Secara bahasa "*ethno*" yang berarti sesuatu yang sangat luas yang meliputi konteks sosial budaya, bahasa, jargon, tingkah laku, mitos, dan simbol. Kata dasar "*mathema*" yang berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengukuran, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan juga pemodelan. Kemudian "*tics*" yang berarti teknik (Silvia, 2020). Etnomatematika merupakan penghubung antara matematika dalam akademik dengan bidang sosial dan budaya (Ayuningtyas & Setiana, 2019). (Brandt & Chernoff, 2014) mengemukakan bahwa *ethnomathematics* merupakan matematika berbasis budaya, kemudian diterapkan dalam kelas matematika. Menurut (Francois, 2012) perluasan penggunaan etnomatematika yang sesuai dengan keanekaragaman budaya peserta didik dapat mengantarkan mereka lebih dekat dengan lingkungan peserta didik karena etnomatematika merupakan suatu program atau kegiatan yang dapat mengantarkan unsur budaya dalam pembelajaran matematika.

Etnomatematika dalam penelitian ini adalah Lukisan Damar Kurung dan Gapura Sunan Maulana Malik Ibrahim. Lukisan Damar kurung bentuknya menyerupai bangun datar persegi panjang yang memiliki empat sisi, pada ujung bagian atas terdapat bentuk segitiga keatas, dan setiap sisi bangun persegi empat tersebut dilapisi kertas dan rangkanya yang terbuat dari bambu (Khudin, 2021). Bagian atas gapura masuk makam maulana malik Ibrahim menyerupai bentuk trapesium sama kaki dengan definisi trapesium yaitu segiempat yang mempunyai sepasang sisi yang tepat berhadapan dan sejajar (Nafilatus et al., 2021). Bangun datar tersebut dapat dikaitkan dengan pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama dalam materi segiempat dan segitiga.

Pembelajaran matematika yang dapat diterapkan adalah pembelajaran yang berbasis budaya. Menurut (Ayuningtyas & Setiana, 2019) Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berkaitan dengan sekumpulan budaya sehingga dapat menjadikan pembelajaran tersebut lebih menarik. Pembelajaran berbasis budaya adalah pembelajaran yang menjadikan guru dan peserta didik berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang mereka kenal, sehingga dapat

memperoleh hasil belajar yang maksimal (Ayuningtyas & Setiana, 2019). Selain peserta didik mengerti dengan pembelajaran matematika yang berbasis budaya tersebut, mereka juga bisa mengenali budaya yang ada di sekeliling mereka yang merupakan salah satu tindakan cinta terhadap negara Indonesia. Penanaman nilai budaya tersebut bisa ditanamkan pada anak sejak dini, agar setiap anak mampu memahami, dan menghargai pentingnya nilai budaya dalam menjalankan semua aktivitas kehidupan. (Sirate, 2012) menjelaskan bahwa kehadiran matematika yang bernuansa budaya akan memberikan kontribusi yang besar terhadap matematika sekolah, karena sekolah merupakan institusi sosial yang berbeda dengan yang lain sehingga memungkinkan terjadinya sosialisasi dengan berbagai budaya. Dengan demikian, agar terjadi pembelajaran yang maksimal maka guru harus selalu berusaha untuk mengetahui, mencari ide-ide dan menemukan segala konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang diajarkan kepada peserta didik dan mendorong peserta didik untuk memahami pembelajaran tersebut dan akhirnya bisa menerapkan di kehidupan mereka. Dengan kata lain guru adalah fasilitator, selain hal tersebut guru dituntut agar mampu mengembangkan

bahan ajar yang digunakan, agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung (Rewatus et al., 2020). Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat memudahkan guru dalam memberikan suatu pembelajaran, membantu peserta didik dalam belajar dan memahami materi pembelajaran. LKPD berisikan petunjuk praktikum, percobaan yang dapat dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu membuat peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Noprida & Sofyan, 2019) Penggunaan LKPD dapat meningkatkan aktivitas belajar, mendorong peserta didik agar mampu bekerja sendiri dan menelaah dengan baik dalam mengembangkan konsep (Atika & MZ, 2016). LKPD bertujuan untuk menuntun peserta didik serta menumbuhkan proses berpikir pada diri peserta didik (Prabawati & Mandasari, 2019)

