

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
ETNOMATEMATIKA DENGAN KONTEKS MASJID AGUNG
PALEMBANG BERBANTUAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA
SMP**

SKRIPSI

oleh

Kamilatun Nadia

NIM: 06081282126045

Program Studi Pendidikan Matematika



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
ETNOMATEMATIKA DENGAN KONTEKS MASJID AGUNG
PALEMBANG BERBANTUAN VIDEO ANIMASI PADA
SISWA SMP**

SKRIPSI

oleh:

Kamilatun Nadia

NIM: 06081282126045

Program Studi Pendidikan Matematika

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi,



Weni Dwi Pratiwi, S.Pd., M.Sc.

NIP 198903102015042004

Dosen Pembimbing



Dr. Somakim, M.Pd.

NIP 196304061991031003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA



Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd.

NIP 197905222005011005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kamilatun Nadia

NIM : 06081282126045

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Masjid Agung Palembang Berbantuan Video Animasi pada Siswa SMP” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 14 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Kamilatun Nadia

NIM 06081282126045

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, dan atas dukungan dan doa dari orang-orang terkasih, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik. Maka dari itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan kasih sayang dan ridho-Nya sehingga penulis dapat melalui segala ujian dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tersayang, Umik dan Abi yang usaha dan doanya tak pernah putus untukku, memberikan nasihat dan dukungan sehingga membuka banyak kesempatan bagiku untuk mengeksplor diri dan dunia di sekelilingku. Terima kasih karena selalu ada, peduli, dan melimpahkan kasih sayangnya kepada kami. Sehat selalu ya, tolong hiduplah lebih lama bersamaku.
3. Adik-adikku, Biwa, Awa, Zidan, dan seluruh keluarga besar yang turut serta mendukung dan mendoakan keberhasilanku. Semoga banyak kebaikan menghampiri kalian.
4. YBM BRILiaN RO Palembang, yang telah memberikan dukungan berupa beasiswa dan pembinaan selama 4 tahun penulis menempuh pendidikan.
5. Keluarga Bright Scholarship dan teman-teman BS 7 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih sudah mau tumbuh bersamaku, melewati satu demi satu tangga itu, hingga kini kita berhasil sampai di anak tangga yang terakhir, memasuki pintu menuju jalan kita masing-masing.
6. Keluarga Asrama Persada, rumah kedua, tempat bertumbuh paling ceria, heboh, berisik, tapi aku sayang, terima kasih sudah menerimaku menjadi bagian dari keseharian kalian. Mba Seri, Mba Olin, Azna, Aul, Andi, Dita, Dona, Dhira, Natasya, Nabila, Putri, Rina, Suslia, dan Syifa, sehat selalu ya, semoga Allah selalu tautkan hati kita dalam ketaatan kepada-Nya.

7. Aulia Efdea, Andini, Tharisa, dan Ingga, yang kebersamaiku sejauh ini, terima kasih sudah memberikan dukungan dan motivasi dari masa sekolah sampai hari ini. Semoga tetap bisa sama-sama sampai *Jannah* ya.
8. Kris(is) Girl, Dori, Keteng, Tanu, terima kasih sudah memberi warna di masa-masa SMA-ku sampai sekarang, semoga ukhuwah kita tetap dijaga oleh Allah SWT dalam kebaikan.
9. Tri Yana, teman satu bimbinganku, yang sudah menemani masa-masa semester akhir ini mulai dari bimbingan, validasi, penelitian, sampai seminar hasil, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
10. IRMA Palembang, LDF Barokah, dan LDK Nadwah, yang memberiku banyak ruang untuk mendapatkan pengalaman di dunia organisasi dan masyarakat, membuatku banyak belajar dan berteman, sekaligus menjagaku agar tetap berada dalam jalan dakwah. Semoga Allah selalu meridhoi langkah-langkah baik kita.
11. Teman-teman program studi pendidikan matematika angkatan 21 yang telah kebersamaiku di bangku perkuliahan, yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu, terima kasih sudah mewarnai bangku perkuliahan ini dari awal hingga habis masanya.
12. Terakhir, untuk diri sendiri, terima kasih karena selalu berani untuk mencoba hal-hal baru dan tidak pernah menyerah atas segala ujian yang datang silih berganti. Teruslah jadi baik dan lebih baik lagi dari hari ke hari, untuk dirimu dan orang-orang di sekitarmu.

