

## Penerapan Etnomatematika sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal pada Siswa SD melalui Bahan Ajar PowerPoint Interaktif

Lilis Putriani<sup>1✉</sup> & Andika Arisetyawan<sup>2</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, lilisputriani@upi.edu, Orcid ID: [0009-0000-3831-9998](https://orcid.org/0009-0000-3831-9998)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, andikaarisetyawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-2119-185X](https://orcid.org/0000-0002-2119-185X)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Nov 2021

Accepted:

Dec 2021

Published:

Dec 2021

### Abstract

Two years of online learning gave students a feeling of lost learning because they did not learn by meeting the teacher directly. The increasingly widespread use of social media creates new habits for students to obtain further and more interesting information so that studying has become a normal habit. Therefore, learning in schools must be able to keep pace with developments over time. By using interactive PowerPoint media containing ethnomathematics material, students are asked to always remember the culture around them. In this research, third grade students at SDN Lialang learned about Speelwijk Fort, which is an old Banten culture, with mathematical material about measurements. The method used is an ethnographic method by collecting data obtained through observation, interviews and documentation studies. After all the data was collected using data collection techniques that had been carried out, the researcher used the ADDIE model to design learning media. This is proven by the validation results and the very good response from class 3 students, that they were very happy when taking quizzes using interactive PowerPoint, they also easily understood the content of the material explained by researchers which was supported by using Handout teaching materials. Media that has been designed by considering aspects of feasibility and procedures is suitable for use by students and can be used as a basis for future practice and research.

### Keywords:

Interactive PowerPoint, Ethnomathematics, Speelwijk Fortress, Ethnography

### How to cite:

Putriani, L., & Arisetyawan, A. (2021). Penerapan etnomatematika sebagai upaya pelestarian budaya lokal pada peserta didik melalui bahan ajar PowerPoint interaktif. *Didaktika*, 1(4), 835-843.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Nov 2021  
Diterima:  
Des 2021  
Diterbitkan:  
Des 2021

## Abstrak

Pembelajaran online selama dua tahun menimbulkan perasaan lost learning pada siswa karena mereka tidak belajar dengan bertemu guru secara langsung. Penggunaan sosial media yang semakin meluas menciptakan kebiasaan baru bagi siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih jauh dan lebih menarik sehingga belajar sudah menjadi kebiasaan yang biasa saja. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus bisa mengikuti perkembangan zaman secara beriringan. Dengan menggunakan media PowerPoint interaktif yang berisi materi etnomatematika, siswa diminta untuk selalu mengingat budaya disekitar mereka. Pada penelitian ini siswa kelas tiga SDN Lialang belajar tentang Benteng Speelwijk yang merupakan kebudayaan banten lama dengan materi matematika tentang pengukuran. Metode yang digunakan merupakan metode etnografi dengan mengumpulkn data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Setelah seluruh data terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sudah dilakukan peneliti menggunakan model ADDIE untuk merancang media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan etnomatematika sebagai upaya pelestarian budaya lokal terkhususnya pada sejarah budaya Banten Lama di Benteng Speelwijk bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif mampu merangsang rasa keingintahuan dan motivasi semangat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dan dengan respon siswa kelas 3 yang sangat baik, bahwa mereka sangat senang pada saat melakukan kuis menggunakan PowerPoint interaktif, mereka pun mudah memahami isi materi yang dijelaskan oleh peneliti yang ditunjang menggunakan bahan ajar Handout. Media yang telah dirancang dengan mempertimbangkan aspek kelayakan dan prosedur layak untuk digunakan oleh siswa dan dijadikan landasan praktik serta penelitian di masa depan.

---

## Kata Kunci:

PowerPoint Interaktif, Etnomatematika, Benteng Speelwijk, Etnografi

---

## Cara mengutip:

Putriani, L., & Arisetyawan, A. (2021). Penerapan etnomatematika sebagai upaya pelestarian budaya lokal pada peserta didik melalui bahan ajar PowerPoint interaktif. *Didaktika*, 1(4), 835-843.

