

# PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI SMP NEGERI 1 SUKADANA

**Devi Aprilia<sup>1</sup>, Juitaning Mustika<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

[juita.tika@gmail.com](mailto:juita.tika@gmail.com)

**ABSTRACT** *This developmental research aims to produce instructional material (LKPD) based on ethnomathematics in traditional Lampung dance to enhance the understanding of lines and angles based on validity and practicality. The research design is development or research and development, designed using the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, during the implementation phase, only limited testing was conducted. The instruments used in this research were a questionnaire for expert content and media validation to assess the instructional material's validity. In contrast, a questionnaire for student responses was used to determine the practicality of the instructional material. The research results indicate the quality of the developed product, which received a highly valid rating from content and media experts. As for practicality, based on the questionnaire responses from 9 students at SMP Negeri 1 Sukadana, the overall average score obtained was 3.58, indicating that the developed instructional material falls under the category of highly practical.*

**Keywords:** : *problem-solving skills, problem based learning, education video.*

## **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar (LKPD) berbasis etnomatematika pada tari tradisional Lampung guna meningkatkan pemahaman tentang garis dan sudut berdasarkan kevalidan dan kepraktisan. Desain penelitian ini adalah pengembangan atau riset dan pengembangan, yang dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, selama tahap implementasi, hanya dilakukan pengujian terbatas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner validasi konten dan media oleh ahli untuk menilai kevalidan bahan ajar. Sementara itu, kuesioner respon siswa digunakan untuk menentukan kepraktisan bahan ajar tersebut. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan, yang mendapatkan penilaian sangat valid dari ahli konten dan media. Adapun dari segi kepraktisan, berdasarkan respon kuesioner dari 9 siswa di SMP Negeri 1 Sukadana, skor rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 3,58, menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Kata-kata Kunci:** kemampuan pemecahan masalah, problem-based learning, video pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang dapat memecahkan suatu permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari, dengan mempelajari matematika peserta didik menyelesaikan masalah, mandiri dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Berdasarkan fungsinya, pendidikan adalah suatu proses perubahan pola tingkah laku serta kebiasaan yang pada hakikatnya pendidikan diartikan sebagai peninggalan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya. Budaya adalah sesuatu yang telah berkembang, baik pikiran & adat istiadat yang tidak dapat diubah lagi Karena telah menjadi tradisi budaya tersebut, di dalam dunia pendidikan budaya bagian penting untuk mencari sebuah pengetahuan (Zayyadi, Moh; Durroh, 2020).

Upaya dalam melestarikan budaya lokal yaitu dengan menghubungkan konsep budaya dengan pembelajaran matematika (Merliza, 2020). Pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan budaya serta masalah kehidupan sehari-hari, karena permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran matematika sangat berhubungan sehingga peserta didik lebih memahami materi (Loviana et al., 2020). Matematika timbul karena keterampilan serta aktivitas budayanya sehingga matematika dikaitkan dengan latar belakang budayanya (Hartoyo, 2020). Etnomatematika merupakan hubungan antara budaya dan matematika yang dikembangkan oleh sekelompok masyarakat di suatu daerah tertentu (Jainuddin et al., 2020). Selain itu, etnomatematika merupakan integrasi antara konsep-konsep matematika dengan nilai budaya setempat dan dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada diri peserta didik (Mustika et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMPN 1 Sukadana pada tanggal 28 Mei 2021 memberikan hasil bahwa pada pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih berpusat pada buku paket yang disediakan pemerintah dan sekolah, serta rendahnya minat peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika sehingga dibutuhkan bahan ajar yang lebih menarik. Salah satu bahan ajar yang menarik yaitu LKPD. Diadakanya bahan ajar LKPD proses belajar mengajar tidak berpusat terhadap pendidik saja, akan tetapi juga berpusat kepada peserta didik sehingga dapat menemukan hal baru dan berkesan baik terhadap materi yang disampaikan dan mencapai hasil belajar yang maksimal (Afri, 2020). Semakin berkembangnya zaman peserta didik dituntut dapat berperan aktif, kreatif dalam proses pembelajaran, agar proses belajar mengajar lebih mudah maka dapat menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Abdullah, 2017). LKPD merupakan bahan ajar yang dapat memberikan informasi atau bahan pembelajaran yang memuat langkah- langkah menemukan soal-soal yang diberikan, sehingga jika LKPD diterapkan dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan peserta didik untuk menerima materi & menerapkannya secara aktif (Rahmawati & Wulandari, 2020). LKPD tidak hanya berisikan soal-soal saja akan tetapi suatu lembaran yang berisikan materi, uraian, langkah-langkah dalam menyelesaikan, serta berisikan latihan-latihan yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Wandari et al., 2020).