Jenis penyusunan LKPD dalam hal ini yaitu menggunakan LKPD *online* yang memanfaatkan suatu *platform* yaitu *anyflip*. LKPD *online* adalah salah satu bentuk media belajar yang dapat

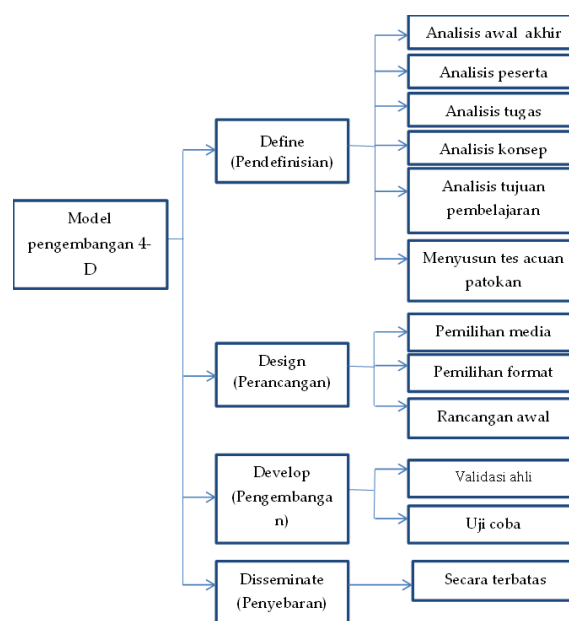
memudahkan peserta didik dalam belajar yang berbantuan dengan elektronik dan memiliki keunggulan dapat dibagikan dengan mudah ke peserta didik hanya melalui *link*, peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun karena waktunya tidak terbatas dan dapat di akses berulang-ulang (Widya et al., 2021). Program *anyflip* memiliki desain yang ramping dan bergaya, program ini dilengkapi dengan beberapa template yang ada atau menambahkan file PDF yang sebelumnya sudah kita buat dengan beberapa isian yang cukup lengkap seperti logo, gambar dan tulisan yang memperindah E-LKPD sehingga peserta didik lebih tertarik untuk menggunakannya (Handayati, 2020) Langkah-langkah untuk menggunakan program *anyflip* adalah sebagai berikut: Pendaftaran akun di laman web <http://anyflip.com>. Mengunggah dokumen yang dikehendaki dalam bentuk PDF. Data dikorversi/dirubah dalam bentuk digital. Penerbitan LKPD dan link siap untuk dibagikan. LKPD disimpan di dalam aplikasi (Martani, 2020). Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru akan lebih baik hasilnya jika dilaksanakan karena media pembelajaran mempunyai banyak kelebihan yang bisa membantu

keberhasilan suatu pembelajaran (Sumiati & Asra, 2017). Sementara (Martha et al., 2018) menyatakan bahwa media dalam sudut pandang pendidikan adalah instrumen yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan yang sudah dipaparkan tersebut penelitian dilakukan untuk menghasilkan produk baru yaitu lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* pada materi segiempat dan segitiga melalui proses pengembangan *four-D* (4-D).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model 4D yang telah dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Thiagarajan, 1974). Terdapat empat tahapan dalam model 4D ini yang meliputi *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Kebomas, Gresik dengan subyek penelitian kelas VII B sebanyak 20 peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, validitas instrumen, angket atau

kuisisioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar tes wawancara untuk pendidik dan peserta didik, lembar validasi ahli untuk mengukur kevalidan produk, tes hasil belajar peserta didik untuk mengukur keefektifan produk, dan angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan produk. Analisis data yang dilakukan sesuai dengan empat tahapan dalam model 4D ini yang meliputi *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Berikut langkah-langkah pengembangan model 4D:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Model 4D