## PENDAHULUAN

Belajar menjadi salah satu cara yang penting bagi seseorang untuk memperoleh berbagai jenis pengetahuan. Dalam belajar memerlukan guru sebagai sumber utama dalam mentransfer ilmu, mengajar juga merupakan usaha sadar seorang guru kepada siswa dengan harapan siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Tetapi yang sering dijumpai setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda. Masalah yang sering ditemui adalah banyak siswa yang tidak suka terhadap mata pelajaran matematika karena terkesan sulit untuk dipelajari dan dipahami oleh mereka (Sudarwiyani et al., 2020). Matematika biasanya menjadi mata Pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai siswa.

Dijelaskan oleh Hadi (2005) dalam (Arisetyawan & Supriadi, 2020) bahwa "*Mathematics is a from of human activity that is developed through the exploration of various problem in the real world*" yang artinya "Matematika merupakan suatu bentuk aktivitas manusia yang dikembangkan melalui eksplorasi berbagai masalah yang ada di dunia nyata". Hal ini memiliki maksud bahwa mempelajari matematika itu berkembang secara beriringan dengan hal-hal disekitar kita. Masyarakat menjadikan kearifan lokal sebagai pandangan hidup dalam upaya memenuhi kebutuhan mereka dalam beraktivitas. Hal ini menjadi suatu bentuk upaya pelestarian dari persaingan era globalisasi yang semain berkembang pesat (Fajarini, 2014). Menurut konsep kebudayaan dan kearifan lokal juga merupakan suatu kesatuan (Brata, 2016).

Pentingnya mendidik sedini mungkin, serta menanamkan moral kepada siswa supaya menciptakan generasi yang cemerlang. Permasalahan yang sering terjadi ialah bukan karena keberadaan teknologi itu sendiri, melainkan penggunaan yang tidak sesuai. Terlalu banyaknya fitur-fitur/aplikasi yang marak digunakan kurang mendidik sering diminati, padahal jika dimanfaatkan untuk belajar, mengeksplor pengetahuan lebih jauh akan menambah wawasan dan ilmu baru. Tidak menutup kemungkinan dalam penggunaan media massa atau media elektronik akan memudahkan kecintaan terhadap nilai-nilai budaya lokal (Nadir, 2014). Namun hal tersebut diiringi dengan menurunnya karakter peserta didik (Asriati (2012). Menurut Khairi Abusyairi (2013) kurangnya pemahaman terhadap budayanya sendiri akan mengakibatkan seseorang atau pembelajar tersebut terjebak. Sangat penting untuk dipahami bahwa peran generasi muda yang akan menyongsong bangsa perlu persiapan yang matang dan perlu bimbingan secara mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran serta guru yang berperan besar dalam mengajarkan segala aspek pengetahuan dan nilai-nilai moral yang harus dipelajari serta dipahami lebih dalam oleh siswa.

Tujuan dari pembelajaran etnomatematika bukan untuk mengubah masyarakat menjadi manusia primitif, melainkan untuk menciptakan pelestarian budaya sambil belajar matematika (Supriadi et al., 2016). Etnomatematika merupakan salah satu strategi suatu kelompok dalam melakukan aktivitasnya, bentuk dari etnomatematika itu sendiri meliputi peninggalan-peninggalan kebudayaan seperti prasasti, candi, permainan tradisional, alat-alat tradisional dan lain-lain yang sudah melekat unsur kebudayaanya (Febriyanti et al., 2018). Selain itu, Etnomatematika merupakan salah satu strategi suatu kelompok dalam melakukan aktivitasnya, bentuk dari etnomatematika itu sendiri meliputi peninggalan-peninggalan kebudayaan seperti prasasti, candi, permainan tradisional, alat-alat tradisional dan lain-lain yang sudah melekat unsur kebudayaanya (Fajriyah, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, misalnya Indriani (2016) dan Burhanudin (2021). penggunaan etnomatematika sebagai bahan pembelajaran tentunya bisa berjalan dengan lancar untuk melestarikan budaya. Dengan adanya kegiatan pembelajaran online dan juga semakin berkembangnya teknologi, pembelajaran etnomatematika pun bisa menggunakan PowerPoint interaktif dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu penelitian ini melakukan studi untuk mengetahui

