

## Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur

Dea Amelia, Fitri Julia Rahmadani, Mita Nur Rizky Septiyani, Mochammad Aqil Abdurrafi, Neni Maulidah\*

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding Author: [nenimaulidah@upi.edu](mailto:nenimaulidah@upi.edu)

### Article History

Received : December 18<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 19<sup>th</sup>, 2025

Accepted : February 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan karena dapat berperan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan juga pemecahan masalah. Namun, mata pelajaran matematika seringkali dipandang negatif oleh siswa karena metode pengajaran yang konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelajahi penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian studi pustaka dengan mengumpulkan artikel jurnal yang sesuai dan menganalisis isinya. Media pembelajaran berbasis etnomatematika merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kebudayaan lokal di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika ini dapat dilakukan melalui berbagai media seperti media interaktif, aplikasi berbasis Android termasuk juga permainan tradisional. Media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pengintegrasian budaya lokal pada media pembelajaran secara signifikan dapat memotivasi siswa, karena siswa merasa materi yang mereka pelajari itu relevan dengan kehidupan sehari-harinya, sehingga lebih dapat dipahami dan bermakna. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat meningkatkan, bukan hanya minat belajar siswa, tetapi juga hasil belajar dan motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

**Keywords:** Matematika, Media Pembelajaran, Etnomatematika, Minat Belajar

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran mendasar dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai bahasa simbolis universal, matematika berkontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi (Rahmawati et al., 2023). Selain itu, matematika juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kritis, serta kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan situasi kehidupan nyata (Arnidha & Fatahillah, 2021; Sari & Lutfi, 2023). Di era globalisasi, pembelajaran matematika harus menekankan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, untuk mempersiapkan siswa menghadapi persaingan global (Putri et al., 2022). Namun, meskipun memiliki peran yang sangat penting, pembelajaran matematika seringkali

menghadapi tantangan yang menghambat efektivitasnya.

Banyak siswa menunjukkan minat rendah terhadap matematika, yang berdampak negatif pada pemahaman konsep matematika mereka (Kirana & Nur, 2022). Persepsi negatif yang umum terhadap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sering kali menjadi penyebab rendahnya minat tersebut (Ningsih et al., 2021). Selain itu, berbagai faktor lain turut berkontribusi terhadap masalah dalam pembelajaran matematika. Faktor-faktor tersebut meliputi kurangnya dukungan dari orang tua, waktu belajar yang tidak memadai, konten yang bersifat abstrak, rasa takut siswa untuk bertanya, minimnya media pembelajaran, dan ketidakmampuan untuk mengembangkan minat pribadi (Barimbing et al., 2022; W. A. Putri, 2023). Berbagai faktor

tersebut menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, yang pada akhirnya berkontribusi pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Melihat tantangan tersebut, penting bagi guru untuk menemukan cara agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan sehingga akan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika ini. Sejalan dengan penelitian (Nurfadhillah, et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena siswa lebih memperhatikan dan mengurangi kebosanan. Minat siswa yang tinggi pada pembelajaran nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran juga bisa berbasis pada etnomatematika, yang memanfaatkan nilai-nilai budaya lokal. Melalui nilai-nilai budaya lokal, siswa merasa pembelajaran matematika lebih relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, siswa lebih tertarik untuk belajar matematika karena selain menyenangkan, pembelajaran juga terasa lebih relevan. Misalnya, media pembelajaran interaktif Android yang dikembangkan oleh Kumawati et al. (2023) yang menggabungkan unsur budaya Jawa Tengah terbukti dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

Strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengajar matematika berbasis etnomatematika adalah dengan menggunakan pendekatan RME (Realistic Mathematics Education). Dengan menggunakan salah satu suku adat yang ada di Indonesia yang memiliki budaya yang unik dan beraneka ragam. Contohnya rumah adat untuk mengukur keliling dan luas bangun datar, motif batik dan kain tenun tradisional untuk menganalisis pola bilangan, alat musik untuk mengukur panjang dan lebar nya salah satu alat musik, kuliner tradisional untuk mengukur pemahaman siswa terkait bilangan pecahan, bangunan sejarah atau candi untuk mengukur luas dan volume sebuah candi, dan lain sebagainya (Erik et, al 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai penelitian terkini mengenai peran media pembelajaran berbasis etnomatematika dalam

meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Secara spesifik, penelitian ini berupaya mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran berbasis etnomatematika yang efektif, menganalisis dampaknya terhadap minat belajar siswa, serta merumuskan rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran serupa di masa mendatang. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan bermakna.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Prosedur penelitian studi pustaka ini meliputi: (1) pengumpulan data melalui peninjauan dokumentasi dari artikel jurnal yang relevan mengenai media pembelajaran berbasis etnomatematika dan minat belajar matematika siswa sekolah dasar, (2) penyajian temuan konseptual yang relevan, (3) analisis hasil temuan, dan (4) penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan (Sugiyono, 2015).

Penelitian studi pustaka ini menggunakan 10 artikel jurnal yang diperoleh dari Google Scholar dengan kata kunci "media pembelajaran berbasis etnomatematika" dan "minat belajar matematika siswa sekolah dasar". Hasil temuan dari artikel-artikel tersebut dianalisis untuk mencari keterkaitan antara media pembelajaran berbasis etnomatematika dan minat belajar siswa, kemudian dibuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil studi pustaka yang dilakukan pada sepuluh artikel, penulis menemukan bahwa media etnomatematika memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis matriks artikel tersebut disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Matriks analisa data pada artikel yang digunakan dalam studi pustaka

Author	Title	Journal	Method Design	Results
Kayla Nurazizah (2023)	Etnomatematika: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika melalui Media Permainan Congklak.	Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasaki, 7(2), 138–147. <a href="https://doi.org/10.32505/QALASADI.V7I2.6793">https://doi.org/10.32505/QALASADI.V7I2.6793</a>	Kualitatif dengan Pendekatan Etnografi	Media permainan congklak terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.
Qorryantika Meinur Astuti, Trisniawati (2024)	Penerapan etnomatematika melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Nglipar II Gunungkidul	Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 10(3), 294–300. <a href="https://doi.org/10.30738/TRIHAYU.V10I3.17539">https://doi.org/10.30738/TRIHAYU.V10I3.17539</a>	Penelitian Tindakan Kelas	Minat belajar siswa meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II melalui permainan tradisional gobak sodor, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
Andi Aras, Fawziah Zahrawati (2021)	Fostering students' interest in mathematics learning with the utilization of ethnomathematics through makkudendeng traditional game.	MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran, 9(1), 27-39. <a href="https://doi.org/10.24252/mapan.2021v9n1a3">https://doi.org/10.24252/mapan.2021v9n1a3</a>	<i>Design Research</i>	Permainan tradisional Makkudendeng meningkatkan minat belajar siswa dengan indikator seperti kesenangan, perhatian, dan keterlibatan siswa meningkat signifikan.
Istabiqul Ilma, Riyadi, Budi Usodo (2024)	Improving creative thinking skills and learning motivation through ethnomathematics-based interactive multimedia: An experimental study in primary school.	Multidisciplinary Science Journal, 6(8), 2024141-2024141. <a href="https://doi.org/10.31893/multiscience.2024141">https://doi.org/10.31893/multiscience.2024141</a>	Kuasi Eksperimen	Multimedia interaktif berbasis etnomatematika meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Nilai signifikansi analisis multivariat ( $p = 0,0001 < 0,05$ ).
Nila Mey Alina, Ivayuni Listiani, Naniek Kusumawati (2023)	Pengaruh Penggunaan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 6984–6993. <a href="https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.9157">https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.9157</a>	Kuantitatif.	Permainan engklek berbasis etnomatematika memberikan dampak signifikan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Jonathan Simanjuntak & Hardi Tambunan (2021)	Etnomatematika: Eksplorasi Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika (Etnomathematics: Exploration Of Engklek Games As A Mathematics Learning Media)	Jurnal Curere, 5(2), 1-11. <a href="http://dx.doi.org/10.36764/jc.v5i2.664">http://dx.doi.org/10.36764/jc.v5i2.664</a>	Kualitatif dengan Pendekatan Etnografi	Permainan engklek sebagai media pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam matematika, menunjukkan potensi besar sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menarik.
Tasya Poetri Syaharani (2023)	Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Negeri 222 Palembang	Jurnal Ilmiah Mandala Education, 9(3). 1764-1772 <a href="http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i3.5673">http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i3.5673</a>	Research and Development model ADDIE	Buku cerita bergambar etnomatematika pada bangun datar valid, praktis, dan efektif. Media ini meningkatkan minat siswa dengan pendekatan menarik dan kontekstual, mengintegrasikan budaya lokal seperti rumah Limas dan kain Songket dalam matematika.
Mei Lestari, Wanti Rahayu, Ari Irawan (2022)	Trial and Validation of Etnobatic Applications as A Media Mathematics Learning Based on Android	Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika. 8(2), 107-118. <a href="https://doi.org/10.29407/jmen.v8i2.18378">https://doi.org/10.29407/jmen.v8i2.18378</a>	Research and Development model ADDIE	Aplikasi etnobatik berbasis Android meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam matematika dengan menghubungkan materi dengan motif batik Jawa. Penilaian menunjukkan aplikasi ini efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar matematika.
Mega Krisdiana, Heni Pujiastuti, Ila Rosmilawati (2024)	Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), 2020-2029. <a href="https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1286">https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1286</a>	Kuantitatif dengan Kuasi Eksperimen	Media lidimatika meningkatkan minat belajar siswa dalam Matematika, terutama pada operasi hitung bilangan bulat, dengan mengaitkan kebudayaan setempat. Ini menunjukkan dampak positif pendekatan etnomatematika.
Sabilla Putri Arliani & Siti Khabibah (2022)	Development of Mathematical Digital Comics With Ethnomatematics Approach to Class III Elementary School on Weight	Jurnal MATHEdunesa, 11(2), 481-487. <a href="https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p481-487">https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p481-487</a>	ADDIE	Media komik digital matematika dengan pendekatan etnomatematika meningkatkan minat belajar siswa. Terbukti efektif, komik ini

