

## Efektivitas LKPD Berbasis Budaya Lokal dalam Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 9 Mataram

Yosa Aprilia Ulantina<sup>1\*</sup>, Nyoman Sridana<sup>1</sup>, Ulfa Lu'luilmaknun<sup>1</sup>, Harry Soepriyanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [yosaaprilias22@gmail.com](mailto:yosaaprilias22@gmail.com)

### Article History

Received: August 18<sup>th</sup>, 2023

Revised: September 21<sup>th</sup>, 2023

Accepted: October 16<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Peserta didik menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas LKPD berbasis budaya lokal dalam materi himpunan kelas VII di SMPN 9 Mataram tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan 4D Models yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada penelitian ini menerapkan 3 tahapan untuk melakukan penelitian yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-E di SMPN 9 Mataram sebanyak 25 orang. Didapatkan skor rata-rata hasil validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media mendapatkan skor 0,87 dengan kriteria sangat valid. Hasil rata-rata penilaian respon peserta didik dan guru mendapatkan rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas VII E di SMPN 9 Mataram, diketahui bahwa hasil tes peserta didik lebih dari 75% mendapatkan nilai diatas ketuntasan klasikal minimum yaitu sebesar 84%. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media LKPD berbasis budaya lokal efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari ketuntasan nilai peserta didik yang telah mengikuti post-test. Terdapat 84% dari peserta didik yang mengikuti tes mendapatkan nilai tuntas. Sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Keywords:** Budaya lokal, Efektif, Hasil belajar, LKPD.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan (Elpriska, 2018). Karena pada kenyataannya matematika mendukung berbagai ilmu serta berbagai macam kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan mata pelajaran matematika pada intinya adalah agar peserta didik mampu memahami konsep matematika, melakukan komunikasi secara matematis, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Wardhani, 2008: 2). Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah belum mencapai tujuan secara maksimal, sebab masih banyak ditemui berbagai macam kendala yang dihadapi (Prasetia, 2016). Salah satunya yaitu persepsi peserta didik mengenai mata pelajaran matematika. Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran

yang sulit dan membosankan, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah (Muin & Ulfah, 2012). Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar peserta didik.

Hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan pada hasil belajar matematika peserta didik kelas VII E di SMP Negeri 9 Mataram pada tahun ajaran 2021/2022 berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam hal ini KKM di SMPN 9 Mataram adalah sebesar 75. Berdasarkan data hasil belajar tersebut diketahui bahwa dari 28 peserta didik 22 diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKM, Sedangkan 6 peserta didik lainnya mendapatkan nilai diatas KKM, yang berarti pencapaian hasil belajar peserta didik tergolong rendah dan kurang memuaskan. Hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik

tergolong rendah salah satunya adalah kurangnya minat peserta didik dalam belajar matematika. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik masih kurang aktif, ketika guru menjelaskan ada peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang melamun, serta mengantuk ketika belajar, peserta didik juga cenderung pasif ketika menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa bertanya materi yang belum dipahami. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku ajar untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sehingga pembelajaran matematika masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Pembelajaran saat ini menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), dengan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mampu memotivasi peserta didik (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator untuk membangun suasana belajar dengan berbagai perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya. Guru dapat melakukan lebih banyak inovasi untuk membuat pelaksanaan pembelajaran menarik serta bermakna bagi peserta didik. Salah satunya adalah dengan mengaitkan pembelajaran matematika dengan pengalaman sehari-hari peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis budaya (Rewatus, 2020). Salah satu yang dapat menjembatani antara budaya dan Pendidikan matematika biasa disebut etnomatematika (Wahyuni, Tias, Sani, 2013).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi yang dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa untuk memudahkan proses belajar peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik atau disebut LKPD (Setiyaningsih, Yuwono, &

Wijayanti,2022). Menurut Hasanah (2016), LKPD adalah suatu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta membuat kegiatan pembelajaran dikelas lebih terarah dan efektif.

Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru matematika SMPN 9 Mataram jarang mengaitkan materi matematika dengan budaya lokal, dan belum pernah menggunakan media LKPD berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran matematika berbasis budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Astutiningtyas, Wulandari, & Farahsanti (2017), yang menyatakan pembelajaran matematika berbasis budaya merupakan suatu pendekatan yang diharapkan mampu menjadi alternatif dalam melakukan inovasi pembelajaran, yang pengembangannya dilakukan sesuai dengan kearifan lokal sekolah setempat sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Muhaimin (2021), tentang Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Tenun Bima pada Materi Perbandingan Senilai dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan LKPD berbasis budaya lokal dari NTB yang biasa disebut dengan Suku SASAMBO (Sasak, Samawa, Mbojo). Dimana budaya lokal yang digunakan masih sangat jarang digunakan dalam media LKPD pada materi himpunan.

Salah satu daerah yang memiliki identitas budaya yang khas ialah Provinsi Nusa Tenggara Barat. Provinsi yang memiliki 2 pulau besar ini mempunyai beranekaragam warisan budaya yang khas seperti seni musik, seni tari, kerajinan, makanan tradisional, permainan tradisional dan arsitekstur. Budaya yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu budaya suku SASAMBO (Sasak, Samawa, Mbojo). Seperti gendang beleq, rumah adat dalam loka, pakaian adat lambung, manjareal dan lain-lain. Dimana hal-hal tersebut akan disesuaikan dengan materi himpunan. Beberapa contoh yang menunjukkan bahwa budaya lokal NTB memiliki kaitan dengan materi himpunan yang berkaitan dengan pengelompokan benda seperti kumpulan makanan khas Lombok. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti

bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas LKPD Berbasis Budaya Lokal dalam Materi Himpunan Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Mataram”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan 4D Models yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada penelitian ini menerapkan 3 tahapan untuk melakukan penelitian yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan produk akhir dari LKPD berbasis budaya lokal tidak akan disebarluaskan. Penelitian efektivitas LKPD berbasis budaya lokal untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Mataram ini merupakan penelitian bersifat pengembangan (*development*). Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa uraian, saran dan masukan hasil angket penilaian dari para ahli materi, media dan angket peserta didik. Data kuantitatif berupa skor hasil penilaian angket yaitu skor 4,3,2,1 yang sesuai dengan panduan pemberian skor angket yang telah ditentukan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-E di SMPN 9 Mataram sebanyak 25 orang. Objek dalam penelitian ini adalah produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis budaya lokal yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data digunakan untuk melihat tingkat validasi media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan menurut validator ahli media dan materi. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan LKPD berbasis budaya lokal yaitu digunakan rumus Aiken.

Dalam penelitian ini, LKPD berbasis budaya lokal dikatakan valid jika memperoleh nilai minimal 0.61 dalam kriteria valid berdasarkan hasil penilaian ahli. Teknik analisis data digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan menurut respon guru dan peserta didik. Dalam penelitian ini, LKPD berbasis budaya lokal dikatakan praktis jika memperoleh nilai persentase minimal 61,00% dengan kategori praktis. Selanjutnya teknik analisis data untuk keefektifan dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam tes yang dilakukan pada akhir pertemuan. LKPD yang dikembangkan akan dikatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal

atau  $\geq 75\%$  dari jumlah peserta didik yang ada didalam kelas tersebut. Peserta didik akan dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 75 KKM-nya. Dalam penelitian ini, LKPD berbasis budaya lokal dikatakan efektif jika 75% peserta didik yang mengikuti tes memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk yang didapatkan dari proses penelitian dan hasil pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya lokal dalam materi himpunan. Pengembangan LKPD ini sesuai dengan model 3D yang terdiri dari *Define*, *Design*, dan *Develop*. Pembuatan LKPD berbasis budaya lokal dibuat menggunakan aplikasi Canva. Lembar kerja peserta didik yang telah melewati tahap *development* (pengembangan) dan selesai dibuat kemudian dilakukan penilaian atau validasi oleh validator ahli. Setia validator diberikan angket untuk memberikan penilaian dan komentar serta saran terhadap lembar kerja peserta didik yang dibuat. Validator lembar kerja peserta didik yang dibuat terdiri dari satu Dosen Pendidikan Matematika Universitas Mataram dan Guru Matematika SMPN 9 Mataram. Pada bagian akhir validasi, validator memberikan kesimpulan berkaitan dengan kelayakan lembar kerja peserta didik secara keseluruhan untuk diuji cobakan. Dibawah ini hasil perhitungan data angket yang menunjukkan rata-rata hasil validasi para ahli yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi bias dilihat pada Tabel 1