nilai lokal yang dapat dimasukkan dalam pembelajaran etnomatematika dan mengembangkan pembelajarannya secara praktik.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode etnografi dikarenakan selaras dengan penelitian yang akan diteliti terkait kebudayaan setempat (Setyowati, 2006). Penelitian yang dimaksud adalah penerapan etnomatematika sebagai upaya pelestarian budaya lokal pada siswa melalui bahan ajar PowerPoint interaktif. Metode yang kedua digunakan untuk proses pengembangan media pembelajaran yaitu model ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya (Analisis, Desain, Development/Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Tahap tersebut menjadi tolak ukur dan prosedur peneliti dalam melakukan rancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif sekaligus mengembangkan perangkat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar. Kemudian perangkat lain yang digunakan untuk menunjang belajar diantaranya, handout dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Sesuai dengan bentuk penelitian yang diambil oleh peneliti maka responden yang terlibat diantaranya siswa, guru, pengelola Benteng Speelwijk, namun sebagai sumber pendukung adanya benda, lingkungan serta peristiwa. Dalam penelitian ini yang menjadi partisipan proses kegiatannya yaitu siswa/i kelas 3 SDN Lialang dan guru wali kelas 3 SDN Lialang, yang bertempat di Kelurahan Lialang, Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Sebagai responden penunjang lainnya yaitu oleh pengelola Benteng Speelwijk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya menggunakan teknik observasi terlebih dahulu untuk mengetahui medan penelitian dan kondisi serta fenomena ditempat penelitian tersebut, kemudian menggunakan teknik wawancara untuk memperdalam informasi dari informan yang berguna untuk data-data yang akan diperoleh oleh peneliti (Rijali, 2018). Wawancara dilakukan dengan salah satu pengelola benteng Speelwijk, guru wali kelas SDN Lialang dan beberapa siswa kelas 3 SDN Lialang. dan menggunakan teknik studi dokumentasi sebagai penguat data penelitian.

Pada proses penelitian terdapat prosedur yang mesti dilakukan agar pada pelaksanaannya berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Prosesnya pertama yaitu pengumpulan data, yang mana peneliti melakukan tahap pengumpulan data terlebih dahulu untuk mencari informasi secara mendalam, reduksi data atau memilih data yang akan disajikan (Sukadari et al., 2015). Lalu jika seluruh data dirasa sudah cukup maka peneliti melakukan penyajian data yang sudah berbentuk media PowerPoint interaktif dan bahan ajar Handout yang siap digunakan dan diuji cobakan oleh siswa kelas 3 SDN Lialang yang pada akhirnya peneliti melakukan prosedur terakhir yaitu verifikasi atau penarikan kesimpulan yang mana peneliti melakukan wawancara kembali bersama guru wali kelas SDN Lialang dengan beberapa lembar validasi dari media yang sudah digunakan sebelumnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil merupakan sesuatu yang telah kita tuai dari sebuah proses dan usaha yang sudah dilakukan. Hasil belajar dilihat dari perubahan yang telah didapatkan selama kegiatan belajar pada diri siswa, perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada tanggal 18 Oktober 2021 peneliti melakukan perizinan kepada sekolah SDN Lialang yang berada di kecamatan Taktakan Kota Serang secara langsung izin ke kepala sekolah. Setelah mendapatkan perizinan dari kepala sekolah peneliti belum melakukan uji coba disebabkan harus melakukan

pengumpulan data terlebih dahulu ditempat penelitian sejarah budaya Banten Lama, Benteng Speelwijk dengan pengelolanya. Peneliti beberapa kali melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat fenomena dikawasan Benteng Speelwijk. Benteng Speelwijk tersebut saat ini sudah menjadi tempat wisata bersejarah bekas peninggalan pemerintah Belanda yang disebut VOC. Peneliti setelah itu melakukan wawancara terhadap pengelola Benteng Speelwijk untuk mengetahui lebih dalam mengenai sejarah budaya Benteng Speelwijk tersebut. Meskipun saat ini sudah banyak perubahan ditempat tersebut namun tetap tidak diperbolehkan membuat bangunan baru karena dikhawatirkan akan merusak citra asli dari sejarah tersebut.

Kemudian jika sudah memperoleh banyak data dari hasil wawancara dengan pengelola Benteng Speelwijk maka peneliti melakukan analisis data yang harus dipilih dan dipilah data yang akan digunakan. Setelah itu peneliti merancang bahan ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan dikelas 3 SDN Lialang. Bahan ajar tersebut berupa produk Handout yang mana isinya sudah terintegrasi dengan mata pelajaran Matematika dan Budaya dari sejarah Benteng Speelwijk itu sendiri. Kemudian peneliti melakukan uji coba handout sebelum media pembelajaran PowerPoint interaktif diberikan kepada siswa dikelas. Berikut ini merupakan sampul handout yang telah dibuat.