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* materi segiempat dan segitiga menggunakan model *four-D* (4-D) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu

*define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

**Tahap *define* (pendefinisian)**

Pada tahap *define* (pendefinisian) pengembangan E-LKPD dilakukan dengan wawancara terhadap pendidik matematika dan peserta didik untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti. Hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut: 1) Sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya inovasi terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut dan pendidik belum melibatkan unsur sosial budaya dalam pembelajaran matematika sehingga perlu adanya pengetahuan khusus mengenai unsur sosial budaya yang ada disekitar serta pendidik juga belum melibatkan media elektronik dikarenakan pendidik tersebut kurang berani untuk mengambil resiko jika peserta didik berlebihan dalam menggunakan *handphone* di kelas; 2) Peserta didik belum mengetahui pembelajaran yang berbasis etnomatematika dan media elektronik

yang berbentuk *anyflip*; 3) Kompetensi Dasar yang dicapai peserta didik pada materi segiempat dan segitiga pokok bahasan luas dan keliling segitiga, persegi panjang, dan trapesium yang terdapat pada RPP disekolah; 4) Mengidentifikasi konsep materi segiempat dan segitiga dan menyusun peta konsep serta mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan RPP yang berlaku di sekolah. Sumber belajar yang digunakan berupa buku paket matematika kelas VII kurikulum 2013 dan LKS matematika; 5) Menyesuaikan indikator pencapaian kompetensi pada materi segiempat dan segitiga setelah pembelajaran berlangsung dan merumuskan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas yang sesuai dengan materi segiempat dan segitiga.

**Tahap *design* (perancangan)**

Pada tahap *design* (perancangan) membuat rancangan awal dari E-LKPD yang sesuai dengan tahap *define* (pendefinisian). Pemilihan format dalam pengembangan ini dilakukan untuk merancang konsep dan isi dari E-LKPD yang akan dikembangkan yang sesuai dengan syarat didaktis, kontruksi, dan teknis dalam penyusunan sebuah E-LKPD. Pada pemilihan media yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan aplikasi

*anyflip* dan disesuaikan berdasarkan komponen-komponen seperti teks dan gambar. Pada tahap rancangan awal menghasilkan E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* materi segiempat dan segitiga.

#### **Tahap *develop* (pengembangan)**

Pada tahap *develop* (pengembangan) desain E-LKPD beserta instrumen lembar validasi diberikan kepada dua validator yang meliputi ahli materi dan ahli media yang sudah disesuaikan dengan kualifikasi masing-masing yaitu validator ahli materi: pendidik mata pelajaran matematika di sekolah dan dosen pendidikan matematika minimal S2 pendidikan matematika. Sedangkan validator ahli media: dosen teknik informatika atau desain grafis minimal S2 teknik informatika. Lembar validasi tersebut diisi oleh para validator untuk memperoleh kevalidan terhadap E-LKPD. Berikut hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1. Uji coba pengembangan dilakukan di sekolah SMP Muhammadiyah 4 Kebomas, Gresik kelas VII B sebanyak 20 peserta didik.

#### **Tahap *disseminate* (penyebaran)**

Pada tahap *disseminate* (penyebaran) dilakukan secara terbatas yaitu dikelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Kebomas, Gresik karena keterbatasan waktu sehingga E-LKPD belum

sepenuhnya dapat digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik di sekolah lain dalam membantu proses pembelajaran.