“Maka, Sesungguhnya Beserta Kesulitan ada Kemudahan. Sesungguhnya Beserta Kesulitan ada Kemudahan” (QS. Al-Insyirah; 5-6)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Masjid Agung Palembang Berbantuan Video Animasi pada Siswa SMP” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Somakim, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A, Dekan FKIP Unsri, Bapak Dr. Ketang Wiyono, S. Pd., M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, Ibu Weni Dwi Pratiwi, S. Pd., M. Sc., Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Meryansumayeka, S.Pd., M.Sc., selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dea Alvionita Azka, M.Sc., dan Ibu Maknun, S.Pd. selaku validator yang telah memberikan saran perbaikan dalam penelitian, juga seluruh dosen Pendidikan Matematika FKIP UNSRI yang telah memberikan ilmunya selama peneliti menempuh pendidikan, serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Matematika dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, 14 Juni 2025

Penulis,



Kamilatun Nadia

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Minat Belajar Siswa.....	5
2.2 Etnomatematika.....	6
2.3 Etnomatematika pada Masjid Agung Palembang.....	7
2.4 Bangun Ruang Sisi Datar Prisma dan Limas.....	11
2.5 Video Animasi.....	12
2.6 Kerangka Berpikir.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
3.3 Subjek Penelitian.....	15
3.4 Prosedur Penelitian.....	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.6 Teknik Analisis Data.....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Hasil Penelitian	24
4.2 Pembahasan.....	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	15
Tabel 2 Subjek Penelitian.....	16
Tabel 3 Jadwal Persiapan Penelitian	16
Tabel 4 Rincian Tahap Pelaksanaan Penelitian	17
Tabel 5 Waktu Observasi.....	19
Tabel 6 Skala Likert	19
Tabel 7 Waktu Wawancara	20
Tabel 8 Ketentuan Kategori Minat Belajar Siswa	22
Tabel 9 Kriteria Kategori Minat Belajar Siswa	23
Tabel 10 Komentar dan Saran Validator	25
Tabel 11 Hasil Pengelompokan Minat Belajar Siswa	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Menara Masjid Agung.....	8
Gambar 2 Masjid Agung Palembang	8
Gambar 3 Kotak Amal	8
Gambar 4 Teras Masjid Agung Palembang.....	9
Gambar 5 Jendela Masjid Agung Palembang	9
Gambar 6 Dinding Masjid Agung Palembang	9
Gambar 7 Tangga Masjid Agung Palembang.....	9
Gambar 8 Atap Masjid Agung Palembang.....	9
Gambar 9 Tampak Dalam Bangunan Utama Masjid Agung Palembang.....	10
Gambar 10 Ruang Darunnajah.....	10
Gambar 11 Ruang Al-Maghfirah.....	11
Gambar 12 Langit-langit Lantai 3.....	11
Gambar 13 Jendela Lantai 3.....	11
Gambar 14 Prisma.....	11
Gambar 15 Limas.....	12
Gambar 16 Penayangan Video Animasi.....	28
Gambar 17 Diskusi Pengerjaan E-LKPD.....	29
Gambar 18 Wawancara Bersama AQP.....	30
Gambar 19 Pengerjaan E-LKPD.....	33
Gambar 20 Wawancara Bersama AB	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Ujian Akhir Program	43
Lampiran 2 Lembar Usul Judul Skripsi	44
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	45
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI	47
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Badan Kesbangpol.....	48
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	49
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	50
Lampiran 8 Surat Tugas Validator.....	51
Lampiran 9 Lembar Validasi Modul Ajar	52
Lampiran 10 Lembar Validasi LKPD	54
Lampiran 11 Lembar Validasi Video Animasi	56
Lampiran 12 Lembar Validasi Angket	58
Lampiran 13 Lembar Validasi Pedoman Wawancara.....	60
Lampiran 14 Lembar Validasi Pedoman Observasi	62
Lampiran 15 E-LKPD.....	64
Lampiran 16 Modul Ajar.....	75
Lampiran 17 Lembar Angket	85
Lampiran 18 Lembar Observasi.....	93
Lampiran 19 Transkrip Wawancara	97
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi.....	102
Lampiran 21 Sertifikat Seminar Hasil.....	104
Lampiran 22 Bukti Submit Artikel.....	105
Lampiran 23 Bukti Lulus USEPT	106
Lampiran 24 Transkrip Wawancara Bersama Guru Matematika	107
Lampiran 25 Hasil Cek Plagiasi.....	108
Lampiran 26 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	109
Lampiran 27 Bukti Perbaikan Skripsi	110
Lampiran 28 Lembar Revisi Skripsi	111