	Unit Conversion Material		menghubungkan matematika dengan kehidupan nyata dan mencapai 100% keberhasilan dalam memahami konversi satuan berat.
--	--------------------------	--	--

Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman matematika siswa SD. Penelitian oleh Nurazizah (2023) mengidentifikasi bahwa permainan congklak, yang mengintegrasikan budaya lokal, tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep matematika yang awalnya abstrak. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat membuat konsep matematika lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, Astuti & Trisniawati (2024) menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, yang mendukung teori bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Aras & Zahrawati (2021) yang juga menunjukkan peningkatan minat siswa melalui penggunaan permainan tradisional Makkudendeng, yang relevan dengan budaya lokal mereka.

Penelitian Ilma et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis etnomatematika secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa, dengan nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif meningkat dari 60,6 pada pretest menjadi 86,7 pada posttest. Hal ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dan budaya lokal dalam membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan efektif.

Penelitian Alina et al. (2023) dan Simanjuntak & Tambunan (2021) menyoroti bahwa permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika juga memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Syaharani (2023) yang menekankan pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis etnomatematika untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian Lestari et al. (2022) menunjukkan bahwa aplikasi etnobotik berbasis Android dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, dengan rata-rata penilaian mencapai 87,22%. Penelitian Krisdiana et al. (2024) menegaskan bahwa media lidimatika yang berbasis

etnomatematika menghasilkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000.

Akhirnya, Arliani & Khabibah (2022) menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika berhasil memenuhi kriteria validitas dan efektivitas, di mana 100% siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini menunjukkan bahwa media inovatif seperti komik digital dapat membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dalam pendidikan matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa SD.