Pembelajaran dengan LKPD akan lebih efektif jika dikaitkan dengan budaya disekitar peserta didik untuk memberikan daya tarik tersendiri dan peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh untuk belajar matematika, dan dapat memberi informasi serta melestarikan budaya (Wardani & Suniasih, 2022). Pendekatan berbasis etnomatematika bisa membuat materi matematika terlihat lebih nyata dikarenakan mengaitkan budaya sehingga dapat di terima peserta didik pada saat proses pembelajaran (A'Rifa'I, 2019). Langkah dalam mengurangi pikiran negatif terhadap pembelajaran matematika yaitu dengan menerapkan pembelajaran nyata kepada peserta didik (Alfonsa, 2020). Pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan nyata akan lebih menarik bagi peserta didik untuk belajar (Melinda & Ariawan, 2020). Selain itu, bahan ajar berbasis etnomatematika yang terlihat nyata dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Rewatus et al., 2020). Peserta didik menjadi lebih antusias pada proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbasis etnomatematika.

Berdasarkan hasil prasurvey di SMPN 1 Sukadana, belum pernah mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya disekitarnya yaitu budaya lampung khususnya tarian lampung. Banyak pesera didik yang tidak tahu tentang tarian dilingkungan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar berupa LKPD berbasis Etnomatematika. Salah satu materi matematika kelas VIII yang dapat dikaitkan dengan budaya lampung yaitu materi garis dan sudut dengan tari tradisional Lampung. Untuk membuktikan hal tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar LKPD berbasis etnomatematika dalam memahami materi garis dan sudut pada tari tradisional berdasarkan kevalidan dan kepraktisan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* ialah suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu produk, serta dapat menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

### **Prosedur pengembangan**

pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Langkah- langkah model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

#### **1. Analysis (Analisis).**

Analisis merupakan tahap awal sebelum menentukan suatu konsep atau rancangan dalam proses pembuatan bahanajar. Adapun Analisis yang diperlukan ialah sebagai berikut: Analisis Masalah, Analisis Kurikulum, Analisis Materi, Analisis peserta didik.

#### **2. Design (Perancangan)**

Rancangan LKPD meliputi: Bagian Pendahuluan (cover depan, kata pengantar, daftar isi), Bagian Isi (materi dan latihan soal), Bagian Penutup (daftar pustaka dan cover belakang). Rancangan Instrumen penilaian. Instrument penilaian meliputi:

instrument untuk mengukur kualitas produk melalui validasi ahli dan kepraktisan produk.

### **3. Development or Production (Pengembangan)**

Pada tahap ini ialah proses pembuatan bahan ajar yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

### **4. Implementation or Delivery (Uji Coba)**

Pada tahap ini ialah mengimplementasikan LKPD yang telah di uji kevalidannya oleh para ahli kepada peserta didik SMP Negeri 1 Sukadana.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini dilaksanakan berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan menggunakan angket validasi dan lembar angket respon Peserta Didik. Instrumen dalam pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini adalah instrumen validasi dan instrumen untuk mengukur kepraktisan. Teknik analisis data menggunakan analisis angket validasi ahli dan analisis angket respon peserta didik (kepraktisan).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil awal pengembangan yang telah dilakukan penulis yaitu LKPD berbasis etnomatematika yang di uji cobakan dengan kelompok kecil di SMP Negeri 1 Sukadana. Hasil penelitian ini akan dideskripsikan secara jelas sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses penelitian. Hasil dari setiap tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

### **1. Tahap Analysis (Analisis)**

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika SMP Negeri 1 Sukadana menghasilkan informasi bahwa guru hanya berpusat pada buku paket yang disediakan sekolah, dalam proses pembelajaran rendahnya minat peserta didik dan hanya berpusat kepada pendidik saja serta pendidik belum pernah mengaitkan materi pembelajaran matematika dengan budaya Lampung. Oleh sebab itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat mengaitkan materi pembelajaran matematika dengan budaya yaitu LKPD berbasis etnomatematika. Materi yang dijelaskan dalam LKPD ini yaitu materi tentang garis dan sudut, memahami berbagai konsep garis dan sudut dalam pemecahan masalah nyata. Setelah peserta didik menggunakan LKPD berbasis etnomatematika ini maka peserta didik dapat memahami konsep mengenai garis dan sudut serta dapat menambah pengetahuan mengenai materi garis dan sudut yang diterapkan dalam tari tradisional Lampung dan menambah wawasan mengenai tari tradisional Lampung.