**Tabel 1.** Hasil Rata-Rata Validasi Ahli

No.	Penilaian	Skor Validitas	Kriteria
1.	Hasil validasi ahli media	0,87	Sangat Valid
2.	Hasil validasi ahli materi	0,87	Sangat Valid
<b>Skor rata-rata validasi</b>		<b>0,87</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, telah disusun materi yang berkategori sangat baik. Ini ditunjukkan dari hasil penilaian oleh ahli materi yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 0,87. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa materi himpunan kelas VII yang ada dalam media pembelajaran LKPD berbasis budaya lokal sangat valid.

Sedangkan hasil validasi media oleh validator ahli media, telah dihasilkan media pembelajaran LKPD berbasis budaya lokal yang berkategori sangat baik. Ini ditunjukkan dari hasil penelitian oleh validator ahli media yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 0,87 dengan kategori sangat valid. Sehingga didapatkan skor rata-rata hasil validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media mendapatkan skor 0,87 dengan kriteria sangat valid. Hal di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2017) dilakukan validasi media dan materi

dengan kesimpulan kategori sangat baik. Selanjutnya pada penelitian Weni dan Isnani (2016) diperoleh hasil validasi dengan kategori sangat valid. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli diantaranya yakni menambahkan gambar budaya lokal daerah lain pada LKPD dan menambahkan kata “amati gambar berikut” pada LKPD 2 dan memperbaiki kalimat sifat dengan lengkap yaitu sifat keanggotaan. Adapun tampilan setelah dilakukan perbaikan pada Gambar 1.



a. Sebelum Revisi

b. Setelah Revisi

a. Sebelum Revisi

b. Setelah Revisi

**Gambar 1.** Perbaikan LKPD Berbasis budaya lokal

Penilaian kepraktisan media LKPD berbasis Budaya Lokal dapat dilihat dari hasil angket respon guru SMP Negeri 9 Mataram dan respon peserta didik terhadap LKPD berbasis budaya lokal. Hasil penilaian respon guru dan respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Rata-Rata Penilaian Angket Respon Peserta Didik dan Respon Guru

No	Penilaian	Skor Praktis	Kriteria
1	Hasil respon guru	98%	Sangat Praktis
2	Hasil respon peserta didik	93%	Sangat Praktis
	<b>Skor rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Kepraktisan media dilihat dari hasil penilaian lembar respon peserta didik sebanyak 25 orang dan 1 respon guru matematika SMPN 9 Mataram terhadap LKPD berbasis budaya lokal. Media dapat dikatakan praktis jika rata-rata dari setiap penilaian respon peserta didik dan respon guru mendapatkan kriteria minimal kategori praktis. Berdasarkan hasil respon peserta didik diperoleh hasil sebesar 93% dengan kategori

sangat praktis dan respon guru diperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media LKPD berbasis budaya lokal dapat dikatakan praktis karena hasil rata-rata penilaian respon peserta didik dan respon guru mendapatkan rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia & Mulyani (2019) yang melakukan penilaian kepraktisan oleh guru dan peserta didik dan menghasilkan media pembelajaran yang berkategori sangat praktis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Astuti, Zulfah, & Rian (2021) yang melakukan penilaian kepraktisan mencapai 80 % dalam kategori praktis. Penilaian keefektifan media LKPD berbasis Budaya lokal dapat dilihat dari nilai yang didapatkan oleh siswa dari latihan soal yang diberikan setelah menggunakan media LKPD berbasis Budaya lokal dalam proses pembelajaran. Latihan soal diberikan kepada peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran yaitu terdapat 25 orang peserta didik. Berikut hasil analisis keefektifan media pembelajaran LKPD berbasis Budaya lokal dapat dilihat pada Tabel 3 hasil *post-test* peserta didik.