## Pembahasan

Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika merupakan salah satu masalah utama dalam pendidikan dasar. Pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton, seperti metode ceramah yang hanya berfokus pada teori tanpa adanya keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sering kali membuat siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit. Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa menurun, sehingga hasil belajar mereka pun tidak optimal. Berdasarkan hasil penelitian yang ditampilkan dalam tabel, media pembelajaran berbasis etnomatematika, yang mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika, menunjukkan potensi besar untuk mengatasi masalah ini. Pendekatan berbasis etnomatematika ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi

juga lebih konkret dan relevan bagi siswa. Misalnya, melalui penggunaan permainan tradisional dan media berbasis teknologi lokal, siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar tetapi juga dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik, sekaligus melestarikan nilai budaya.

Analisis hasil studi pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis etnomatematika secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Nurazizah (2023) menemukan bahwa permainan tradisional congklak tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih konkret melalui pendekatan budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman mereka sehari-hari. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian Astuti & Trisniawati (2024) yang melaporkan peningkatan minat belajar siswa dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II setelah menggunakan permainan gobak sodor sebagai media pembelajaran. Permainan berbasis budaya ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian lainnya, seperti yang dilakukan oleh Alina et al. (2023), juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Media berbasis budaya ini memperlihatkan bagaimana elemen budaya lokal dapat mengubah pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna. Penelitian Syaharani (2023) juga menyoroti pentingnya mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran. Dalam penelitiannya, buku cerita bergambar berbasis budaya Palembang terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar dengan memberikan konteks visual yang lebih konkret dan relevan dengan kehidupan mereka.

Dari perspektif teknologi, Lestari et al. (2022) mengungkapkan bahwa aplikasi etnobotik berbasis Android memberikan pengalaman belajar yang inovatif sekaligus melestarikan motif batik Jawa. Aplikasi ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang kreatif. Hal ini didukung oleh temuan Ilma et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis etnomatematika tidak hanya

meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam penelitian ini, peningkatan skor siswa dari pretest ke posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan, yang menandakan bahwa penggunaan media berbasis etnomatematika dapat secara efektif merangsang keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, permainan tradisional seperti engklek juga tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal. Penelitian Simanjuntak & Tambunan (2021) menekankan bahwa permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar matematika sekaligus mengenal budaya mereka. Penelitian Arliani & Khabibah (2022) lebih lanjut menunjukkan bahwa komik digital berbasis etnomatematika mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menghubungkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi digital ini memberikan solusi inovatif yang menjembatani kebutuhan pendidikan abad ke-21 dengan nilai-nilai budaya tradisional.

Secara keseluruhan, studi-studi yang dianalisis menunjukkan bahwa pendekatan berbasis etnomatematika tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Misalnya, hasil penelitian Astuti dan Trisniawati (2024) menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 15% setelah penggunaan permainan gobak sodor dalam pembelajaran matematika. Temuan ini konsisten dengan penelitian Aras dan Zahrawati (2021), yang juga menemukan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah menggunakan permainan tradisional Makkudendeng. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis etnomatematika dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar matematika. Selain itu, penelitian seperti yang dilakukan oleh Nurazizah (2023) dan Alina et al. (2023) mendukung argumen tersebut, dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak dan engklek tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga relevan dengan

kehidupan siswa sehari-hari. Penelitian Lestari et al. (2022) dan Ilma et al. (2024) lebih lanjut menunjukkan bahwa integrasi teknologi melalui aplikasi dan multimedia interaktif berbasis etnomatematika memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa. Data dari berbagai penelitian ini memperkuat argumen bahwa pendekatan berbasis etnomatematika merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pendidik dan pembuat kebijakan, terutama dalam mempertimbangkan penggunaan media berbasis etnomatematika sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini perlu dieksplorasi lebih lanjut dalam berbagai konteks pembelajaran, sementara pelatihan bagi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media berbasis budaya ini sangat direkomendasikan guna memastikan efektivitasnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karuniannya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan, dan bimbingan yang telah diberikan.