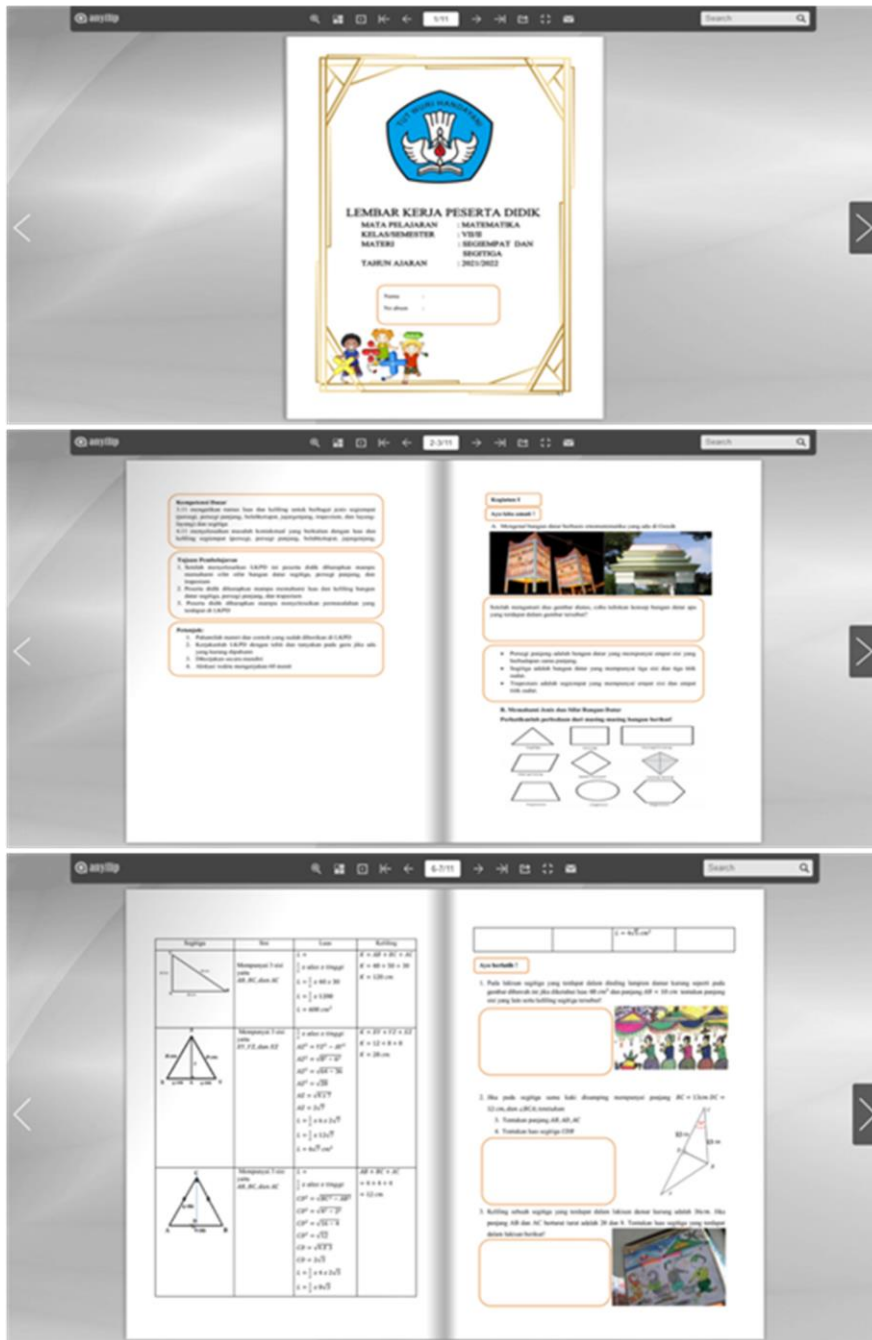
Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 95,7% dengan kriteria sangat layak. Validator juga memberikan komentar dan saran serta kesimpulan pada lembar validasi yang sudah diberikan. Hasil komentar dan saran serta kesimpulan dari validator dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase respon peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan yaitu sebesar 82,88% dan termasuk dalam kriteria baik sehingga telah memenuhi kriteria kepraktisan dalam pengembangan E-LKPD. Untuk mengukur nilai keefektifan peserta didik dalam materi segiempat dan segitiga (segitiga, persegi panjang, dan trapesium) acuan bahasan luas dan keliling diperoleh hasil persentase diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SMP Muhammadiyah 4 Kebomas sebesar 75%. Hasil tes peserta didik sebanyak 20 anak, terdapat 16 anak yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil rata-rata persentase yang diperoleh