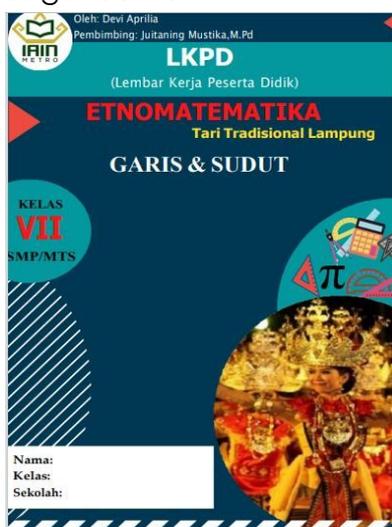
### **2. Tahap Design (Perancangan)**

Tahap perancangan ini melalui proses kerja yang akan dilakukan antara lain : Bagian Pendahuluan meliputi halaman halaman depan (cover/halaman judul), kata pengantar, daftar isi serta halaman pendahuluan pengantar informasi

mengenai tari tradisional Lampung. Bagian Isi meliputi kompetensi dasar, memaparkan materi tentang mengenal garis dan sudut, hubungan antara garis dan sudut dan pengalaman belajar yang akan diperoleh peserta didik setelah memakai LKPD, terdapat Ayo mengamati agar peserta didik dapat mengamati terlebih dahulu aktivitas- aktivitas yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep garis dan sudut serta terdapat ayo berlatih (latihan soal) untuk melatih atau memperkuat pengetahuan peserta didik mengenai materi garis dan sudut yang telah dipelajari. Bagian Penutup terdapat daftar pustaka dan bagian cover belakang LKPD.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, sebuah rancangan LKPD tentang materi garis dan sudut telah dirancang dalam bentuk LKPD berbasis etnomatematika. LKPD berisikan sebuah komponen penting yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan suatu konsep materi dari setiap aktivitas yang diberikan yang bertujuan untuk membantu dan melatih peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ditampilkan beberapa bagian hasil pengembangan produk LKPD berbasis etnomatematika yaitu sebagai berikut: Cover Depan, Cover depan terdiri dari judul, logo IAIN, materi, gambar penari, gambar ikon garis dan sudut, nama penulis dan pembimbing serta sasaran pengguna LKPD. Cover LKPD ini menggunakan gambar tari tradisional Lampung, gambar tersebut menunjukkan aspek etnomatematika tentang tari Lampung dan di atas gambar tari tradisional Lampung terdapat gambar penggaris, busur yang menunjukkan materi yang akan dibahas dalam LKPD ini mengenai materi garis dan sudut. Gambar tampilan cover LKPD berbasis etnomatematika adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Bagian Pembungkus LKPD (Cover)**

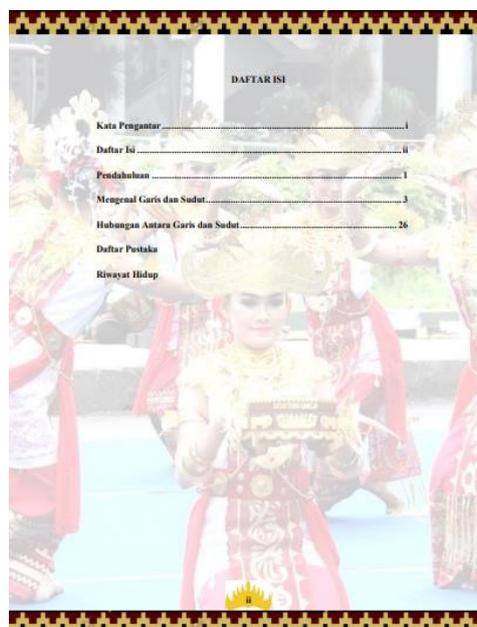
Kata Pengantar, Gambar latar yang terdapat pada kata pengantar LKPD ini adalah penari tari tradisional Lampung sigeh penguten dan dibatas atas dan batas bawah terdapat motif gambar tapis yang merupakan ciri khas daerah Lampung yaitu tapis Lampung, selanjutnya pada halaman diberikan gambar siger

sebagai simbol khas daerah Lampung. Gambar kata pengantar LKPD berbasis etnomatematika adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. Kata Pengantar LKPD**