#### REFERENSI

- Alina, N. M., Listiani, I., & Kusumawati, N. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN ETNOMATEMATIKA ENKLEK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6984–6993. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.9157>
- Alina, N. M., Listiani, I., & Kusumawati, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Etnomatematika Engklek Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6984-6993.
- Aras, A., & Zahrawati, F. (2021). Fostering students' interest in mathematics learning with the utilization of ethnomathematics through makkudendeng traditional game. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 9(1), 27–39.
- Arliani, S. P., & Khabibah, S. (2022). Development of Mathematical Digital Comics With Ethnomatematics Approach To Class Iii Elementary School on Weight Unit Conversion Material. *MATHEdunesa*, 11(2), 481-487.
- Arnidha, Y., & Fatahillah, F. (2021). Membentuk Karakter Logis, Kritis, Kreatif dan Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Saintifik. *JURNAL E-DuMath*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234024289>
- Astuti, Q. M., & Trisniawati, T. (2024). Penerapan etnomatematika melalui permainan gobak sodor untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Nglipar II Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(3), 294–300. <https://doi.org/10.30738/TRIHAYU.V10I3.17539>
- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:260587389>
- Finariyati, F., Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Maju*, 7(1), 502688.
- Hamzah, H., Suaedi, & Ma'rufi. (2022). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT KELAS 5 SDN 12 LANGKANAE KOTA PALOPO. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 98-105.
- Ilma, I., Usodo, B., & others. (2024). Improving creative thinking skills and learning motivation through ethnomathematics-based interactive multimedia: An experimental study in primary school. *Multidisciplinary Science Journal*, 6(8), 2024141.

- Kirana, A., & Nur, I. R. D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:247804197>
- Krisdiana, M., Pujiastuti, H., & Rosmilawati, I. (2024). Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 2020-2029.
- Lestari, D. K. T., Suarjana, I. M., & Paramita, M. V. A. (2023). Miniature media characterized by ethnomathematics in improving mathematics abilities for third grade elementary schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(1), 1–13.
- Lestari, M., Rahayu, W., & Irawan, A. (2022). Trial And Validation of Etnobatic Applications As A Media Mathematics Learning Based On Android. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*.
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2021). ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Berajah Journal*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:244567034>
- Nurazizah, K. (2023). Etnomatematika: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika melalui Media Permainan Congklak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/10.32505/QALASADI.V7I2.6793>
- Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257963669>
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:262225945>
- Rahmawati, N. U., Nugroho, P., & Dinata, K. B. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN ADOBE CAPTIVATE MATERI Matriks Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Kotabumi. *International Journal of Progressive Mathematics Education*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259966380>
- Rizal, A. F., Purwaningrum, J. P., & Rahayu, R. (2021). Pengembangan e-modul berbasis Etnomatematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(2), 1-14.
- Rudyanto, H. E., HS, A. K. S., & Pratiwi, D. (2019). Etnomatematika budaya Jawa: Inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 25-32.
- Sahara, N., Ariaji, R., Azizah, J., Lubis, M., Lubis, J. N., & others. (2023). The Role of Ethnomathematics Based on Traditional Engklek Games in Improving the Ability of Understanding Mathematical Concepts SD Muhammadiyah Sipirok. *KnE Social Sciences*, 336–342.
- Sari, A. A. I., & Lutfi, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Simki Pedagogia*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257546964>
- Simanjuntak, J., Tambuhan, H. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi permainan engklek sebagai media pembelajaran matematika (ethnomathematics: exploration of engklek games as a mathematics learning media). *Jurnal Curere*, 5(2), 1-11.
- Sunedi, S., & Syaharani, T. P. (2023). Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar KELAS III SD Negeri 222 Palembang. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3).
- Syaharani, I. R., & Rahmawati, I. GRISSEEPOLY: MEDIA MONOPOLI BERBASIS ETNOMATEMATIKA MATERI

ELEMEN BILANGAN FASE B DI  
SEKOLAH DASAR.

Utami, N., & Irawati, R. (2024). Effectiveness of Ethnomathematics-Based Learning Media on Students' Understanding of Geometry Material Concepts in Grade IV. *Journal of Educational Research and Practice*, 2, 21–34.  
<https://doi.org/10.70376/jerp.v2i3.203>