keseluruhan peserta didik yaitu sebesar 81% dan dikategorikan baik, oleh karena itu produk E-LKPD yang dikembangkan sudah memenuhi nilai keefektifan karena persentase hasil belajar peserta didik melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 81%. Pada penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi anyflip materi segiempat dan segitiga telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Persentase kriteria kevalidan sebesar 95,7%. Persentase kriteria kepraktisan sebesar 82,88 % dan persentase keefektifan sebesar 81%. Sehingga produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran peserta didik kelas VII SMP materi segiempat dan segitiga. E-LKPD ini dapat membantu proses peserta didik dalam memahami unsur budaya yang diterapkan dalam materi segiempat dan segitiga karena E-LKPD tersebut menyajikan materi, contoh soal, dan latihan soal yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Penelitian dan pengembangan model pembelajaran diperlukan kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*) (Nieveen,

1999). Dengan adanya E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* ini dapat dijadikan sebagai referensi atau alat alternatif yang digunakan pendidik untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep matematika. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Annis & David, 2019) yang menyatakan bahwa bahan ajar dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep lingkaran dan bangun ruang sisi datar karena menggunakan benda-benda konkret yang terdapat pada Kraton Yogyakarta dan Museum Kereta dan dapat dengan mudah dikenal oleh peserta didik. Produk E-LKPD juga dapat dijadikan sebagai referensi pendidik dalam meningkatkan minat peserta didik mengenai pembelajaran berbasis sosial budaya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Euis, 2018) yang menyatakan bahwa etnomatematika menyediakan lingkungan pembelajaran yang menciptakan motivasi yang baik dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki minat yang besar untuk mengikuti proses pembelajaran matematika.





Gambar 2. Desain E-LKPD berbasis etnomatematika

**Tabel 1. Penilaian Ahli Media**

No	Validator	Total	Persentase	Keterangan
<b>Ahli Media</b>				
1	Validator 1	101	87,8%	Sangat Layak
2	Validator 2	115	100%	Sangat Layak
<b>Ahli Materi</b>				
1	Validator 1	57	95%	Sangat Layak
2	Validator 2	59	98,3%	Sangat Layak
Total		332	381,1%	
Rata-rata			95,27%	

**Tabel 2. Komentar dan Saran**

Validasi	Komentar dan Saran	Kesimpulan
<b>Ahli Media</b>		
1	Diperbanyak lagi latihan soal-soalnya	Layak diujicobakan tanpa revisi
2	Media LKPD yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan calon penggunanya	Layak diujicobakan tanpa revisi
<b>Ahli Materi</b>		
1	Sudah bagus dan inovatif	Layak diujicobakan tanpa revisi
2	Sudah bagus semoga anak-anak lebih senang belajar matematika dan mudah memahami materi	Layak diujicobakan tanpa revisi

**Tabel 3. Angket Respon Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	Tampilan LKPD berbasis etnomatematika menggunakan <i>anyflip</i> menarik	83	83%	Baik
2	Bahasa etnomatematika yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami	80	80%	Baik
3	LKPD dapat membantu saya memahami materi segiempat dan segitiga	82	82%	Baik
4	LKPD membuat belajar saya menjadi menyenangkan	83	83%	Baik
5	Suasana belajar dikelas lebih baik pada saat pembelajaran LKPD berbasis etnomatematika menggunakan <i>anyflip</i>	81	81%	Baik
6	Saya termotivasi untuk rajin belajar menggunakan LKPD ini	79	79%	Cukup Baik
7	Saya setuju bahwa LKPD berbasis etnomatematika menggunakan <i>anyflip</i> merupakan bahan ajar yang efektif dan praktis	83	83%	Baik
8	Saya yakin dapat meningkatkan hasil belajar saya	92	92%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>82,88%</b>	