Daftar Isi, daftar isi ini bertujuan agar pembaca dapat lebih mudah mencari subbab dalam materi serta dapat memudahkan dalam mengetahui garis besar materi yang akan dibahas dalam LKPD. Berikut ini merupakan gambar daftar isi LKPD:



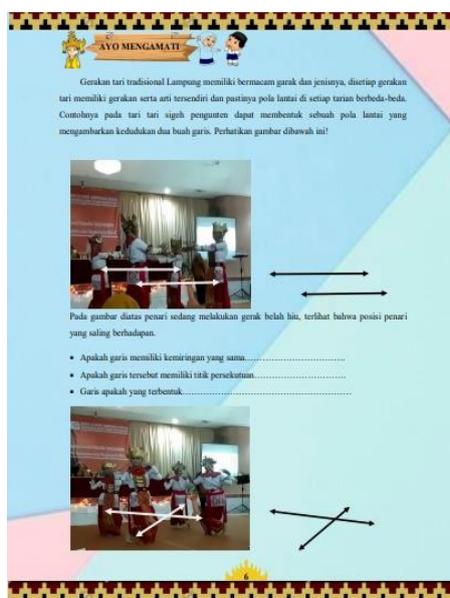
**Gambar 3. Daftar isi LKPD**

Bagian Materi, bagian inimenjelaskan subbab yang akandibahas yaitu mengenal garisdan sudut dan hubungan antara garis dan sudut.



**Gambar 4. Bagian Materi**

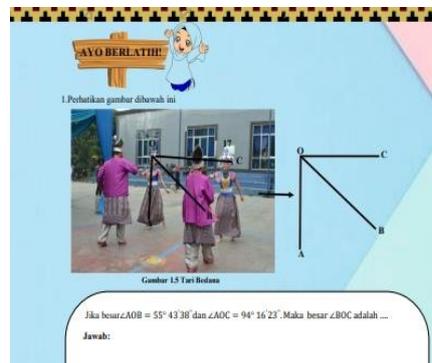
Ayo Mengamati merupakan bagian yang terdapat dalam LKPD yang berfungsi sebagai pendukung dalam memahami materi garis dan sudut, Bagian ini peserta didik diminta mengamati gambar yang tertera dalam LKPD. Berikut inimerupakan gambar dari ayo mengamati pada LKPD berbasis etnomatematika:



**Gambar 5. Ayo Mengamati**

Ayo Berlatih, merupakan bagian dalam LKPD yang bertujuan untuk melatih peserta didik untuk lebih memahami materi garis dan sudut, dalam LKPD ini setiap subbab terdapat latihan-latihan soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik, soal dibuat

dengan mendeskripsikan gambar-gambar penari lalu dengan gambar tersebut dibuat soal uraian yang harus di selesaikan oleh peserta didik, terdapat soal uraian disertai gambar adapulasol uraian yang tidak disertai gambar. Berikut merupakan gambar ayo berlatih dalam LKPD berbasis etnomatematika:



**Gambar 6. Ayo Berlatih**

Membuka Cakrawala adalah sebuah informasi yang terdapat dalam LKPD yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik mengenai tari tradisional Lampung misalnya: tari sigeh pengunten, tari bedana, tari cangget, tari melinting, agar peserta didik mendapatkan pengetahuan bukan tentang matematika saja akan tetapi peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang matematika berbasis budaya Lampung khususnya pada tari tradisional Lampung. Berikut ini ialah gambar membuka cakrawala yang terdapat pada LKPD berbasis etnomatematika:



**Gambar 7. Membuka Cakrawala**

Selanjutnya, setelah produk telah dikembangkan maka dilakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian validasi berupa angket yang mana angket tersebut terdapat beberapa aspek-aspek yang harus dinilai oleh ahli materi. Lembar angket tersebut dinilai oleh 2 ahli materi yaitu ibu Fertilia ikhasaum M.Pd ( $x_1$ ) dan Ibu Siti Nurhartatik, S.Pd ( $x_2$ ). Maka didapatkan hasil skor rata-rata penilaian validator pertama ( $x_1$ ) sebesar 3,54 mendapat kategori sangat valid dan untuk validator kedua ( $x_2$ ) diperoleh nilai rata rata sebesar 3,61 mendapat kategori sangat valid. Setelah mengetahui nilai rata-rata dari setiap validator, maka selanjutnya diperoleh nilai

rata-rata keseluruhan dari penilaian validator terhadap LKPD berbasis etnomatematika. Maka didapatkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,57, dengan perolehan nilai tersebut maka LKPD berbasis etnomatematika mendapatkan kategori dari Ahli Materi yaitu "Sangat Valid".