**Tabel 3.** Hasil *Post-test* Peserta Didik

Jumlah peserta didik yang tuntas	21 Orang
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	4 Orang
Jumlah peserta didik yang mengikuti tes	25 Orang
<b>Persentase ketuntasan %</b>	<b>84 %</b>

Pada uji coba terbatas, dilakukan tes (*post-test*) kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media LKPD berbasis budaya lokal. Keefektifan penggunaan media LKPD berbasis budaya lokal dilihat dari skor hasil belajar setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran matematika di SMPN 9 Mataram yaitu 75. Produk dapat dikatakan efektif jika persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik minimal mendapatkan persentase 75 %. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas VII E di SMPN 9 Mataram, diketahui bahwa hasil tes peserta didik lebih dari 75% mendapatkan nilai diatas ketuntasan klasikal minimum yaitu sebesar 84%. Hal di atas menunjukkan bahwa LKPD berbasis budaya lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rewatus et al. (2020) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dan menghasilkan persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik sebesar 77 % dan memenuhi kriteria keefektifan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, Nofiah, Setiawati (2021) hasil penelitian diperoleh hasil ketuntasan klasikal sebesar 85 %, yang berarti bahwa kriteria kkm dapat tercapai. Hal ini menunjukkan dengan ketercapaian ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan dikatakan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media LKPD berbasis budaya lokal efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari ketuntasan nilai peserta didik yang telah mengikuti *post-test*. Terdapat 84% dari peserta didik yang mengikuti tes mendapatkan nilai tuntas. Sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media LKPD berbasis budaya lokal dapat disimpulkan sebagai media yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu

dalam proses pembelajaran pada materi himpunan kelas VII SMPN 9 Mataram karena telah memenuhi kriteria keefektifan yang telah ditetapkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat diselesaikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan syukur kepada Allah subhanahu wataala atas segala karunia yang diberikan. Terimakasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, pihak sekolah, dan seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian.

## REFERENSI

- Astuningtyas, E. L., Wulandari, A. A., & Farahsanti, I. (2017). Etnomatematika dan pemecahan masalah kombinatorik. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(2), 111-118.
- Astuti, A., Zulfah, Z., & Rian, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9222-9231.
- Elpriska. (2018). Bahan Ajar Matematika Realistik Materi Kubus Dan Balok Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4) (1-10). Retrived From [Jurnal.Untan.ac.id](http://Jurnal.Untan.ac.id).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berorientasi Pada Pendekatan Kontekstual Untuk Menunjang Pembelajaran Tematik Kelas 2 Tema 7 Subtema 3 Di Sd Negeri Punten 01 Kota Batu (Doctoral Dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Hidayati, A., Nofiah, W., & Setiawati, S. (2021). Kepraktisan dan keefektifan lks bercirikan pendekatan saintifik pada materi matriks. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 54-60.
- Muhaimin, R. (2021). *Pengembangan lembar kerja siswa berbasis etnomatematika*

- tenun Bima pada materi perbandingan senilai* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Muin, A., & Ulfah, R. M. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rewatus, A., Leton, S. I., Fernandez, A. J., & Suciati, M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika pada materi segitiga dan segiempat. *Jurnal cendekia: jurnal pendidikan matematika*, 4(2), 645-656.
- Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. (2022). Analisis Kelengkapan LKPD sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *WIDYA DIDAKTIKA- Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42-47.
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi garis dan sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38-45.
- Sugiyono, D. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Thiagarajan, Sivasailam, et al. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013, November). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. In *Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY*, 11, pp. 114-118).
- Wardhani, S. (2008). Analisis SI dan SKL mata pelajaran matematika SMP/MTs untuk optimalisasi tujuan mata pelajaran matematika. *Yogyakarta: PPPPTK*.