

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT  
BERBASIS BUDAYA ISLAMI MASYARAKAT GAYO UNTUK SISWA SMP/MTS**

**Liana Fitri<sup>1</sup>, Lukman Ibrahim<sup>2</sup>, M. Duskri<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
lianafitri49@gmail.com

**Artikel Info**

**Kata Kunci:**

*Pengembangan Media, Budaya Islami Gayo,  
Model 4D*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika kelas VII pada MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah dan SMPN 4 Takengon yakni dengan menggunakan motif-motif kerawang khas suku Gayo, serta untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada suku Gayo menggunakan model pengembangan 4D sehingga dapat mengetahui efektifitas media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Berdasarkan hasil penelitian respon guru terhadap media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,61 dimana  $x > 3,25$  dengan kriteria “sangat baik”. Pada uji coba kepada peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 4,46 dimana  $x > 3,25$  dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran matematika materi segiempat berbasis budaya islami dapat dijadikan sebagai pelengkap bahan ajar.

*This study aims to describe the process of developing mathematics learning media based on ethnomatics for grade VII at MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah and SMPN 4 Takengon, namely by using openwork motifs typical of the Gayo tribe, and to determine the response of teachers and students to the development of instructional media. Mathematics based on Islamic culture in the Gayo tribe uses the 4D development model so that it can determine the effectiveness of learning media. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. Based on the results of research, the teacher's response to the media obtained an average score*

---

*of 4.61 where  $x > 3.25$  with the criteria "very good". In the trial to students, an average score of 4.46 was obtained where  $x > 3.25$  with the criteria "very good". Based on this assessment, the Islamic culture-based quadrangle mathematics learning media can be used as a complement to teaching materials.*

---

## **PENDAHULUAN**

Aceh sudah dikenal memiliki budaya lokal yang begitu beragam. Dari kabupaten satu ke kabupaten yang lain, kebudayaan yang dimiliki tiap daerah pun tidak sama. Semestinya ini bisa menjadi modal Aceh untuk menjadi amunisi ekspansi kebudayaan (pendidikan lokal). Namun yang terjadi adalah kebudayaan lokal Aceh terus tergerus oleh globalisasi tanpa diiringi dengan berbagai strategi pelestarian kebudayaan. Padahal peran pendidikan dalam melestarikan budaya lokal Aceh memiliki peran yang sangat penting. Selain sebagai pelestari, pendidikan juga dapat menjadi sebuah garda terdepan dalam kesuksesan sebuah Negara.

Memasukkan etnomatematika dalam kurikulum sekolah merupakan sesuatu hal baru. Dengan memasukkan etnomatematika dalam kurikulum sekolah akan memberikan nuansa baru dalam pengajaran matematika di sekolah dengan pertimbangan bahwa suku Gayo terdiri atas berbagai macam kebudayaan, dan setiap kabupaten memiliki cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Implementasi kurikulum seharusnya menempatkan pengembangan kreativitas siswa lebih dari penguasaan materi. Dalam kaitan ini, siswa ditempatkan sebagai subjek dalam proses pembelajaran (Fatimah S, 2012). Selain itu, pembelajaran berpikir sebaiknya dikembangkan dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan objek, menganalisis dan mengkonstruksi sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran bukan hanya mentransfer atau memberikan informasi, namun lebih bersifat menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat berpikir kritis dan membentuk pengetahuan (Rusman, 2012)

Sebagai salah satu suku yang terdapat di ujung pulau Sumatera, suku Gayo memiliki banyak situs budaya, seperti kerawang, cike, ampang dan pakaian adat khas suku Gayo, yang meliki corak dan bentuk yang hampir sama, sehingga menghasilkan suatu motif yang indah. Sehingga etnomatematika memiliki peluang untuk dikembangkan dan diterapkan di suku Gayo.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan tidak melenceng dari kompetensi yang akan dicapai. Perangkat pembelajaran dikembangkan dengan berbasis Sainifik, sesuai dengan permendikbud Nomor 81 Tahun 2013, bahwa kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan Sainifik. Pendekatan Sainifik diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi dan mengasosiasi, mengkomunikasikan, dan mengevaluasi. Siswa harus didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang dirangkum dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Di Smp/Mts Berbasis Budaya Islami Dalam

Suku Gayo". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Situs keagamaan dan kebudayaan manakah di suku Gayo yang belum tereksplorasi sebagai media pembelajaran matematika pada materi segiempatdi tingkat sekolah menengah pertama. Bagaimana validitas dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran pada materi segiempat berdasarkan situs budaya yang ada di suku Gayo. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi situs kebudayaan dan keagamaan di Suku Gayo yang belum tereksplorasi sebagai media pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah pertama dan untuk menguji validitas dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran materi segiempat berdasarkan situs-situs budaya suku Gayo.