ABSTRAK

Menumbuhkan minat belajar siswa pada suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang penting. Namun nyatanya, minat siswa pada mata pelajaran matematika masih sangat kurang. Banyak siswa yang berpikir bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dan menyeramkan. Salah satu solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan etnomatematika berbantuan video animasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana minat belajar siswa kelas IX SMP Negeri 20 Palembang pada penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang berbantuan video animasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah 63 siswa dari kelas IX.7 dan IX.10 yang keduanya diberikan perlakuan yang sama yaitu pembelajaran berbasis etnomatematika dengan konteks masjid agung Palembang berbantuan video animasi. Berdasarkan skor angket, didapatkan bahwa 82,5% siswa termasuk ke dalam kategori minat belajar yang tinggi dan 17,5% siswa termasuk ke dalam kategori minat belajar yang sedang. Melalui observasi dan wawancara, sebagian besar siswa juga menunjukkan ketertarikan dalam belajar matematika menggunakan video animasi dengan konteks Masjid Agung Palembang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IX SMP Negeri 20 Palembang dalam penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang menggunakan video animasi berada dalam kategori minat belajar sedang hingga tinggi.

Kata kunci: Etnomatematika, Masjid Agung Palembang, Video Animasi, Minat Belajar Siswa.

ABSTRACT

Fostering student interest in learning is important. But in fact, student interest in mathematics is still very lacking. Many students think that math is a difficult subject. One solution that can be given is to use ethnomathematics with animated videos in learning mathematics. This study aims to describe how the learning interest of ninth grade students of SMP Negeri 20 Palembang in the application of ethnomathematics-based learning with the context of the Palembang Great Mosque using animated videos. This study used a descriptive method. The subjects in this study were 63 students from class IX.7 and IX.10 with both given the same treatment. Based on the questionnaire score, 82.5% of students have high interest in learning and 17.5% of students have moderate interest in learning. Through observations and interviews, most students also showed a love and interest in learning mathematics using animated videos and the context of the Palembang Great Mosque. So it can be concluded that the learning interest of ninth grade students of SMP Negeri 20 Palembang in the application of ethnomathematics-based learning with the context of the Palembang Grand Mosque using animated videos is in the moderate to high learning interest category.

Keywords: *Ethnomathematics, Great Mosque of Palembang, Animated Video, Student Learning Interest.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menumbuhkan minat belajar siswa pada suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang penting (Alina et al., 2023). Dengan minat belajar yang tinggi, diharapkan hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik. Menurut (Aditya et al., 2022), minat adalah suatu keinginan dan rasa ketertarikan serta perasaan ingin tahu akan sesuatu, sehingga menyebabkan rasa suka dan perhatian yang lebih pada suatu hal tersebut, tanpa ada paksaan. Minat merupakan salah satu faktor internal yang berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan (Prastika, 2020).