Gambar 1. Desain Handout

Berikut dibawah ini merupakan hasil penilaian bahan ajar Handout yang diberikan oleh guru wali kelas SDN Lialang kelas 3 ibu Siti Maryah, S.Pd.

1. Aspek kelayakan materi

Tabel 1. Hasil Aspek Kelayakan Materi

NO	Aspek yang dianalisis	Presentase	Kelayakan
1	Kelayakan Materi	90%	Sangat Layak
2	Keakuratan Materi	89%	Sangat Layak
3	Kemutakhiran Materi	90%	Sangat Layak
4	Mendorong Keingintahuan	95%	Sangat Layak

2. Aspek Kelayakan Bahasa Menurut BSNP

Tabel 2. Hasil Aspek Kelayakan Bahasa

NO	Aspek yang dianalisis	Presentase	Kelayakan
1	Lugas	80 %	Layak
2	Komunikatif	80%	Layak
3	Dialogis dan Interaktif	90%	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan Peserta Didik	90%	Sangat Layak
5	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	90%	Sangat Layak

### 3. Aspek Kelayakan Tampilan Menurut BSNP

**Tabel 3.** Hasil Aspek Kelayakan Tampilan

No	Aspek Yang Dianalisis	Presentase	Kelayakan
1	Ukuran Bahan Ajar	90%	Sangat Layak
2	Desain Sampul	92%	Sangat Layak
3	Desain Isi Bahan Ajar	93%	Sangat Layak
4	Mendorong Keingintahuan	95%	Sangat Layak

Adapun kriteria kelayakan sebagai berikut (Sinambela & Sinaga, 2020)

**Tabel 4.** Kriteria Presentase Kelayakan

Nilai	Kriteria
81 – 100%	Sangat layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Kurang layak
21 – 40 %	Tidak layak
0 – 20%	Sangat tidak layak

Dari beberapa aspek diatas penilaian presentase bahan ajar handout memengaruhi berhasil atau tidaknya bahan ajar itu sendiri. Adanya kriteria presentase kelayakan pada bahan ajar handout tersebut bertujuan untuk melihat sampai mana kelayakan bahan ajar. Beberapa aspek kelayakan materi yang terdiri dari 4 aspek yang harus dianalisis, aspek kelayakan bahasa yang terdiri dari 5 aspek yang harus dianalisis dan aspek kelayakan tampilan terdiri dari 4 aspek yang harus dianalisis merupakan unsur dan harus dinilai oleh validator. Yang mana jika terdapat persen 00-20% maka dinilai sangat tidak layak, 21-40% dinilai tidak layak, 41-60% dinilai kurang layak, 61-80 dinilai layak dan 81-100% dinilai sangat layak. Dalam aspek kelayakan materi terdapat 4 aspek yang harus dianalisis, yang pertama adalah kesesuaian materi maksudnya adalah materi yang diberikan peneliti sesuai dengan kurikulum, materi yang diberikan adalah matematika pengukuran dan diintegrasikan dengan budaya lokal untuk upaya pelestarian. Selanjutnya keakuratan materi serta kemutakhiran materi yang mana aspek ini menekankan pada kebenaran dan fakta, teraktir mendorong keingintahuan dari bahan ajar handout ini peneliti merancang semenarik mungkin agar siswa yang menggunakannya termotivasi untuk ingin tahu. Aspek kelayakan bahasa diantaranya terdapat 5 aspek yang harus dianalisis yaitu lugas, komunikatif, dialogis/interaktif, kesesuaian dengan peserta didik dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Dari kelima aspek tersebut yang sudah terdapat dari handout menjadi bahan penilaian karena untuk digunakan kepada siswa harus menggunakan bahasa yang baik dan benar namun tetap komunikatif agar siswa yang menggunakannya tidak merasakan jenuh dan mudah dipahami.

Selanjutnya aspek kelayakan tampilan yang memiliki 4 aspek yang harus dianalisis diantaranya yaitu ukuran bahan ajar, desain bahan ajar, desain isi bahan ajar dan mendorong keingintahuan. Dari keempat aspek tersebut menjadi tolak ukur penilaian bahan ajar handout yang sudah cetak, dengan ukuran tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, dengan desain simple namun tetap menarik untuk digunakan oleh siswa.