## **METODE PENELITIAN**

Setiap penelitian memerlukan metode penelitian dan teknik pengumpulan data tertentu sesuai dengan masalah yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Metode kualitatif merupakan hasil data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa bentuk kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk. Sedangkan metode kuantitatif adalah hasil data yang diolah dengan perumusan angka. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasilnya (Suhasmi Arikunto, 2006).

Sedangkan, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati (moleong, 1996).

## **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di tingkat SMP/MTs yaitu pada MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah, dan SMPN 4 Takengon. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tanggal 8 Juni 2025 sampai tahapan dalam penelitian ini selesai dan mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti.

## **Karakteristik Sasaran Penelitian**

Karakteristik sasaran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peserta didik SMP/MTs kelas VII . Media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang disajikan oleh peneliti adalah media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

## **Model Pengembangan**

Dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan model-model pengembangan guna memastikan kualitasnya, penggunaan model pengembangan pembelajaran yang pengajaran yang sesuai dengan teori akan menjamin kualitas isi bahan pembelajaran. Model tersebut yaitu model 4D yang merupakan singkatan dari definisi (*define*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran/publikasi (*dessemination*). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sampai pada tahap developmen (pengembangan) disebabkan karena keterbatasan waktu dan sedang dilakukan pembatasan sosial guna mencegah penyebaran covid-19.

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan dari media berdasarkan isi materi dan juga teknisnya. Angket yang digunakan peneliti menggunakan skala 1 sampai dengan 5 dari skala likert dengan kriteria: 1 = Sangat Tidak Sesuai, 2 = Kurang Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai. Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variabel menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah presentasi pada alternatif jawaban

$\sum x$  = Jumlah alternatif jawaban

$\sum xi$  = Nilai maksimum alternatif jawaban

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, data diambil dari hasil analisis kebutuhan, wawancara, data validasi, angket respon guru dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada tahapan eksplorasi berupa pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi yang dikembangkan berupa pertanyaan terbuka (open-ended) awal yang bisa berkembang ketika peneliti berada di lapangan. Sedangkan instrumen pada tahapan pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan skala Likert (untuk angket) dan menggunakan prosedur pengembangan perangkat tes terstandar untuk menguji keefektifan pencapaian hasil belajar.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis data validasi Kuantitatif dan Kualitatif

Analisis data validasi dilakukan dengan mencari rata-rata.

##### a. Skor rata-rata

##### 1) Mentabulasi data dari validator

Hasil data validasi merupakan pedoman interpretasi daya yang digunakan dalam skala *likert*.

Hasil validasi ahli

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
$80 < P \leq 100$	Sangat Layak
$60 < P \leq 80$	Layak
$40 < P \leq 60$	Cukup Layak
$20 < P \leq 40$	Kurang Layak
$0 \leq P \leq 20$	Tidak Layak

### Tabel Validasi Ahli

#### 1. Analisis kepraktisan kuantitatif dan kualitatif

##### a. Angket Respon guru

Data angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis budaya islami suku Gayo pada materi segiempat dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi data yang diperoleh dari guru sekolah menengah pertama. Penskoran angket respon guru dengan memberikan tanda centang (√) pada pilihan respon guru yaitu: SS = Sangat Sesuai (skor 5), S = Sesuai (skor 4), CK = Cukup Sesuai (skor 3), KS = Kurang Sesuai (skor 2), dan STS = Sangat Tidak Sesuai (skor 1). Dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata setiap aspek

$\sum x$  = Jumlah skor setiap aspek

n = Jumlah responden

- 2) Mengkonversi rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria dengan skor minimum ideal adalah 1 dan maksimum ideal adalah 5, menjadi tabel berikut:

Tabel Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru

Interval	Kriteria
$x > 3,25$	Sangat Baik
$3 < x \leq 3,25$	Baik
$2,25 < x \leq 3$	Cukup Baik
$1,75 < x \leq 2,25$	Kurang Baik
$x < 1,75$	Tidak Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian 4D (Defini, Design, Development, Dissemination). Data yang dihasilkan dari setiap tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Define (Definisi)

##### a. Analisis awal akhir

Peneliti melakukan observasi dan analisis terhadap kondisi atau keadaan permasalahan peserta didik di lapangan yakni MTsN Takengon 1. Analisis akhir dilakukan untuk melihat penilaian dan saran perbaikan dari pendidik terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

##### b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik ini dilakukan dengan cara mengamati karakteristik mengenai ketercocokan penerapan media pembelajaran berbasis budaya islami untuk diterapkan pada peserta didik ditingkat MTs/SMP yang ada disuku gayo, Berdasarkan hasil analisis peserta didik belum mengetahui filosofi dari kerawang bahkan banyak yang belum mengetahui ragam motif bentuk kerawang. Sedangkan analisis awal pendidik bahwa adanya pengembangan media berbasis budaya islami sangat dibutuhkan oleh sekolah dikarenakan fasilitas sudah disediakan namun kurang memanfaatkan secara maksimal sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami dibutuhkan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran.

c. Analisis konsep

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui konsep dasar atau pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo. Peneliti mengambil untuk mengembangkan konsep segiempat dengan mengambil motif-motif pada kerawang Gayo

d. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterkaitan antara materi dan media yang digunakan untuk peserta didik dalam mempelajari materi segiempat yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengkonversi tujuan dari analisis konsep yang telah dilakukan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo. Spesifik pembelajaran ini ditentukan setelah menggabungkan dari analisis-analisis yang dilakukan sebelumnya. Hal yang akan dilakukan peneliti terhadap spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu dengan 2 tahap, meliputi: wawancara dan angket.

2. Design (desain)

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menyiapkan dan merancang media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo, sehingga dapat menjai media yang potensial dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi segiempat. Pemilihan pengembangan media pembelajaran menggunakan format PPT yang dirancang menggunakan animasi yang berisikan materi segiempat berbasis budaya Islami pada suku Gayo

3. Development (pengembangan)

Langkah-langkah dalam tahap ini yaitu:

a. Validasi

Produk awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasikan pada tim validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, dan saran perbaikan serta penilaian kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Validator penelitian ini adalah:

- 1) Satu orang dosen yaitu dosen yang mengasuh mata kuliah perencanaan pengajaran matematika dan paham akan kajian etnomatematika.
- 2) Satu orang guru, yaitu guru matematika yang memiliki sertifikat pendidik dan merupakan guru yang berasal dari suku Gayo dan telah menjadi pendidik minimal 5 tahun.
- 3) Dua orang budayawan Gayo yang ahli dalam kerawang gayo dan berkerja didalam lembaga budaya Gayo.

Berdasarkan hasil validasi diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi keseluruhan media pembelajaran berbasis budaya islami pada

suku Gayo diperoleh sebesar 88,5%, dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan keseluruhan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 92,27% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

b. Hasil Uji Coba.

1. Hasil Uji Coba Terhadap Pendidik

Berdasarkan uji coba diperoleh skor dari 4,61 yang berartikan  $x > 3,25$  maka media pembelajaran matematika pada materi segi empat berbasis budaya Islami memiliki kriteria "Sangat Baik" sehingga dapat diterapkan dan efektif untuk diperunakan dalam proses pembelajaran. Dengan jumlah reponden sebanyak tiga orang yakni G1 adalah guru dari MTsN 1 Aceh Tengah, G2 adalah guru dari MTsN 7 Aceh Tengah, dan G3 adalah guru dari SMPN 4 Takengon.

2. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Berdasarkan uji coba yang di uji cobakan kepada peserta didik dengan skor dari 4,46 yang berartikan  $x > 3,25$  maka media pembelajaran matematika pada materi segiempat berbasis budaya Islami memiliki kriteria "Sangat Baik" dapat diterapkan dan dinilai efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan jumlah reponden sebanyak empat orang yakni P1 dan P2 peserta didik kelas VII-1 dari MTsN 1 Aceh Tengah, P3 adalah peserta didik kelas VII-1 dari MTsN 7 Aceh Tengah, dan P4 adalah peserta didik kelas VII-1 dari SMPN 4 Takengon.

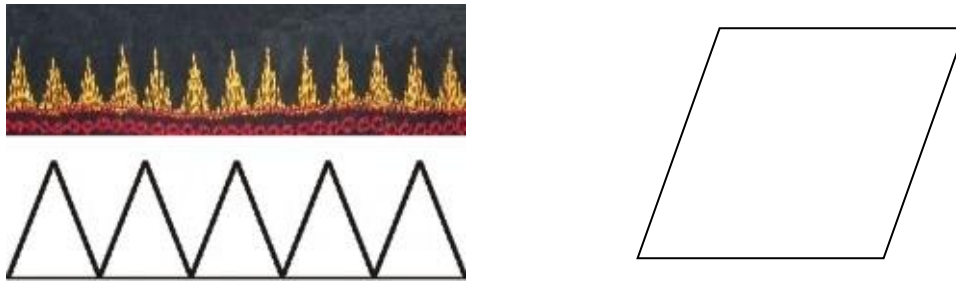
4. Dissemination (penyebaran)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atausistem. Namun pada penelitian ini tidak dilakukan tahap disseminate karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Pembahasan

Berdasarkan kajian literatur dan studi awal diKabupaten Aceh Tengah, kabupaten Bener Meriah dan kabupaten Gayo Lues diketahui bahwa masih terdapat banyak situs keagamaan dan kebudayaan yang belum dieksplorasi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Beberapa di antaranya dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Motif Kerawang Gayo Peger



Gambar Kerawang Motif Peger

Motif pagar adalah motif di bagian samping kain dengan sejajar membentuk pagar. motif gayo peger memiliki filosofi: emas berpuro, koro beruwer, teluk mepenimen, penyangkuhen mubelide, dagang mutenelen, purau musakaten. Yang memiliki makna melambangkan kehidupan masyarakat gayo yang tetap berada didalam ketentuan adat gayo serta didalam konsep syariat Islam, jika berada diluar ketentuan tersebut tidak mendapat perlindungan (MAG : 2017). Dari motif pagar ini selain dapat dikembangkan media pembelajaran matematika pada siswa SMP/MTs pada materi segitiga juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi jajar genjang. Bentuk motif pucuk Rebung di daerah Gayo memiliki bentuk segitiga sama kaki dengan susunan teratur kekiri dan kekanan ujungnya menghadap ke bawah, pada susunan yang berikutnya ujung motif menghadap ke atas berlawanan arah, sehingga gabungan motif yang tersusun nampak seperti jajar genjang.

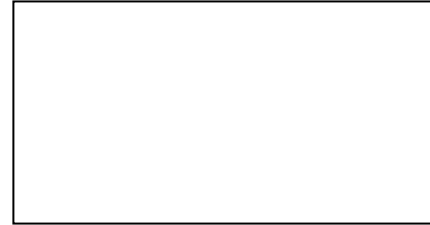
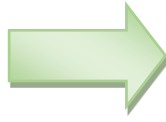
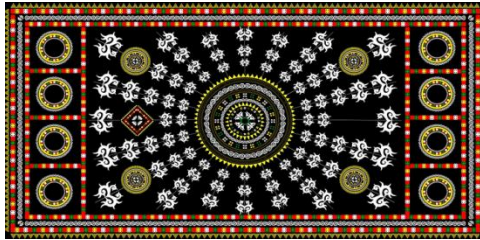
2. Motif Kerawang Tapak Sulaiman

Motif kerawang gayo Tapak Sulaiman focus pada tengah gambarnya. Kerawang gayo motif ini memiliki dasar warna hitam dengan motif merah, kuning, dan hijau. Tapak Sulaiman mempunyai filosofi ke ku langit jarak ilang, ku bumi ku atu ampar, ike i uken 7 telege, i toa 7 kuala yang memiliki makna setiap menyelesaikan suatu permasalahan harus dengan cara yang arif dan bijaksana (MAG : 2017). Pada motif ini terdapat segi empat yang dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari atau guna untuk memberikan contoh unsur-unsur matematika yang sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari belah ketupat.