Pendidikan dalam setiap disiplin ilmu membantu siswa untuk berfikir dan bertanggung jawab terhadap pemikirannya (Prastika, 2020). Meskipun tujuan ini ada dalam semua disiplin ilmu, tujuan ini lebih tepat untuk pendidikan matematika karena dalam matematika, seorang anak bisa menyelesaikan masalah dan merasa yakin bahwa apa yang dilakukannya adalah benar. Bukan karena guru mengatakan benar, namun karena dalam penyelesaiannya, ilmu matematika menggunakan logika yang jelas dan pasti. Matematika merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dipelajari sehingga diberi gelar Ratuinya Ilmu. Matematika sebagai ratunya ilmu berarti bahwa matematika merupakan sumber dari segala disiplin ilmu dan kunci ilmu pengetahuan (Istiqomah & Nurulhaq, 2021). Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan berhitung, serta mampu menerapkan konsep dasar matematika tidak hanya dalam pelajaran lain, tetapi juga dalam konteks matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021).

Namun nyatanya, minat belajar siswa tidak selalu stabil, dan minat siswa pada mata pelajaran matematika masih sangat kurang. Banyak siswa

yang menganggap matematika itu pelajaran yang sulit dan menyeramkan bahkan sampai berusaha menghindari pelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara bersama guru matematika di SMP Negeri 20 Palembang, masih banyak siswa di sana yang malas dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Febriyanti et al., 2019), bahwa sebagian siswa masih memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan, karena mereka menganggapnya hanya sebagai aktivitas berhitung dengan rumus serta angka yang membuat mereka bingung. Hal ini terjadi karena pembelajaran matematika di sekolah seringkali tidak berhubungan dengan konsep-konsep matematika yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak seharusnya dibantu oleh pembelajaran yang dapat mengkonkritkan keabstrakan tersebut. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, matematika harus menghubungkan antara kehidupan sehari-hari dengan materi yang diajarkan di sekolah. Materi ajar matematika seharusnya disusun secara lebih konkret dan relevan dengan lingkungan belajar siswa (Iswara et al., 2022).

Salah satu solusi yang bisa diberikan yaitu dengan menggunakan etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Istilah Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977 yang terbentuk dari kata *ethno*, *mathema*, dan *tics*. Etnomatematika diciptakan untuk menggambarkan praktek matematika pada kelompok budaya yang dapat diidentifikasi dan dianggap sebagai studi tentang ide-ide matematika yang ditemukan di setiap kebudayaan (D'Ambrosio, 1989). Adanya matematika yang bernuansa budaya (etnomatematika) akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran matematika di sekolah (Harahap & Mujib, 2022). Hal-hal yang nyata dan berhubungan dengan pengalaman siswa sehari-hari dapat dijadikan sumber belajar yang menarik (Lubis & Widada, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern ditandai dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, diharapkan

seorang pendidik dapat mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat memengaruhi kegiatan belajar mengajar (Indriyani, 2019). Menurut (Lisgianto & Suhendri, 2021) komunikasi dengan media visual dan komunikasi verbal merupakan cara yang terbaik dengan pencapaian daya ingat siswa kurang lebih 85%. Salah satu media pembelajaran yang mendukung visualisasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi adalah video (Ratnasari et al., 2021). Dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aulia, 2023) bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lisnani & Gustira (2023) yang berjudul “Exploration of the Sultan Mahmud Badaruddin Jayowikramo Grand Mosque in South Sumatra: An ethnomathematics study” menghasilkan banyak konsep-konsep matematika yang bisa dipelajari dari Masjid Agung atau Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo Palembang. Masjid Agung Palembang atau yang sekarang dikenal sebagai Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo merupakan salah satu masjid tertua dan bersejarah di kota Palembang. Masjid ini terletak di pusat kota Palembang. Ornamen bangunannya mempunyai ciri khas kota Palembang dipadukan dengan kebudayaan cina. Pada penelitian sebelumnya, Agustina (2022) juga telah mengembangkan e-modul prisma dan limas menggunakan konteks Masjid Agung Palembang. Beberapa peneliti terdahulu juga telah melakukan penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dengan konteks budaya yang berbeda-beda dari berbagai daerah. Namun belum ada penelitian mengenai penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang berbantuan video animasi pada siswa SMP.

Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Masjid Agung Palembang Berbantuan Video Animasi pada Siswa SMP”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa SMP pada penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang berbantuan video animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana minat belajar siswa SMP pada penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang berbantuan video animasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar siswa SMP pada penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dengan konteks Masjid Agung Palembang berbantuan video animasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

A. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

B. Bagi Pendidik

Pendidik bisa menjadikan hasil penelitian sebagai referensi untuk merancang rencana pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi siswa.

C. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y., Solihah, A., & Habibie, M. T. (2022). Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4762–4770.
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>
- Agustina, Reka (2022) *PENGEMBANGAN E-MODUL PRISMA DAN LIMAS MENGGUNAKAN KONTEKS ISLAM MELAYU*. Undergraduate Thesis thesis, UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Alina, N. M., Listiani, I., & Kusumawati, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Etnomatematika Engklek Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6984–6993.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Apriansyah, A. (2021). Pengaruh Penerapan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di MI Al-'Adli Palembang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Palembang.
- Aulia, M. A. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SD Negeri 106 Palembang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Palembang.
- D'Ambrosio, U. (2006) *Etnomathematics Link between Traditions and Modernity*, Published by: Sense Publisher, P.O. Box 21858, 3001 AW Rotterdam, The Netherlands.
- D'Ambrosio, U. *On ethnomathematics*. (1989). *Philosophica Mathematica* (2) 4 no.1, 3-14.

- Danoebroto, S. W. (2020). Kaitan antara Etnomatematika dan Matematika Sekolah: Sebuah Kajian Konseptual. *Idealmathedu: Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 7(1), 37–48. <https://doi.org/10.53717/idealmathedu.v7i1.171>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Dzakwan, N. (2020). Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan, Implikasi dari Media Pembelajaran Animasi. *Researchgate*, May, 8-11.
- Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). Etnomatematika Permainan Kelereng. *MaPan*, 7(1), 32–40. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a3>
- Harahap, L., & Mujib, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Motif Batik Medan. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(2), 61–72.
- Hutauruk, A. J. (2020). Karakteristik Etnomatematika dalam Pembelajaran Sekolah. *Prosiding Webinar Ethnomathematics*.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Istiqomah, Q., & Nurulhaq, C. (2021). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran Discovery Learning dan Ekspositori. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 135–144. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1032>
- Iswara, H. S., Ahmadi, F., & Ary, D. Da. (2022). Implementasi Etnomatematika pada Kurikulum Merdeka Melalui Hibriditas Budaya di Kota Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2022, 447–453. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/447>
- Lisgianto, A., & Suhendri, H. (2021). Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 107–116. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1964>

- Lisnani, L., & Gustira, R. (2023). Exploration of the Sultan Mahmud Badaruddin Jayowikramo Grand Mosque in South Sumatra: An ethnomathematics study. *Jurnal Elemen*. <https://doi.org/10.29408/jel.v9i2.12280>
- Lubis, A. N. M. T., & Widada, W. (2020). Kemampuan Problem Solving Siswa melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik Berorientasi Etnomatematika Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 127–133.
- Mujiyanto, H. (2019). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- Ratnasari, D. A., Agung, A. A. G., & Sudatha, I. G. W. (2021). Development of Mathematics Interactive Multimedia on Third Grade Elementary School Students. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 381–388. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.268>
- Wanti, E. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Animasi 2 Dimensi Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Materi Himpunan Kelas VII. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2716–0157.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>