Dari beberapa aspek kelayakan yang harus dianalisis peneliti telah menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada dilapangan, dengan banyak pertimbangan dan ketelitian perlu dilakukan agar bahan ajar yang akan digunakan dapat berjalan dengan baik. Hasil validasi bahan ajar Handout yang dilakukan oleh guru wali kelas SDN Lialang menghasilkan bahwa bahan ajar ini layak diuji coba tanpa revisi. Selain itu, peneliti merancang media pembelajaran sebagai perangkat inti dari penelitian yang akan diuji cobakan. Media tersebut ialah PowerPoint interaktif yang isinya telah diintegrasikan dengan budaya dan matematika. Tujuan dari media ini ialah untuk melestarikan budaya lokal yang terancam dilupakan oleh masyarakat terutama generasi muda yang perlu diberi pemahaman bahwa budaya penting untuk dilestarikan. Media ini berbentuk kuis dan terdapat pertanyaan interaktif, sebelumnya peneliti memberikan handout terlebih dahulu untuk menjelaskan materi sejarah budaya Benteng Speelwijk dan matematika dengan materi pengukuran. Selanjutnya jika siswa sudah dirasa memahami materi maka peneliti segera membuat kelompok besar untuk melakukan kuis yang dikemas seperti cerdas cermat, jadi sistemnya semacam siapa cepat dia dapat. Sebelumnya peneliti menjelaskan aturan main sebelum masuk kepada kuis mereka harus memutar spiner yang ada dihalaman pertama dilakukan secara serentak, lalu akan muncul peta kuis yang nantinya jika ditekan sesuai dengan nomor yang telah didapatkan dispiner akan langsung mengarah ke soal yang telah dipilih. PowerPoint ini didesain sederhana namun tetap memiliki ciri khas interaktif yang membuat siswa menjadi senang saat menggunakannya. Berikut ini merupakan gambar-gambar PowerPoint interaktif.

**Gambar 2.** PowerPoint Interaktif



Berikut dibawah ini merupakan hasil penilaian media pembelajaran PowerPoint interaktif yang diberikan oleh guru wali kelas SDN Lialang kelas 3 ibu Siti Maryah, S.Pd.

**Tabel 4.** Indikator Media Pembelajaran yang Baik (Jannah, 2009).

NO	Aspek kelayakan media pembelajaran	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai dengan tujuan yang dicapai	√	
2.	Tepat untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran	√	
3.	Praktis	√	
4.	Luwes dan tahan lama	√	
5.	Mampu dan terampil menggunakan	√	
6.	Efektifitas penggunaan	√	

7.	Keluasan sasaran	√
8.	Mutu teknis	√

Beberapa aspek penilaian yang dianalisis diantaranya yaitu sesuai dengan tujuan yang dicapai, bahwa peneliti memiliki tujuan dalam merancang media tersebut yang telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tepat untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran, sebab dalam melakukan kegiatan belajar harus memiliki media pembelajaran maka produk ini harus memiliki ketepatan sebagai media pembelajaran dikelas. Praktis, media yang mudah digunakan adalah media yang baik sebab jika rumit maka siswa maupun guru akan kesulitan dalam menggunakannya. Luwes dan tahan lama maksudnya adalah media pembelajaran ini pantas, menarik, tidak kaku dan mudah untuk disesuaikan serta memiliki daya tahan dengan jangka yang lama. Mampu dan terampil menggunakan, peneliti sebagai perancang harus mahir menggunakan medianya sendiri. efektivitas penggunaan, yang mana dalam menggunakan media ini memiliki keefektifan baik dalam waktu maupun pada saat menggunakannya. Keluasan sasaran yang mana maksudnya ialah media ini sasarannya kompleks dan dapat digunakan oleh siapapun.