Gambar Motif Tapak Sulaiman menjadi Belah Ketupat

### 3. Motif opoh Ulen-ulen

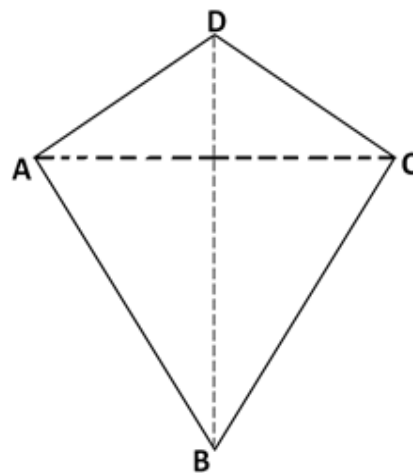


Gambar Opoh Ulen-ulen

Upuh Ulen-Ulen adalah pakaian adat Gayo juga sebagai pakaian kehormatan masyarakat Gayo. Secara bahasa Upuh Ulen-Ulen dapat diartikan (Upuh: Kain) (Ulen-Ulen: Bulan). Upuh ulen-ulen dihiasi dengan motif ulen-ulen melingkar menuju satu titik pusat. Upuh ulen-ulen biasanya dipakai untuk upacara adat di Gayo seperti upacara perkawinan, khitan, naik ni reje, penjemputan tamu kehormatan dan acara lainnya. Upuh ulen-ulen juga dipakai pada saat menari Guel. Saat ini upuh ulen-ulen juga dipakai untuk latar pelaminan atau latar panggung dalam kegiatan kesenian atau seremonial. Selain itu opeh ulen-ulen juga dipakai untuk menyambut tamu dan digunakan dalam acara adat serta acara-acara keagamaan seperti maulid, tahun baru hijriah.

### 4. Kalung Pada Pakaian Adat

Salah satu komponen yang mendukung dalam saman selain gerakan yang selaras dengan lantunan syair yaitu pakaian. Salah satu aksesoris pakaian untuk saman maka terdapat kalung. Kalung yang identik dengan kerawang kgas suku Gayo Lues. Selain terdapat pada pakaian saman kalung ini biasanya terdapat juga pada baju pengantin khas Gayo Lues maupun masyarakat Takengon dan Bener Meriah. Dimana bentuk dari kalung tersebut berbentuk layang-layang dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk suku Gayo agar semakin banyak lagi generasi muda yang tidak hanya menghargai pelajaran dan paham pelajarannya saja namun juga menjunjung tinggi budaya masyarakat Gayo.



Gambar Kalung Baju Tari Saman Menjadi Layang-Layang

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran materi segiempat berbasis budaya pada suku Gayo dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D sampai dengan langkah Pengembangan. Media pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan budayawan suku Gayo.

Berdasarkan hasil penelitian respon guru terhadap media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,61 dimana  $x > 3,25$  dengan kriteria "sangat baik". Pada uji coba kepada peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 4,46 dimana  $x > 3,25$  dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran matematika materi segiempat berbasis budaya islami dapat dijadikan sebagai pelengkap bahan ajar.

## REFERENSI

Abidin, Zainal. 2002. *Makna Simbolik Warna dan Motif Kerawang Gayo pada Pakaian Adat Masyarakat Gayo*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Dessy Rahmawati . 2015. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Strategi React Berbasis Etnomatematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Cinta Budaya Lokal Siswa Smp Kelas VII*. Skripsi Program Pendidikan Matematika, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Fatimah S. Sirate. 2012. *Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Sekolah tinggi keguruan Dan ilmu pendidikan YPUP. Lentera Pendidikan, Vol. 15 No.1 Juni 2012: 41-54.

Suhasmi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian sebagai Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineq Cipta.

Wahyuni, A. 2013. *Peran Etnomatematika dalam Membangaun Karakter Bangsa*. Jurnal ISBN: 978 - 979 - 16353 - 9 - 4.

Wina Sanjaya. 2012. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.