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menegembangkan E-LKPD berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi *anyflip* materi segiempat dan segitiga yang memperoleh persentase kevalidan sebesar 95,27% dan respon peserta didik sebesar 82,88% serta memperoleh persentase hasil belajar sebesar 81%. Sehingga dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu E-LKPD yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kelas VII dalam materi segiempat dan segitiga acuan bahasan (segitiga, persegi panjang, dan trapesium) yang mengandung unsur budaya damar kurung dan sunan maulana malik ibrahim. Peserta didik juga dapat lebih memahami konsep materi yang disajikan dengan bahan ajar yang lebih inovatif.

### Saran

Harapan peneliti terhadap E-LKPD yang sudah dikembangkan dapat digunakan dengan baik sehingga peserta didik lebih bersemangat dan antusias untuk belajar matematika.

Harapan untuk peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat

mengembangkan produk dengan lebih baik lagi sehingga peserta didik memperoleh inovasi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annis, D. A., & David, S. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Atika, N. , & MZ, Z. A. (2016). Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan RME untuk Menumbuh kembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. . *Suska Journal Of Mathematics Education*.
- Ayuningtyas, A. D. , & Setiana, D. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Brandt, A. , & Chernoff, E. J. (2014). The Importance of Ethnomathematics in the Math Class. *Ohio Journal of School Mathematics*.
- Darmayasa, J. B. , Wahyudin, W. , & Mulyana, T. (2018). Ethnomathematics The Use Of Multiple Linier Regression  $y=b_1 x_1 +b_2 x_2 + e$  in Traditional House Contuction Saka Roras in Songan Village. *In Journey Of Physics: Conference Series*.
- Euis, F. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA, PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA*.

- Francois, K. (2012). Ethnomathematics in a European Context: Towards an Enriched meaning of Ethnomathematics. *Journal of Mathematics and Culture*.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran e-book dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*.
- Khudin, M. S. (2021). *Nilai-Nilai Budaya Dalam Tradisi Damar Kurung Sebagai Ikon Kabupaten Gresik*.
- Martani, K. D. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SDN Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung*.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Mustamin, S. H. (2017). Pembelajaran Matematika Dengan pendekatan Realistik. *Lentera Pendidikan Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.
- Nafilatus, S., Endang, L., & Lusiana, P. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Makam Maulana Malik Ibrahim Gresik. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Nieveen, S. (1999). Prototyping to reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan Van Den Akke, J. *Design Approaches and Tools in Education and Training*.
- Noprinda, C. T., & Sofyan, M. S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis HOTS. *Indonesian Journal Of Science and Mathematics Educational*.
- Prabawati, R. Y., & Mandasari, N. (2019). *Pengembangan LKS berbasis PMRI Menggunakan Konteks Etnomatematika Pada Materi SPLDV*.
- Rewatus, A., Leton, S. I., Fernandes, A. J., & Suci, N. M. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT. JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*.
- Rifqi, I. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PETAKO BEBASIS ETNOMATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SEKOLAH DASAR. Pengembangan Media Petako Berbasis Etnomatematika*.
- Silvia, T. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut*.
- Sirate, S. F. (2012). Implementasi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan*.
- Sumiati, D., & Asra. (2017). Metode Pembelajaran. *Bandung: CV Wacana Prima*.
- Suryanti, S. (2021). Pengembangan Buku Ajar Matematika Dasar Berbasis Kontekstual Project Untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 27(2), 193-203.

Thiagarajan, S. D. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Indiana: Indiana University.*

Widya, & Dkk. (n.d.). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook dan Web Anyflip di SMP Negeri 41 Padang. 2021.*