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar penilaian validasi berupa angket yang mana angket tersebut terdapat beberapa aspek-aspek yang harus dinilai oleh ahli media. Penilaian ahli media dilakukan oleh ibu Selvi Loviana, M.Pd ( $x_1$ ) sebagai ahli media pertama dan ibu Restilawati Woe Titi, M.Pd ( $x_2$ ). Maka didapatkan hasil skor rata-rata penilaian validator pertama ( $x_1$ ) dan validator kedua ( $x_2$ ) yaitu memperoleh nilai yang sama sebesar 3,54 dan mendapat kategori sangat valid. Setelah mengetahui nilai rata-rata dari setiap validator, maka selanjutnya diperoleh nilai rata-rata keseluruhan dari penilaian validator terhadap LKPD berbasis etnomatematika tersebut. Maka didapatkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,54, dengan perolehan nilai tersebut maka LKPD berbasis etnomatematika mendapatkan kategori dari Ahli Madia yaitu "Sangat Valid".

#### **4. Tahap Implementation (Uji Coba Produk)**

Tahap uji coba produk pada penelitian ini hanya dilakukan dengan uji coba terbatas. Tahap uji coba terbatas dilakukan dengan mengujikan hasil produk LKPD berbasis etnomatematika kepada 9 peserta didik perwakilan setiap kelas VII SMP Negeri 1 Sukadana. Hasil uji coba kepada 9 peserta didik, 9 peserta didik tersebut diambil melalui perwakilan kelas VIII dimana kelas VIII yang ada di SMP Negeri 1 Sukadana terdiri dari 6 kelas yaitu kelas VIII.1 sampai kelas VIII.6, kelas VIII.1, VIII dan VII.4 perwakilan 2 peserta didik, kelas VIII.3, VIII.5 dan VIII.6 perwakilan 1 peserta didik.

#### **5. Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi terhadap LKPD diambil dari data angket respon peserta didik untuk mengetahui kualitas LKPD berdasarkan kepraktisannya. Didapatkan nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 3,58. Jadi, hasil angket respon peserta didik SMP Negeri 1 Sukadana terhadap LKPD berbasis etnomatematika dengan materi garis dan sudut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Pembahasan yang perlu ditekankan pada produk LKPD berbasis etnomatematika dengan materi garis dan sudut yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan proses validasi ahli materi memperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 3,57 dan validasi ahli media memperoleh rata-rata keseluruhan 3,54, sehingga keduanya termasuk kedalam kategori sangat valid. Sangat valid pada pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini adalah LKPD yang disusun telah memenuhi kaidah penyusun LKPD berupa kelayakan materi atau isi, kesesuaian bahasa, tampilan LKPD serta unsur budaya yang terdapat pada LKPD dapat menambah pengetahuan serta kualitas LKPD.

Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon peserta didik yang dilakukan kepada 9 responden terhadap LKPD berbasis etnomatematika yang telah dikembangkan dengan memperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 3,58 dan telah memenuhi kriteria sangat praktis. Sangat praktis dalam pengembangan LKPD ini karena telah memenuhi kriteria kepraktisan yaitu kejelasan isi LKPD, kemenarikan tampilan LKPD, respon peserta didik dan keterbacaan LKPD.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan ini terkait dengan jumlah jenis tari yang diteliti. Penelitian ini hanya mencakup empat jenis tari, yaitu tari sigehe pengunten, tari melinting, tari bedana, dan tari cangget. Meskipun Lampung memiliki beragam jenis tari tradisional lainnya, penelitian ini hanya fokus pada empat jenis tersebut. Selain itu, keterbatasan lainnya terkait dengan implementasi LKPD yang hanya dilakukan pada kelompok kecil. Hal ini disebabkan oleh adanya kondisi pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung. Pembatasan aktivitas dan pertemuan fisik yang diterapkan selama pandemi membuat peneliti harus mengadaptasi implementasi LKPD hanya pada kelompok kecil. Namun, walaupun dengan keterbatasan ini, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dalam pengembangan bahan ajar LKPD berbasis etnomatematika pada tari tradisional Lampung.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis etnomatematika yang telah diuraikan diperoleh simpulan yaitu: Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD berbasis etnomatematika, Model yang digunakan dalam pengembangan LKPD berbasis etnomatematika adalah ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) and *Evaluation* (Evaluasi), Hasil kevalidan dan kepraktisan dapat dilihat dari kriteria kevalidan produk LKPD berbasis etnomatematika berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Nilai rata-rata keseluruhan dari ahli materi yaitu 3,57 dan ahli media 3,54 dan memperoleh kriteria sangat valid, kriteria kepraktisan produk LKPD berbasis etnomatematika berdasarkan nilai angket respon peserta didik yang diberikan kepada 9 responden terhadap LKPD yang dikembangkan dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,58 dan masuk kategori sangat praktis.

Adapun saran untuk penelitian yaitu: Pengembangan LKPD perlu dilakukan dengan materi matematika yang berbeda, bertujuan untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, Penelitian ini menggunakan unsur budaya Lampung yaitu tari tradisional Lampung, untuk seterusnya LKPD dapat dikembangkan tidak hanya Tari tradisional Lampung saja sebab provinsi Lampung memiliki beraneka ragam warisan budaya, Penelitian ini hanya dilakukan tahap uji coba terbatas. Selanjutnya diharapkan ada uji coba produk pada tahap luas dan sampel yang lebih luas, Menurut pendapat salah satu pendidik di sekolah yang

diteliti, pengembangan LKPD sebaiknya ditambahkan soal pilihan ganda, bertujuan agar soal-soal yang ada dalam LKPD tersebut bervariasi.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan Syukur kami panjatkan Allah SWT, Karena dan RahmatNya, kami dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dan kami ucapkan terimakasih kepada dukungan dalam penelitian ini yaitu SD Negeri 4 Bireuen dan rekan yang telah membantu.

### DAFTAR PUSTAKA

- A'Rifa'I, H. (2019). Materi, Pengembangan LKPD Berbasis Budaya Lampung Pada Datar, Bangun. In *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Afri, L. dwi. (2020). *Berbasis Model-Model Pembelajaran*. Duta Media.
- Alfonsa, M. A. (2020). Integrasi Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. In *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* (Vol. 1, Issue 1). Duta Media. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>
- Hartoyo, A. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 13, Issue 1). Duta Media. <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1387/eksplorasi-etnomatematika-pada-budaya-masyarakat-dayak-perbatasan-indonesia-malaysia-kabupaten-sanggau-kalbar-.html>
- Jainuddin, Silalong, E. S., & Syamsuddin, A. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Ukiran Toraja. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Duta Media.
- Loviana, S., Islamuddin, A. M., Damayanti, A., Mahfud, M. K., & Merliza, P. (2020). Etnomatematika pada kain tapis dan rumah adat Lampung. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 4(1), 94–110.
- Melinda, N. O., & Ariawan, R. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Materi Prisma Dan Limas Kelas VIII SMP. In *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* (Vol. 4, Issue 1). Duta Media. <https://doi.org/10.30606/absis.v4i1.837>
- Merliza, P. (2020). Studi Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Matematika pada Permainan Tradisional Provinsi Lampung. In *Suska Journal of Mathematics Education* (Vol. 7, Issue 1). Duta Media.
- Mustika, J., Wildaniatai, Y., Loviana, S., Merliza, P., Yunarti, Y., & Wulantina, E. (2020). Oemah Matematika: Pendampingan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Anak-Anak Di Kelurahan Yosorejo. In *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* (Vol. 3, Issue 1). Duta Media. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1899>

- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. In *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* (Vol. 8, Issue 3). Duta Media.
- Rewatus, A., Leton, S. ., Fernandes, A. J., & Suci, N. . (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. In *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Issue 2). Duta Media. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.276>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Wandari, A., Kamid, & Maison. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. In *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 2). Duta Media. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.232>
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>
- Zayyadi, Moh; Durroh, H. (2020). *Etnomatematika Budaya Madura (Budaya Madura dan Matematika)*. Duta Media.