Yang terakhir adalah mutu teknis bahwa dari ukuran media ini memiliki ukuran yang relatif sehingga bisa disesuaikan. Media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dirancang sesuai dengan standar kelayakan dan mendapatkan penilaian yang sangat baik oleh validator. Sebab pada saat melakukan uji coba dikelas 3 SDN Lialang guru wali kelas tersebut memantau dan melihat proses kegiatan yang dilakukan peneliti, sehingga pada saat penilaian ini validator telah menilai sefaktual mungkin. Pada saat proses kegiatan pun respon para siswa sangat baik dan melakukannya dengan sangat menyenangkan, mereka aktif bertanya dan menjawab baik pada saat peneliti mengajukan pertanyaan sebagai awal diskusi ataupun pada saat melakukan uji coba media pembelajaran PowerPoint interaktif, mereka sangat antusias menyerap materi dengan mudah. Maka dari itu hasil penilaian yang dilakukan oleh validator bahwa media pembelajaran ini layak diuji cobakan tanpa revisi.

Setelah uji coba dan melakukan wawancara dengan beberapa siswa serta melihat respon siswa yang sangat antusias. Peneliti menyadari akan pentingnya menggunakan media inovatif agar pengetahuan, wawasan dan pengalaman siswa lebih berkembang luas. Dengan begitu tujuan dari media pembelajaran PowerPoint interaktif ini mampu memotivasi kepada siswa

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan etnomatematika sebagai upaya pelestarian budaya lokal terkhususnya pada sejarah budaya Banten Lama di Benteng Speelwijk bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif ini mampu merangsang rasa keingintahuan dan motivasi semangat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu guru wali kelas 3 SDN Lialang dan dengan respon siswa kelas 3 yang sangat baik, bahwa mereka sangat senang pada saat melakukan kuis menggunakan PowerPoint interaktif, mereka pun mudah memahami isi materi yang dijelaskan oleh peneliti yang ditunjang menggunakan bahan ajar Handout. Selain itu media ini pun membuat siswa menjadi lebih aktif, sebab media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek kelayakan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dilapangan, bersamaan dengan itu Handout pun dirancang dengan memenuhi standar kelayakan. Sehingga media yang telah dirancang dengan mempertimbangkan aspek kelayakan serta mentaati segala prosedur yang sudah ditetapkan maka media ini layak untuk digunakan oleh siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abusyairi, K. (2013). Pembelajaran bahasa dengan pendekatan budaya. *Dinamika Ilmu*, 13(2), 174-188. <http://dx.doi.org/10.21093/di.v13i2.276>
- Arisetyawan, A., & Supriadi, S. (2020). Ethnomathematics study in calendar system of Baduy tribe. *Ethnomathematics Journal*, 1(1), 25-29. <https://doi.org/10.21831/ej.v1i1.28013>
- Asriati, N. (2012). Mengembangkan karakter peserta didik berbasis kearifan lokal melalui pembelajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 3(2), 106-119. <https://dx.doi.org/10.26418/i-psh.v3i2.3663>
- Brata, I. B. (2016). Kearifan budaya lokal perekat identitas bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*, 5(1), 9-16.
- Burhanudin, B. (2021). *Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Baduy Menggunakan Model ADDIE sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Baduy*. (Skripsi). Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio Didaktika*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Fajriyah, E. (2018). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114-119.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1-10. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Indriani, P. (2016). *Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung.
- Nadir, M. (2014). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 323-324. <https://dx.doi.org/10.15642/jpai.2014.2.2.299-330>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sudarwiyani, K. (2020). Penerapan metode pembelajaran online berbasis kearifan lokal ditengah pandemi covid-19 (Studi etnografi di SDN 1 Samsam). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3i), 1-10.
- Sukadari, S., Suyata, S., & Kuntoro, S. A. (2015). Penelitian etnografi tentang budaya sekolah dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, 3(1), 58-68. <http://dx.doi.org/10.21831/jppfa.v3i1.7812>

- Supriadi, S., Arisetyawan, A., & Tiurlina, T. (2016). Mengintegrasikan pembelajaran matematika berbasis budaya banten pada pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 1-16. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i1.2510>
- Setyowati, S. (2006). Etnografi sebagai metode pilihan dalam penelitian kualitatif di keperawatan. *Indonesian Journal of Nursing*, 10(1), 35-40. <https://dx.doi.org/10.7454/jki.v10i1.171>
- Sinambela, M., & Sinaga, T. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi umum sebagai sumber belajar untuk buku pegangan mahasiswa. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(3), 189-194. <http://dx.doi.org/10.24114/jpp.v8i3.19988>